



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN
ESTUDIANTES DE 2DO GRADO SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN JAÉN.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTADO POR:

Bach. ALBERCA CABRERA, GLORIA ELIZABETH

Bach. ESTELA BECERRA, LUZ MERLY

Bach. JULCA CHAVEZ, JOSE FRANCISCO

JAÉN – PERÚ

2026

REPORTE DE SIMILITUD

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESTUDIANTES DE 2DO GRADO ...

Verificar la similitud de los documentos en el sistema de gestión de documentos

Detalles del documento

Identificación del documento

trnqid::18643620288916

55 páginas

Fecha de entrega

15.869 palabras

22 sep 2020, 5:39 p.m. GMT-5

88.773 caracteres

Fecha de entrega

22 sep 2020, 5:52 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESTUDIA...docx

Tamaño del archivo

136.8 KB

21% Similitud general

Similitud general: 21% (Similitud por palabras: 21%)

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Trabajos en estado

Fuentes principales

21% Fuentes de Internet

0% Referencias

0% Pruebas, ensayos, trabajos de estado

Marcas de integridad

Nº de alertas de integridad para revisión:

0 (0 alertas de integridad para revisión)



Este documento, al ser firmado, se convierte en un documento en propiedad de la Universidad de la Costa, y no puede ser utilizado para fines comerciales. Si se desea utilizar este documento para fines comerciales, se debe solicitar la autorización de la Universidad de la Costa.

Este documento es una copia de un documento original que se encuentra en el sistema de gestión de documentos. Si se desea utilizar este documento para fines comerciales, se debe solicitar la autorización de la Universidad de la Costa.

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado secundaria de una institución educativa en Jaén.

AUTOR (es):

Bach. Alberca Cabrera, Gloria Elizabeth.

Bach. Estela Becerra, Luz Merly.

Bach. Julca Chavez, Jose Francisco.

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Lic. Silva Urbano, Félix José

Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-7156-8491>

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

Institución educativa N° 16367 “Javier Heraud Pérez”

Lugar : Santa Rosa

Distrito : Huabal

Provincia : Jaén

Región : Cajamarca

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de Inicio : 05/04/2024

Fecha de término : 31/01/2025

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Pedagogía, currículo y didáctica - Desarrollo de competencias y capacidades.

JURADO:

Presidente : Mag. Erla Marilú Huatangari Mego.

Secretario : Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz.

Vocal : Mag. Adamastor Remberto Fernández Chamaya.

En primer lugar, agradecer a Dios, por iluminar cada día de nuestra vida.

A mi madre, mi esposo y mi hija, quienes han sido un pilar fundamental en cada etapa por las que he cursado, su apoyo incondicional y perenne me ha permitido lograr y alcanzar mis metas planteadas.

Gloria Elizabeth

Estoy agradecida con Dios por darme fortaleza, salud y sabiduría para completar este importante logro académico. A mi familia, por su comprensión, aliento constante y apoyo incondicional durante todo este proceso. A mis profesores, que han aportado de manera importante a mi desarrollo profesional con su sabiduría y guía.

Luz Merly

Agradezco a Dios por la fortaleza y el conocimiento que me brindó para llevar a cabo esta investigación. Agradezco a mi familia por su constante apoyo y permanente motivación. También quiero expresar mi agradecimiento a los docentes y asesor por sus consejos, apoyo y contribuciones académicas durante el proceso de investigación.

José Francisco

El presente trabajo de investigación lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar con este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A nuestros padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos.

Grupo de investigación

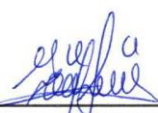
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Gloria Elizabeth Alberca Cabrera, identificada con DNI N° 46414468, Luz Merly Estela Becerra, con DNI N° 43013926 y José Francisco Julca Chávez, con DNI N° 41178088 egresados del Programa del Profesionalización Docente– Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos nuestra tesis titulada: “Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado secundaria de una institución educativa en Jaén”.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las fuentes citadas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

Jaén, 06 de abril de 2026



Gloria Elizabeth Alberca Cabrera
DNI N°46414468



Luz Merly Estela Becerra
DNI N° 43013926



José Francisco Julca Chávez
DNI N° 41178088

ÍNDICE

RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1.1. Antecedentes de la investigación	15
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	15
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	17
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema	18
1.1.3. Enunciado del problema.....	20
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.2.1. Objetivo general	20
1.2.2. Objetivos específicos.....	20
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. TEORÍAS QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ	23
2.1.1. La motricidad en la teoría de Piaget.....	23
2.1.2. La teoría madurativa de Gesell	25
2.1.3. Teoría del esquema de Schmidt.....	26
2.1.4. Teoría de los sistemas dinámicos	27
2.2. LA CORPOREIDAD COMO ENFOQUE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL CURRÍCULO NACIONAL.....	27
2.3. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	28
2.4. TEORÍAS SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	29
2.4.1. Teoría pedagógica de Waldorf.....	29
2.4.2. Teoría sobre la relajación de Lazarus	30
2.4.3. Teoría del preejercicio de Karl Groos.....	30
2.5. COORDINACIÓN MOTRIZ	31
2.6. CLASIFICACIÓN DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ.....	32
2.7. EVOLUCIÓN DE LA COORDINACIÓN.....	32
2.8. ACTIVIDADES LÚDICAS	33
2.9. CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	34

2.10.	ELEMENTOS QUE FAVORECEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	34
2.11.	PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS	35
2.12.	JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ	35
2.13.	JUEGOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA	35
2.14.	MATERIAL DIDÁCTICO DE APOYO A LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	36
CAPÍTULO III: INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA		
3.1.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	37
3.2.	DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN.....	39
3.2.1.	Descripción y análisis de las acciones realizadas	39
3.2.1.1.	Campo de acción: programa de actividades lúdicas	39
3.2.1.2.	Campo de acción: material didáctico.....	50
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS		
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....		55
CONCLUSIONES		60
RECOMENDACIONES		61
REFERENCIAS.....		62
ANEXOS		70

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación fue mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de 2° grado de secundaria en la institución educativa 16367 “Javier Heraud Pérez-Santa Rosa-Huabal-Jaén, mediante la implementación de un programa de actividades lúdicas. La metodología utilizada tiene el enfoque cualitativo y de tipo investigación - acción, la población estuvo constituida por 19 estudiantes de ambos sexos que participaron durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje incorporando actividades lúdicas para mejorar su coordinación. La técnica utilizada fue la observación participante y como instrumento se utilizó los diarios de campo y registros fotográficos. Los resultados mostraron una mejora significativa en la coordinación motriz, especialmente en tareas que requerían movimientos complejos y control corporal. Además, los estudiantes aumentaron su motivación y participación en las actividades físicas. Se concluye que las actividades lúdicas son una metodología pedagógica eficaz para el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando tanto sus habilidades motoras como su integración en los equipos de trabajo.

Palabras clave: Coordinación motriz y actividades lúdicas.

ABSTRACT

The main objective of this research was to improve the motor coordination of 8th-grade students at the Javier Heraud Pérez School (No. 16367) in Santa Rosa, Huabal, Jaén, through the implementation of a program of recreational activities. The methodology employed a qualitative, action-research approach. The population consisted of 19 students of both sexes who participated in the learning sessions, incorporating recreational activities to improve their coordination. Participant observation was used as the data collection technique, and field notes and photographic records served as the instruments. The results showed a significant improvement in motor coordination, especially in tasks requiring complex movements and body control. Furthermore, the students increased their motivation and participation in physical activities. It is concluded that recreational activities are an effective pedagogical methodology for the comprehensive development of students, improving both their motor skills and their integration into work teams.

Keywords: Motor coordination and recreational activities.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se enfoca en el diseño e implementación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa ubicada en la ciudad de Jaén. La coordinación motriz es una habilidad fundamental que involucra la capacidad de realizar movimientos corporales de manera precisa y eficiente, y es crucial para el desarrollo físico, cognitivo y social de los adolescentes. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, especialmente en los niveles de secundaria, la importancia de esta habilidad tiende a ser relegada frente a los contenidos académicos más tradicionales, lo que puede generar consecuencias negativas en el bienestar y desempeño general de los estudiantes.

El motivo principal de este estudio radica en la observación de que los estudiantes de la institución educativa en cuestión presentan dificultades en la coordinación motriz, lo cual afecta su rendimiento en actividades físicas y deportivas, y podría tener repercusiones en su capacidad para concentrarse y desarrollarse en otras áreas del conocimiento. Diversos estudios han demostrado que la coordinación motriz no solo incide en la ejecución de tareas físicas, sino que también está estrechamente vinculada con el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, influyendo en su autoestima y su capacidad para enfrentar desafíos. En este contexto, se hace evidente la

necesidad de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras, como las actividades lúdicas, para promover el desarrollo de habilidades motrices de manera divertida y motivadora.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, implementando un programa de actividades lúdicas. Este programa tiene como finalidad no solo mejorar sus habilidades físicas, sino también fomentar el trabajo en equipo, la interacción social, la autoestima y la concentración, aspectos esenciales en su formación integral. Además, se pretende demostrar la efectividad de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica que puede ser replicada en otras instituciones educativas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en lo que respecta a la educación física.

La metodología utilizada tiene el enfoque cualitativo y de tipo investigación - acción, la población-muestra estuvo constituida por 19 estudiantes de ambos sexos que participaron durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje incorporando actividades lúdicas para mejorar su coordinación. La técnica utilizada fue la observación participante y como instrumento se utilizó los diarios de campo.

El estudio se llevó a cabo en una institución educativa pública de la ciudad de Jaén, en el nivel de secundaria, específicamente con los estudiantes de segundo grado, donde participaron un grupo de 19 estudiantes seleccionados por conveniencia, con edades comprendidas entre los 13 y 14 años. El programa de actividades lúdicas se implementó en un período de 5 semanas, entre los meses de octubre y diciembre de 2024. La investigación se centró en la mejora de la coordinación motriz, enfocándose específicamente en los efectos de las actividades lúdicas sobre las habilidades motrices de los estudiantes.

Esta investigación consta de 4 capítulos. El primero contiene el planteamiento del problema, los objetivos y justificación de la investigación. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico, con las teorías que sustentan el desarrollo de la coordinación motriz y de las actividades lúdicas; además, hace mención al enfoque de la corporeidad y todo lo relacionado a las actividades lúdicas y la coordinación motriz. La intervención pedagógica se presenta en el

tercer capítulo, incluyendo el método de investigación y el desarrollo del plan de acción. El cuarto capítulo presenta el análisis y discusión de resultados. Finalmente se mencionan las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

En la investigación realizada por Barreno (2022), sobre la incidencia de los juegos cooperativos en la coordinación motriz en escolares de educación general básica elemental en la unidad educativa Pelileo en Ambato, Ecuador, se empleó el método sintético y la técnica de la encuesta, utilizando el Test 3JS como instrumento de recolección de datos. La muestra estuvo compuesta por 31 estudiantes, los mismos que antes de comenzar el estudio estaban en un bajo nivel y después lograron superar ese promedio. La práctica de juegos cooperativos llevó a la conclusión de que el mayor porcentaje de la muestra de estudio experimentó un nivel medio de coordinación motriz.

En su tesis sobre el papel de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, Valenzuela (2023), planteó intervenir con un programa de actividades lúdicas que ayuden al desarrollo adecuado de la coordinación motriz en 26 estudiantes de una institución educativa de Ecuador. Se emplearon métodos empíricos y teóricos. Además, realizaron entrevistas y encuestas utilizando a la observación como técnica. Respecto a la conclusión de esta

investigación fue que el programa de actividades lúdicas empleado mejoró notablemente la coordinación de los estudiantes de la unidad educativa “Hilda Márquez Cerezo”, parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo.

López (2023), apoyó un estudio de 30 infantes del departamento de educación ecuatoriano de Las Américas, Ambato Tungurahua sobre sugerencias de actividades lúdicas para desarrollar el equilibrio y la coordinación motora. Se aplicó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental. La observación fue el método y las pruebas a escala de investigación como instrumento. Los resultados mostraron que la diferencia entre el periodo de intervención POST y el periodo de intervención PRE fue positiva y hubo una mejora evidente en las puntuaciones tras la intervención, aportando datos importantes en la prueba de ajuste tras aplicar la propuesta. Se concluye que el programa de actividades lúdicas que se empleó tuvo buenos resultados con un alto nivel de capacidad de coordinación entre los estudiantes.

Benalcázar (2023), tuvo como objetivo establecer la aplicación de un programa de actividades de juego sobre la coordinación motora gruesa entre 109 estudiantes de secundaria (11-14 años) de la unidad educativa 17 de abril de la provincia de Quero Ambato, Ecuador. El método que se utilizó fue el paradigma cuantitativo con un diseño cuasiexperimental y longitudinal. Los resultados obtenidos indican que la intervención de actividades lúdicas mejoró la coordinación motora. Se concluye que la ejecución de este tipo de actividades permitió que la mayor proporción de participantes del estudio mejorara la coordinación motriz gruesa.

Por otro lado, Conterón (2023), dirigió su investigación en 30 estudiantes de secundaria en Ambato, Ecuador y el objetivo principal fue investigar la influencia de las actividades lúdicas en la coordinación dinámica. Aplicó un enfoque cualicuantitativo con modalidades de bibliografía, documental e investigación longitudinal y cuasiexperimental orientadas al campo. La técnica fue observacional y el equipo fue Test T40. Los resultados mostraron que las actividades de juego influyeron en la coordinación dinámica de los escolares y tuvieron efectos positivos. Se concluye que el nivel de ajuste dinámico se logró luego de implementar un programa de actividades lúdicas y que el mayor porcentaje de la muestra de estudio, 60 %, alcanzó un nivel muy alto.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Contreras (2020), presentó una investigación, sobre actividades lúdicas en la coordinación motriz en educación secundaria-Abancay-Perú. Su propósito fue establecer la incidencia de las actividades lúdicas en la coordinación motriz. El estudio fue cuantitativo y el método hipotético deductivo con una población de 100 alumnos. Empleo la técnica de la observación y como herramienta un pretest y postest contentivo de una serie de actividades lúdicas. Los resultados arrojaron que el 91.67 % de estudiantes mostraron mejoras en su coordinación motriz a través de la aplicación del programa, mientras que el 8.33 % se encuentran en proceso. Las conclusiones señalan que la aplicación del programa de actividades lúdicas tuvo un efecto positivo en el desarrollo global (coordinación dinámica general) en los estudiantes del tercer grado de secundaria del colegio de alto rendimiento de Challhuanca de Apurímac.

Casas y Núñez (2022), realizó una investigación dirigida a 100 estudiantes del nivel secundario del colegio N° 21014 Don Alberto - Sayán" en Huaura, Lima, centrándose en las actividades lúdicas y la coordinación motriz. El objetivo general del trabajo fue determinar la relación entre los juegos motores y la coordinación global de los estudiantes. La investigación fue descriptiva correlacional, la observación y cuestionarios se utilizaron como metodología e instrumentos. Los resultados mostraron una correlación de $r = 0,665$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$. Por lo tanto, concluye que existe relación de magnitud buena entre los juegos motores y la coordinación dinámica global en los estudiantes.

Velásque y Pilco (2020), buscó descubrir cómo los juegos cooperativos mejoran las capacidades físicas coordinativas de 12 estudiantes en una institución educativa de Apurímac. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, de tipo aplicativo. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación y el instrumento empleado las encuestas. Por lo tanto, se afirma que los el desarrollo de las capacidades físicas coordinativas en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Alfonso Rodríguez Najarro mejoran de manera notable por medio de los juegos cooperativos.

Además, Unsihuay (2023), en su trabajo examinó la relación entre el programa tusuywayra y la coordinación motriz global. El objetivo general fue validar el impacto del programa que se describió como una metodología de

enseñanza física en la coordinación motriz global de 92 estudiantes de una universidad de Pasco. El enfoque metodológico de estudio fue cuantitativo, utilizando un diseño cuasiexperimental. Para la recolección de datos, se empleó la observación como técnica y el test motor SportComp como instrumento. Los resultados del estudio revelaron una mejora significativa en la coordinación motriz global, ya que en las pruebas de pretest, que incluían saltos a la pata coja, saltos con los pies juntos, saltos laterales, carrera de ida y vuelta y desplazamiento sobre soportes, el grupo experimental obtuvo un promedio de 45,33. Después de la intervención del programa Tusuywayra, el promedio en el posttest aumentó a 59,11. En conclusión, la aplicación de esta estrategia metodológica en la enseñanza de la educación física, resultó ser eficaz, ya que contribuyó positivamente al desarrollo de la coordinación motriz global en los estudiantes.

Posteriormente, en el estudio de Mejía (2023), se exploró la relación entre las capacidades motrices coordinativas y los juegos en una muestra de catorce estudiantes de primer y segundo grado de secundaria de una institución educativa de Lambayeque. El objetivo principal de la investigación fue diseñar y aplicar la propuesta de estrategias de juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices coordinativas. El tipo de investigación fue descriptiva propositiva. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación y el instrumento empleado las encuestas. Por lo tanto, se concluye que la propuesta de estrategias de juegos mejoró el nivel de desarrollo de las capacidades motrices coordinativas en coordinación, equilibrio, agilidad y percepción espacio-temporal en los estudiantes.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

Uno de los grandes problemas del ser humano respecto al desarrollo de su corporeidad es la poca coordinación de movimientos, habilidades y gestos, observándose en niños, púberes y adolescentes al hacer actividades físicas en su vida cotidiana.

A nivel internacional, según las investigaciones de las últimas décadas, indican dificultades de coordinación de movimientos y problemas de desarrollo en niños en edad escolar. Aproximadamente el 5 % de ellos tienen algún tipo de

trastorno del desarrollo de la coordinación o torpeza motora gruesa. Además, una encuesta realizada en España confirmó que más del 40% de la población tiene problemas de coordinación. (Torralba, et al. 2016, citado por Munzón y Jarrín, 2021).

En nuestro país no ignoramos esta realidad, y como el problema es actual, basta mirar los resultados de los deportistas del país durante los últimos 20 años. Por eso, hoy el Perú presta más atención a la educación física, el deporte y el entretenimiento, porque el problema viene desde los niveles inicial y primaria. Es por ello que desde el Ministerio de Educación se viene implementando diversas estrategias para promover el desarrollo de las capacidades y talentos de los estudiantes, siendo una de ellas los juegos escolares deportivos y paradesportivos; los 10 minutos de actividad física dentro de la institución educativa y Juego, aprendo y me siento saludable.

En la institución educativa N° 16367 “Javier Heraud Pérez”, Santa Rosa de Huabal, se observó a estudiantes de 2do grado de educación secundaria que durante las clases de educación física y entrenamientos al realizar ejercicios de coordinación mostraban dificultades ya que alternaban al mismo tiempo su brazo derecho y pierna derecha, lo que debe ser al revés, pierna izquierda brazo derecho, también, cuando ejecutaban las polichinelas, al momento de separar las piernas y juntar los brazos; ellos lo practicaban al contrario, del mismo modo cuando ejecutaban secuencias de movimientos rítmicos no lograban una sintonía armoniosa en sus pasos. Similar situación cuando desarrollaban las carreras en cadena se observaba la escasa coordinación de su cuerpo entre los miembros superiores e inferiores, que terminaban con caídas al suelo y el poco interés por continuar con el ejercicio.

Esto evidencia que los estudiantes tienen limitaciones en la coordinación motriz comprobadas al realizar polichinelas, carreras, ejercicios de calentamiento y secuencias de movimientos rítmicos, trayendo como consecuencia torpeza en los movimientos, caídas, problemas para caminar, para realizar movimientos rítmicos, en el equilibrio, la postura, la capacidad para participar en actividades físicas y una marcha inestable. También, estarían propensos a tener una mala condición física, riesgos de obesidad y contraer algunas enfermedades que atenten contra su vida. Asimismo, estas situaciones

problemáticas influyen en el estado anímico y emocional de los estudiantes, produciéndoles vergüenza y frustración al no poder cumplir con las actividades planificadas.

Cabe mencionar algunas posibles causas que originan esta problemática, entre ellas, los docentes de Educación Física no promueven actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motriz durante su planificación; la escasa utilización de material didáctico en sus sesiones de clase; esto ocasiona que los estudiantes prefieran las prácticas deportivas tradicionales como el vóleibol y fútbol.

Frente a la situación, se plantean algunas posibles alternativas de solución, como implementar un programa de actividades lúdicas, donde gracias a la intervención de estrategias didácticas se logre mejorar la coordinación de los estudiantes.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, 2024?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, implementando un programa de actividades lúdicas.

1.2.2. Objetivos específicos

Implementar un programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz.

Elaborar material didáctico para el desarrollo de la coordinación motriz.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación titulada “Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado de secundaria de una institución educativa en Jaén” se ha planteado a partir de la necesidad de promover el desarrollo motor de los estudiantes, ya que la coordinación motriz es una parte fundamental que permite las dimensiones del desarrollo integral del educando, puesto que afecta directamente en su desempeño físico, cognitivo y socioemocional.

Dentro del contexto educativo actual se puede observar que muchos estudiantes tienen dificultades en el dominio de la coordinación motriz ya que esta puede verse evidenciada en la ejecución de ciertos movimientos, en el control corporal e incluso en su ejecución en el área de las actividades físicas y deportivas. Lo que puede repercutir negativamente no sólo en el ámbito de la educación física sino también en la seguridad, en la autoestima y en la participativa activa de los mismos en las experiencias de aprendizaje. Por esta razón es necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que vayan acordes con las propias características e intereses de los adolescentes.

Desde el punto de vista pedagógico, las actividades lúdicas son un recurso didáctico valioso para favorecer el aprendizaje significativo a través del juego, la motivación y la participación activa en este tipo de actividades. El enfoque lúdico favorece el desarrollo de las habilidades motoras básicas y coordinativas de manera activa y motivante. Esto permite que los alumnos aprendan de una forma natural y vivencial; de esta manera, la implementación de un programa estructurado de actividades lúdicas está en condiciones de favorecer la coordinación motriz.

Asimismo, la investigación se puede justificar desde el enfoque práctico, ya que los resultados permitirán concebir y validar estrategias metodológicas que podrán ser utilizadas por los profesores de Educación Física con el fin de mejorar sus prácticas pedagógicas. De igual manera, podrá aportar propuestas transferibles a otras instituciones educativas con características similares para contribuir a la mejora de la calidad educativa.

Desde una perspectiva social, el estudio es relevante porque un desarrollo adecuado de la coordinación motriz favorece estilos de vida saludables y activos, participando en actividades físicas y evitando la inactividad que caracteriza a los adolescentes; además de formar estudiantes más seguros, autónomos y capaces de relacionarse con el medio de forma activa.

Finalmente, la investigación tiene valor teórico porque incrementará el conocimiento actual de la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación secundaria, elaborando información que puede ser útil para futuras investigaciones en la educación física y el desarrollo motor escolar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. TEORÍAS QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ

Entre las principales teorías que sirven de fundamento al presente trabajo de investigación, para explicar el desarrollo de la coordinación motriz en el ser humano, se consideran las siguientes.

2.1.1. La motricidad en la teoría de Piaget

Ríos (2003, citado por Zamora), nos dice que Piaget a partir de su teoría hace hincapié en la importancia de las conductas motrices al igual que en las funciones mentales y en la estructuración del ser humano y del mundo. A su vez, considera que la motricidad tiene un impacto incuestionable en la elaboración de las estructuras del pensamiento abstracto, en la medida en que éstas desempeñan funciones como la asociación con el mundo e integración a él. Considera dos conceptos que serán determinantes: la acomodación (primera conexión que mantiene el sujeto con el otro, el objeto, el entorno) y la asimilación, es decir, la incorporación de ese bagaje aportando ese nivel de abstracción.

Además, añade que para Piaget el estudio de las destrezas motoras no era un objetivo en sí mismo, sino un medio para desarrollar capacidades

cognitivas en la primera infancia y a medida que los bebés maduran y crecen, su relevancia disminuye a medida que aumenta su capacidad de abstracción. Por ello, clasificó las etapas del desarrollo cognitivo de la siguiente manera:

- Fase sensoriomotora: hace referencia a la fase que va desde el nacimiento hasta los 2 años de edad. En este periodo, se dan el desarrollo de las capacidades lingüísticas, perceptivas y motoras. Los niños comienzan a mostrar habilidades manipulativas y locomotrices, y aprenden a organizar la información sensorial que reciben del entorno. Además, adquieren nociones primitivas sobre el yo, el espacio, el tiempo y la causalidad.
- Etapa preoperacional: esta etapa se extiende aproximadamente desde los 2 hasta los 7 años. Durante este periodo, los infantes comienzan a desarrollar el pensamiento simbólico y la capacidad de usar el lenguaje para representar objetos y eventos. Aunque empiezan a formar conceptos y realizar operaciones mentales simples, el pensamiento sigue siendo egocéntrico y concreto. Los niños en esta etapa aún tienen dificultades para entender conceptos abstractos y lógicos y su capacidad para realizar operaciones mentales lógicas se desarrolla más plenamente en la siguiente etapa.
- Etapa de las operaciones concretas: inicia aproximadamente a los 7 años terminando sobre los 11 años aproximadamente. En esta fase, el niño es capaz de realizar operaciones mentales lógicas sobre objetos y situaciones concretas y se empieza a conocer conceptos de clasificación y seriación.
- Etapa de operaciones formales: A partir de los 11 y 12 años, los pensamientos se independizan de las acciones y se vuelven capaces de realizar las operaciones mentales más complejas que caracterizan la actividad cognitiva adulta.

Esta teoría aporta a nuestra investigación ya que orienta como se puede regular los juegos y el uso de material concreto en función al desarrollo cognitivo del estudiante, considerando que la investigación cuenta con una muestra que oscila entre 13 y 14 años, donde el educando ya posee la capacidad de razonar de manera lógica y abstracta, lo que les permite reflexionar sobre sus movimientos, planificar estrategias y participar de manera activa en actividades lúdicas más complejas y desafiantes.

2.1.2. La teoría madurativa de Gesell

Ríos (2003, citado por Zamora, s/f), afirma que Gesell en su teoría sostiene que el desarrollo infantil se origina de la predisposición innata del organismo para evolucionar y del desarrollo espontáneo de los sistemas muscular, neuronal y hormonal, los cuales determinan las conductas motrices y psicológicas. Por ello, creía que el desarrollo de la conducta está influenciado principalmente por el proceso de maduración interna, lo cual lo clasificó en tres etapas:

- Principio de dirección: sostiene que la maduración dirige el proceso de desarrollo del individuo en una dirección específica independientemente de las influencias ambientales. Es decir, el desarrollo sigue un curso determinado por la maduración biológica más que por las experiencias externas. Esto da lugar a conceptos como las leyes de maduración del sistema nervioso, las leyes del desarrollo craneocaudal y las leyes del desarrollo proximal-distal.
- Principio de asimetría funcional: sostiene que el organismo tiende a desarrollarse de manera asimétrica desde el punto de vista neuronal. Esto significa que el ser humano muestra una preferencia lateral, evidenciada por la dominancia de uno de los hemisferios cerebrales sobre el otro. Esta asimetría funcional se manifiesta en la tendencia a utilizar más un lado del cuerpo que el otro para realizar diversas actividades como escribir, lanzar o comer, lo cual está vinculado a la especialización y dominancia en uno de los hemisferios cerebrales.
- Principio de variación: establece que la maduración no ocurre de manera uniforme en todos los aspectos del desarrollo. En otras palabras, diferentes componentes del desarrollo pueden avanzar a ritmos distintos. Por ejemplo, un niño sin déficits significativos puede comenzar a hablar solo después de haber adquirido habilidades motoras como caminar. Esta variabilidad en la tasa de desarrollo sugiere que distintos sistemas del organismo, como el motor y el cognitivo, se desarrollan en momentos diferentes y pueden influenciarse mutuamente durante el proceso de maduración.

La teoría madurativa de Gesell aporta a nuestra investigación en el sentido que la práctica de los juegos en los estudiantes no solamente le permite

desarrollar su sistema muscular a través de la práctica de los ejercicios físicos que realizan durante el área de educación física, sino que también se debe entender que estos también contribuyen al fortalecimiento de su sistema hormonal, ya que según la neuroeducación física el juego les genera la segregación de hormonas (endorfinas) que producen bienestar y tranquilidad. (Díaz y García, 2022).

2.1.3. Teoría del esquema de Schmidt

López (2013), argumenta que el esquema motor de aviso de Schmidt se usa en la selección de la respuesta motriz adecuada, y sugiere que podría generarse del siguiente modo: cada vez que una persona realiza un movimiento pero con la intención de realizar un movimiento en específico, esta persona hace uso de un parámetro en particular del mismo que le proporciona un input sobre la precisión de ese movimiento, haciendo que después de realizar movimientos repetidamente variando el parámetro, obtenga diferentes resultados, competitivamente bien, el sistema nervioso establece la relación entre la magnitud del parámetro y el resultado del movimiento, a partir del cual cada nuevo movimiento añade un nuevo dato al sistema interno que redefine la norma, pero es muy importante saber que sólo después de cada movimiento las fuentes de información quedan relegadas en el esquema de aviso; pero solo cuando se ha creado la norma (donde aparece el esquema generalizado).

El esquema de reconocimiento sensorial se pone en práctica para evaluar la respuesta de la que se obtiene la información. En este caso el esquema de las consecuencias sensoriales y los resultados de movimientos afines anteriores son contrastados con las actuales condiciones iniciales para construir una representación de las consecuencias sensoriales que darían resultado. Es entonces cuando se pone en común la información sensorial que proviene del movimiento que se está llevando a cabo para reconocer de esta manera la eficacia de la respuesta. Además, de acuerdo con esta teoría el aprendizaje consistiría en la actualización de los esquemas del aviso y de reconocimiento con cada movimiento que se pone en práctica.

Una de las predicciones de la teoría de los esquemas es que la variabilidad de la práctica debe mejorar el aprendizaje motor. Schmidt plantea que el aprendizaje queda afectado no solo por la extensión (la duración) de la

práctica, sino también por la variabilidad (la extensión en cantidad y en calidad). A la vez, al aumentar la práctica las características del programa motor generalizado son más potentes. Una segunda predicción es que un determinado movimiento podría ser realizado con precisión sin haber sido realizado previamente porque podría estar basado en un esquema que, previamente a partir de la práctica de un movimiento anterior, podría haberse creado.

La teoría de Schmidt (1975) centra su atención en las repeticiones de un determinado movimiento, con la finalidad de lograr un propósito establecido, de ese modo en esta investigación se tendrá en cuenta las repeticiones y variantes en cada una de las actividades lúdicas para lograr mejorar la coordinación motriz en los estudiantes.

2.1.4. Teoría de los sistemas dinámicos

Torrents y Balague (2007), sostienen que esta teoría aplicada al estudio de la motricidad humana, concretamente a la comprensión de la coordinación de movimientos, establece la presencia de la intención ante la consecución de un objetivo, donde la manipulación de la misma podría modificar la dinámica de la coordinación. Por otro lado, las repeticiones y el trabajo cooperativo de una determinada tarea motriz, permitirá mejoras en la ejecución.

Entonces, considerando el aporte de estos dos investigadores, en nuestro trabajo de investigación se enfatizará en cada una de las sesiones de clase al trabajo repetitivo de una actividad motriz para lograr mejorar la coordinación motora de los estudiantes de 2do grado de secundaria, considerando además el trabajo cooperativo.

2.2. LA CORPOREIDAD COMO ENFOQUE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL CURRÍCULO NACIONAL

Minedu (2018), entiende que el área de la educación física se fundamenta en el enfoque de la corporeidad que considera el cuerpo que va en la edificación de su existencia, más allá de la realidad biológica, pues incluye el hacer, el pensar, el sentir, el conocer, el comunicar y el amar. A través de este enfoque se consideran las condiciones del movimiento consciente de los estudiantes, a partir de sus necesidades, intereses y oportunidades en interacción con el medio, considerando el desarrollo no sólo de habilidades

físicas, sino apuntando a la transformación gradual y/o reafirmación de su imagen corporal, la cual se complementa con otros de la personalidad para dar lugar a la identidad personal y social.

Del mismo modo, el área enfatiza el aprendizaje de hábitos saludables y de consumo responsable, no sólo en la práctica de actividades físicas sino también a través de crear conciencia sociocrítica sobre el cuidado de la salud, que se evalúa mediante la medición de la calidad de vida.

También, explora las relaciones que tienen las personas con otras a través de las actividades físicas, los roles que se adoptan y los roles que se conceden en las distintas situaciones. Niños, niñas y adolescentes se relacionan por mediación de las prácticas sociales para construir unas conductas para convivir, que contienen normas, reglas, pactos, consensos y respuestas a los problemas que deben afrontar (sociales, ambientales, emocionales, personales, interpersonales y físicos).

Teniendo en cuenta el enfoque que utiliza el área de educación física, que tiene en cuenta la condición que muestra el estudiante para moverse de forma intencionada e incide en el aprendizaje de generar hábitos de vida saludables (la práctica de actividad física), la investigación que hemos desarrollado busca una mejora de la coordinación motriz a partir de la práctica de las actividades lúdicas.

2.3. Competencias del área de educación física.

➤ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Para el ministerio de educación (2016, citado por Oviedo y Valdivia, 2023), la finalidad de esta competencia parte del hecho de que los educandos se reconozcan a sí mismos y refuercen su autoestima, a través de la socialización. Por tanto, se debe incidir en que los alumnos aprendan a comportarse adecuadamente en actividades que puedan ir desde el deporte, los juegos, actividades ordinarias, manifestando sus ideas, emociones y sentimientos, a través de gestos, posturas y control del tono muscular. En resumen, con el desarrollo de esta competencia se pretende que los alumnos organicen y asimilen sus movimientos de forma adecuada, fortaleciendo su

desarrollo físico y emocional, por lo que se resalta la importancia de su desarrollo.

➤ **Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.**

De acuerdo con Muñoz (2022), se obtiene el desarrollo de esta competencia cuando el estudiante relaciona sus habilidades sociomotrices de forma asertiva en contextos de práctica deportiva y lúdico, ejecutando acciones como respeto a las normas, liderazgo, resolución de conflictos interpersonales, entre otros, y formula y aplica estrategias y tácticas de juego, lo que implica el uso de recursos personales y potencialidades de la persona con el fin de alcanzar un objetivo común.

2.4. TEORÍAS SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

2.4.1. Teoría pedagógica de Waldorf

Steiner (1919, citado por Alonso, 2021) es reconocido como el precursor de la pedagogía y en su teoría plantea tres etapas de siete años cada una, conocidas como septenios. Durante estas fases, el cuerpo experimenta una renovación, permitiendo el desarrollo de diversas habilidades vinculadas al ámbito físico, intelectual, espiritual y emocional.

El primer septenio abarca desde el nacimiento hasta los 7 años, coincidiendo con la etapa de educación infantil o jardín de infancia. Durante este periodo, destacan los cambios físicos y el desarrollo de los órganos corporales. El aprendizaje se centra en la exploración, la interacción con el entorno cercano, el juego y la imitación. Al final de esta fase, se produce la transición de la infancia a la etapa escolar.

El segundo septenio, de los 7 a los 14 años, marca el inicio de la vida escolar. En esta etapa, se consolidan el ritmo cardíaco y la respiración, mientras que en el ámbito educativo se fomenta la conexión emocional del niño con los contenidos y su identificación con el aprendizaje. El maestro se convierte en una figura de admiración y guía. Hacia los 12 años, comienza a desarrollarse el pensamiento abstracto.

El tercer septenio, que comprende de los 14 a los 21 años, tiene como objetivo principal alcanzar la plena autonomía, permitiendo al individuo

desenvolverse de manera libre en la vida. En este periodo se fortalecen habilidades como el razonamiento, el pensamiento crítico y la búsqueda de la verdad.

Por otro lado, Alonso (2021) señala que, según la teoría pedagógica de Waldorf propuesta por Rudolf Steiner, el juego es esencial para la adquisición de conocimientos y habilidades. A través de la manipulación, el movimiento y la exploración, se establecen conexiones neuronales y se estimula el cerebro, lo que facilita un aprendizaje más profundo y significativo.

Según los aportes de este autor, quien considera al juego esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el trabajo de investigación se ha considerado como estrategia didáctica a las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes entre 13 y 14 años, quienes se encuentran en un periodo de fortalecimiento de sus habilidades motrices.

2.4.2. Teoría de la relajación de Lazarus

Gallardo (2018, cita a Lazarus, 1833), quien sostiene que el juego es visto como una actividad que compensa el esfuerzo y el agotamiento que provocan en el niño otras actividades más importantes o útiles.

Además, estos momentos de regreso a la calma contribuyen a regular las emociones y posibilitan que los alumnos reduzcan gradualmente la activación física producida durante la actividad motriz. Desde el punto de vista del afrontamiento del estrés, esos momentos ayudan a recuperar el equilibrio psicofisiológico y fomentan la sensación de bienestar y calma. Asimismo, fortalecen la respiración consciente y el reconocimiento corporal, componentes fundamentales para la autorregulación. Así, la relajación se transforma en una táctica pedagógica que ayuda a que el estudiante se recupere de forma integral. Por lo tanto, no solo se promueve la recuperación física, sino también la actitud positiva para futuros aprendizajes. En esa línea, el programa que se propone incorporará momentos denominados de vuelta a la calma, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de espacios finales que les ayuden a la recuperación de estados equilibrados.

2.4.3. Teoría del preejercicio de Karl Groos

Gallardo (2018, citando a Lazarus, 1833) sostiene que la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para la adultez, y a través del juego, ensaya las diversas tareas que desempeñará cuando sea adulto. Además, resalta la importancia del juego para el desarrollo, ya que facilita la práctica de instintos y la adquisición de habilidades sociales y motoras que serán fundamentales en la vida adulta. Los juegos motores, por un lado, contribuyen al desarrollo físico, mientras que los juegos simbólicos favorecen la preparación para actividades sociales. Un aspecto clave de la teoría de Gross es la función simbólica del juego, ya que el "hacer como si fuera..." permite al niño practicar acciones necesarias para su integración en la vida social. En este sentido, el juego se configura como una herramienta esencial para el ejercicio y la formación de las habilidades que posibilitarán el crecimiento del niño.

Teniendo en cuenta la teoría de Karl, el programa que se propone considerará momentos de activación fisiológica, donde los alumnos prepararán su cuerpo para realizar las actividades lúdicas, enfatizando los 3 momentos: movilidad articular, estiramientos y la activación ritmo cardiaca, considerando que las actividades lúdicas ejercitan las habilidades y capacidades que le permitirán al niño desarrollarse eficientemente.

2.5. Coordinación motriz

Gallahue y Ozmun (2005), definen la coordinación motora como la capacidad de coordinar y organizar de manera precisa, eficiente, económica y armoniosa actividades motrices con objetivos específicos en mente que requieren la integración de todas las funciones sensoriales y motoras necesarias.

Grosser y Cols (1991), sugirieron que la coordinación motora es la organización de todos los subprocesos de la conducta motora con respecto a objetivos motores predeterminados. El objetivo de la organización es adaptarse entre todas las fuerzas internas y externas creadas, teniendo en cuenta todos los grados de libertad de la unidad en movimiento y los cambios en la situación existente.

Por otro lado, Castañer y Camerino (2022), creen que la coordinación de movimientos es la capacidad de regular con precisión y eficiencia la implicación del cuerpo al realizar cualquier actividad motora.

Los miembros del grupo, tomando como base las contribuciones de los seis autores, consideran que la coordinación motriz es el proceso por el cual una acción motriz se organiza y ordena con eficacia, precisión y armonía, con la finalidad de lograr un objetivo.

2.6. CLASIFICACIÓN DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ

Rodríguez et al. (2015, citados por Munzón y Jarrín, 2021), clasifican la coordinación de movimientos en coordinación dinámica general, que son movimientos en los que participan juntos los músculos de la parte superior e inferior del cuerpo, los mismos movimientos que se dan al realizar diversas actividades como caminar, saltar y lanzar. Luego considera, la coordinación segmentada, que distingue tres tipos de coordinación: mano-ojo, ojos – pies y ojos - cabeza. El tipo de coordinación es el espacial, que se refiere al realizar acciones en el espacio que nos rodea. El siguiente tipo es el de la coordinación intermuscular, el cual esta referido al tipo de movimiento que desarrollan los músculos, teniendo en cuenta su antagonismo entre ellos.

Asimismo, Caminero (2006, citado por Munzón y Jarrín, 2021), considera una última clasificación de la coordinación, la intramuscular, la misma que hace referencia a la capacidad para que el músculo pueda contraerse.

En esta investigación, se tuvo en cuenta los aportes de Rodríguez et al., ya que trabajaremos la coordinación dinámica general en nuestro programa de actividades lúdicas, seleccionando juegos que impliquen movimientos en los que intervengan los músculos del tren superior e inferior.

2.7. EVOLUCIÓN DE LA COORDINACIÓN

Según Contreras (2011, citado por Alcántara 2019), el proceso evolutivo de la coordinación se desarrolla de la siguiente manera:

Durante la primera infancia, entre los 0 y 3 años, el desarrollo neural y muscular alcanza un nivel de madurez que permite al niño comenzar a gestionar tareas relacionadas con el cuidado de su propio cuerpo. Aunque la coordinación es mayoritariamente global, ya se observa el inicio de una coordinación más específica, como la capacidad de recoger objetos mediante la coordinación visual. Entre los 18 y 24 meses, estas habilidades se amplían,

permitiendo acciones como abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos o lavar ropa, entre otras.

En la etapa de Educación Infantil (3-6 años), las capacidades del niño se potencian gracias a la exposición a diversos estímulos. El desarrollo de una acción coordinada requiere lograr un esquema corporal sólido y el control del propio cuerpo. A través del juego, característico de esta edad, se estimulan tanto las habilidades motoras como las cognitivas, favoreciendo movimientos más complejos y enriquecidos.

En la educación primaria (6-12 años), el desarrollo del sistema nervioso juega un papel clave en la coordinación neurosensorial, convirtiendo esta etapa en un periodo ideal para adquirir experiencia motriz. Durante el primer y parte del segundo ciclo, la retención motora es limitada, por lo que la práctica repetitiva es esencial para automatizar los movimientos. Hacia el final del segundo ciclo y durante el tercero, se evidencia un notable progreso en la percepción y la observación gracias al desarrollo sensorial y cognitivo, lo que permite un ajuste motor altamente eficiente.

En la educación secundaria (12-18 años), durante la pubertad, se produce la maduración sexual y un crecimiento corporal significativo, lo que genera inicialmente una disminución en la coordinación motriz. Con el tiempo, esta coordinación se recupera y mejora en paralelo con el desarrollo de la condición física.

Contreras, especifica en cada una de las etapas del ser humano los cambios que se producen respecto a su coordinación. En la presente investigación se dará énfasis al proceso de evolución de la coordinación motriz en los estudiantes de 2do grado de secundaria de la institución educativa N° 16367 “Javier Heraud Pérez”, considerando que en esta etapa los adolescentes presentan dificultades en sus diversos movimientos corporales y a través de las actividades lúdicas se pretende solucionar el problema.

2.8. ACTIVIDADES LÚDICAS

Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes participar en un aprendizaje más significativo, porque producen más y mejores conocimientos, fomenta la confianza, la autonomía y la formación de la personalidad (Agallo,

2003). Por otro lado, es una actividad que fomenta la socialización e integración y que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes.

Así mismo, las personas pueden continuar disfrutando del juego más allá de la infancia, lo que subraya la importancia central del juego en el proceso de aprendizaje.

2.9. CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Según Decroly (1999), los juegos lúdicos se dividen en juegos sensoriales, juegos motores, juegos de iniciación a la lectura y juegos de incitación a las cantidades. Por otro lado, Skrypiel (1974) los divide en juegos didácticos, sensoriales argumentales y aire libre.

Teniendo en cuenta los aportes de cada autor, en nuestro programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz se trabajarán los juegos motores, los mismos que permitirán el trabajo de los músculos del tren superior e inferior.

2.10. ELEMENTOS QUE FAVORECEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

De acuerdo con García (2013, citado en Contreras, 2020), las actividades lúdicas benefician aspectos pedagógicos, el cual se puntualiza a continuación:

En el desarrollo psicomotor: Coordinación motriz, equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, coordinación visomotora y capacidad de imitación.

En el desarrollo cognitivo: Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, discriminación de la fantasía y la realidad, pensamiento científico y matemático, desarrolla el rendimiento y la comunicación, el lenguaje, el pensamiento abstracto.

En el desarrollo social: A través de juegos imaginativos, los niños aprenden a comunicarse y trabajar juntos, también adquieren conocimientos sobre el mundo de los adultos, se preparan para el trabajo y desarrollan su sentido moral. Además, los juegos en equipo que promueven la comunicación, la unión y la confianza, ayudan a desarrollar comportamientos colaborativos, reducen comportamientos agresivos y pasivos, y fomentan la aceptación de la diversidad racial.

En el desarrollo emocional: Ayuda al niño a expresar sus sentimientos, sentirse bien emocionalmente, manejar la ansiedad, mostrar sus emociones de forma simbólica, resolver problemas y entender su identidad sexual.

En resumen, jugar es muy importante en la institución educativa porque ayuda a los niños a divertirse mientras aprenden. Esto les facilita desarrollar sus habilidades físicas y aprender cosas nuevas de forma más fácil y divertida. Jugar también les motiva a querer aprender y crecer en todas las áreas de su vida.

2.11. PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Según García (2013, citado en Contreras, 2020), en el contexto educativo, el término “programa de actividades lúdicas”, se refiere al conjunto de actividades lúdicas elaboradas con el fin de atender las necesidades educativas, sociales y afectivas, conformadas a partir de un diagnóstico elaborado a raíz de la observación de conductas y del trabajo realizado con los estudiantes.

2.12. JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ

De acuerdo con Almora y Quispe (2019), este tipo de juegos se produce de forma espontánea en los niños desde las primeras semanas de vida, cuando ya comienzan a repetir movimientos y gestos involuntariamente. En este sentido, como indica Blanco (2012), incluso estos juegos toman un gran desarrollo durante los dos primeros años de vida, pero continúan a lo largo de la infancia y la adolescencia. Actividades como caminar, correr, saltar, arrastrarse, rodar o empujar tirando son comunes en los juegos preferidos por los niños y éstas les permiten ejercitar sus nuevas posibilidades motrices y liberar las tensiones acumuladas.

A continuación, se detallan: el paseo del aro, quita la cola al gato, carrera de postas, la cadena, pepas y pepes, saltando por los aros, las cuatro esquinas, circuito de coordinación, blancos y negros, el saltamonte, gallos y gallaretas, atrapa los conos, saltando en los cuadrantes y moviéndome en las estaciones.

2.13. JUEGOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Moncada (2016), percibe los juegos cooperativos como actividades lúdicas, que requieren de los jugadores una manera de actuar dirigida al grupo, donde cada integrante coopera con los demás para alcanzar un objetivo compartido.

Por otro lado, el mismo autor resalta que los juegos competitivos presentan algunas ventajas, tales como fortalecer la confianza en uno mismo, mejorar la capacidad de autosuperación, enseñar a saber perder, pero también a saber ganar, ayuda a valorar el esfuerzo, y no solo el resultado; pero también algunas desventajas tales como fortalecer el egoísmo, fomentar el individualismo, generalmente, provoca enfrentamientos, elevan los niveles de estrés de la persona que los practica.

2.14. MATERIAL DIDÁCTICO DE APOYO A LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Kayap (2013), afirma que los materiales didácticos son recursos intencionadamente diseñados y elaborados con fines de enseñanza-aprendizaje, los cuales sirven para concretar, enseñar los contenidos de aprendizaje de una manera práctica, concreta y útil. Precisamente por eso, indica que el material didáctico aumenta las posibilidades de actuación del docente, potencia una mayor motivación del alumnado y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, el mismo autor señala que el material didáctico del medio son aquellos recursos que están en el medio natural y social y que se pueden seleccionar, diseñar, construir para entrelazar con el aprendizaje de sus estudiantes en sus respectivas aulas.

Del mismo modo, Navas (2010, citado por Kayap, 2013), considera que los materiales no tradicionales o creados por el alumnado son una extraordinaria herramienta educativa en cuanto que, además de ser un recurso docente, puede constituir un contenido en sí mismo, fomenta la creatividad, la expresividad, la responsabilidad y la cooperación, entre muchas otras cosas. Por eso, él defendía ampliar su uso en las aulas.

Fernández et al. (2016, citado por Ágila 2021) afirma que la tarea de crear y diseñar materiales refuerza tres elementos esenciales del constructivismo: el aprendiz activo que aprende haciendo, el aprendiz social que aprende por grupos y el aprendiz creativo que inventa y diseña. Es por esto que en las clases de educación física el alumnado debe participar en la creación de su propio material didáctico (por un lado, construye su propio conocimiento, y por otro, va adquiriendo y desarrollando ciertas capacidades motrices...).

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Lewin (1946, citado por Cabrera 2017), define a la investigación-acción (IA) como un enfoque que combina de manera dialéctica la investigación y la acción, integrando ambos procesos a través de fases cíclicas que incluyen la planificación, la acción, la observación y la reflexión, además, esta investigación busca transformar la realidad y el proceso educativo, caracterizándose por ser crítica, reflexiva, contextualizada y participativa, vinculando la teoría con la práctica y el conocimiento con la acción.

En lo referente a las características de la investigación acción, Kemmis y McTaggart (1988, citados por Bernal, 2011) consideran que es participativa porque las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias practicas; sigue una espiral introspectiva que abarca la planificación, acción, observación y reflexión; es colaborativa ya que se realiza en grupo por las personas implicadas; además, crea comunidades autocríticas de personas que participan y colaboran.

Por otro lado, Cohen y Manion (1990, citados por Berrocal y Expósito 2006), mencionan como principios de la investigación acción los siguientes: es un medio para remediar problemas diagnosticados en situaciones específicas o

para mejorar situaciones específicas; es una estrategia de formación permanente para el profesor, dotándolo de nuevas técnicas y métodos para una mayor documentación y conocimiento de la realidad del aula; es una forma interesante de introducir métodos innovadores en las escuelas; es una buena oportunidad para mejorar las estructuras de comunicación entre los profesores en ejercicio y los investigadores académicos, así como una forma útil de remediar el fracaso de la investigación tradicional para dar oportunidades de cambio reales y recetas claras y por último es una alternativa global a los modelos tradicionales de hacer ciencia.

En relación con las fases de la investigación acción, nuestro trabajo se basó en los aportes de Kemmis y McTaggart (1988), comenzando con un diagnóstico que se realizó a través de los diarios de campo, que sirvió para identificar el problema en la primera etapa de la investigación que fue el proyecto, focalizando las categorías de nuestro estudio: las estrategias didácticas y los materiales educativos. A continuación, se llevó a cabo la planificación, en la cual se diseñaron acciones con estrategias didácticas apropiadas para mejorar dicha coordinación. Posteriormente, se implementaron las acciones pedagógicas, etapa que resultó ser la más enriquecedora, ya que permitió analizar cómo se corregían las debilidades y abrió la posibilidad de revisar nuevos conceptos y teorías que respaldan las acciones del plan. Finalmente, se realizó una reflexión o evaluación, entendida como un proceso continuo de autoanálisis orientado a la mejora constante.

La población muestra de esta investigación está conformada por diecinueve estudiantes, de los cuales nueve son mujeres y diez son varones, provenientes de los caseríos de Agua Colorada, La Primavera, La Flor, y del centro poblado de Santa Rosa. La edad promedio de los participantes oscila entre los trece y catorce años, lo que asegura una diversidad dentro de este rango etario.

En relación con la técnica de investigación, Bracamonte (2015), considera que la observación constituye una práctica para detallar en tiempo real, los comportamiento y conductas, esto afirma que el contexto es la guía principal de estudio en el que se desenvuelven las personas. Teniendo en cuenta el aporte de este autor en nuestro trabajo se empleó la técnica de la observación

participante, que facilita una comprensión más profunda de las interacciones y comportamientos de los estudiantes en su entorno natural. Esta combinación de métodos proporciona una base sólida para el análisis.

Luna et al. (2021), definen al diario de campo como una técnica que mediante la creación de anotaciones funge como un apoyo a la memoria, estimulando la recreación de las vivencias experimentadas, llevando a quien escribe a la reflexión y a la autocrítica; es por ello, que en nuestra investigación se utilizaron diarios de campo como herramienta principal, permitiendo un registro sistemático de las observaciones y reflexiones del investigador.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

3.2.1.1. Campo de acción: Programa de actividades lúdicas

Para Villacrés y Aguilar (2025), un programa de actividades lúdicas se define como un conjunto planificado de acciones recreativas orientas al desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, la actividad lúdica constituye una estrategia fundamental para el desarrollo educativo y social, ya que integra el juego como medio de aprendizaje significativo.

En nuestra investigación hemos seleccionado a una diversidad de juegos motores como estrategias didácticas dentro de nuestro programa de actividades lúdicas, para mejorar la coordinación motriz, ya que como sugiere Albornos (2019), el juego es considerado como una valiosa estrategia para desarrollar el pensamiento creativo, debido a que permite a los niños expresar al máximo su imaginación y fantasía, iniciando de esta manera su deseo de crear y descubrir el entorno que lo rodea y la iniciativa de imaginar situaciones nuevas. Además, contribuye de manera muy significativa al desarrollo motriz, social y cognitivo de los estudiantes formando parte esencial de la creatividad.

Respecto al campo de acción número uno plasmado en nuestra matriz de consistencia sobre estrategias didácticas (Anexo 01), según la **primera actividad** que se realizó fue la coordinación con el personal docente, directivo y padres de familia para ejecutar el proyecto de investigación. Contando con nuestro plan de acción (Anexo 02), el que consideraba las fechas a desarrollar las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula de segundo grado de

secundaria, se procedió a realizar una reunión el miércoles veinticinco de setiembre del dos mil veinticuatro, donde se expuso el proyecto de investigación, resaltando el objetivo general y los específicos (Anexo 03 y 04). Se logró que los padres de familia dieran su consentimiento para poder tomar fotos y filmar videos cortos de sus menores hijos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje como parte del proyecto de investigación, firmando la carta de autorización (Anexo N° 05).

La **segunda actividad específica**, consistió en el análisis y selección de las competencias del área de educación física, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, plasmados en el problema a solucionar. Para ello, se utilizó el CNEB (Currículo Nacional de Educación Básica), de donde se extrajo las dos competencias a trabajar dentro de nuestra planificación de las sesiones de aprendizaje “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” e “Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”, todo esto con la finalidad de establecer una relación entre los objetivos de la investigación y las estrategias a utilizar de tal manera que respondan a la solución del problema identificado y a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Con relación a la **tercera actividad** relacionada a la selección de estrategias didácticas para mejorar la coordinación motriz, se ha tenido en cuenta criterios pedagógicos y metodológicos que asegurarán la pertinencia de las actividades a trabajar. Entre ellos, la edad y las características evolutivas del alumnado de 13 y 14 años, considerando que los juegos motores respondieran a sus necesidades e intereses. Asimismo, se han priorizado actividades que favorezcan el desarrollo integral de la coordinación motriz. Igualmente, se ha aplicado el principio de la progresión pedagógica, organizando las actividades del nivel básico a mayores niveles de complejidad motriz, favoreciendo un aprendizaje escalonado. También se han considerado criterios de seguridad, inclusión y de participación activa, favoreciendo el trabajo cooperativo y la interacción social positiva. Finalmente, las estrategias didácticas han sido seleccionadas en relación a las competencias del área de educación física. Realizándose un listado general de las actividades lúdicas que se desarrollarían dentro de las sesiones de aprendizaje, entre ellas: el paseo del aro, quita la cola

al gato, carrera de postas, la cadena, pepas y pepes, saltando por los aros, las cuatro esquinas, circuito de coordinación, blancos y negros, gallos y gallaretas, el saltamonte, atrapa los conos, me muevo al ritmo de la música, saltando en los cuadrantes y moviéndome en las estaciones (Ver anexo N° 07).

La **tercera actividad** consistió en el diseño e implementación de un programa de actividades lúdicas (Anexo N° 08) orientadas a mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de 2do grado de secundaria, considerando la estructura propuesta por Contreras (2020). Los juegos motores seleccionados incluían movimientos amplios y dinámicos, como correr, saltar y lanzar. Esta variedad de actividades permitió a los adolescentes activar grandes grupos musculares y, al mismo tiempo, mejorar la coordinación general de sus movimientos. El programa se organizó en sesiones planificadas, durante las cuales se eligieron juegos apropiados para la edad y las habilidades motrices de los estudiantes. Las reglas y la dificultad se adaptaron cuidadosamente de acuerdo con su nivel de destreza. La elaboración del programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz permitió transformar significativamente nuestra práctica docente, ya que, por medio de la innovación, la reflexión y la aplicación de metodología basada en juegos motores, permitió lograr el objetivo plasmado en nuestra investigación.

El programa adoptó un enfoque lúdico y participativo, lo que facilitó que los educandos aprendieran no solo a través de la práctica física, sino también mediante la interacción social y el disfrute compartido. Además, su diseño flexible permitió realizar evaluaciones continuas de los progresos en cada una de las sesiones de aprendizaje realizadas, tanto en lo que respecta a la coordinación motriz y la práctica de hábitos saludables.

Respecto a la **cuarta actividad**, la planificación de las sesiones de aprendizaje, en primer lugar, se seleccionaron las competencias, capacidades y desempeños que se trabajarían en cada sesión, además de las actividades lúdicas que se considerarían dentro de ellas, teniendo en cuenta los momentos pedagógicos: problematización, recuperación de saberes previos, conflicto cognitivo, propósito, desarrollo de actividades y la metacognición (Anexo N° 09). Después de la planificación de las sesiones de aprendizaje empleando las

estrategias didácticas seleccionadas, se procedió a ejecutar las sesiones de aprendizaje, las mismas que a continuación se detallan.

Primera sesión de aprendizaje, titulada “Me familiarizo con los juegos de coordinación”, cuyo propósito fue que los estudiantes se familiaricen con juegos que mejoren su coordinación motriz. Durante el desarrollo, se ejecutó el juego denominado “El paseo del aro”, el cual tuvo como finalidad que los estudiantes realicen movimientos tanto en sus extremidades inferiores y superiores como una forma de desarrollar su coordinación motriz. En esta actividad se evidenció que algunos de los estudiantes tenían dificultades para pasar el aro al siguiente compañero, observándose que uno de los grupos tenía mayor inconveniente para realizar el trabajo. Para superar esta dificultad, implementamos actividades lúdicas tanto de coordinación como grupales. Estas acciones contribuyeron a generar un ambiente más relajado y adecuado para fomentar la participación. Las actividades planificadas nos permitieron mejorar las relaciones interpersonales ya que los alumnos estuvieron más concentrados, poco tímidos y con ganas de participar. (Anexo N° 10-A).

También se llevó a cabo el juego “Quitar la cola al gato” con la finalidad que los estudiantes realicen movimientos corporales de manera individual, coordinando sus miembros inferiores y superiores al momento de correr en diferentes direcciones. En este juego los estudiantes se desplazaron en un determinado espacio llevando un pañuelo a la altura de la cintura simulando ser una cola, asimismo tenían que tratar de quitar colitas a sus compañeros y evitar perder la suya. Para ello tenían que cumplir algunas reglas: cada estudiante debe llevar la cola sin coger con las manos, otra regla era que los estudiantes eviten salir del espacio. Durante el desarrollo algunos estudiantes tuvieron mejor coordinación para realizar este juego, ya que al momento de desplazarse alternaban armónicamente sus extremidades superiores e inferiores y además reaccionaban con exactitud para lograr el objetivo, mientras que otros presentaron dificultades al momento de correr, teniendo confusión de alternancia de sus miembros inferiores y superiores, por lo tanto sus movimientos no se realizaban con precisión de tal manera que eran atrapados con facilidad perdiendo su colita de tela. Para superar este problema se realizó varias repeticiones al juego, además los estudiantes propusieron algunas variantes que

fueron de mucha ayuda para lograr el objetivo. En este caso como docentes tratamos de acompañar, retroalimentar, sugerir otras formas de realizar la actividad, orientando y alentándolos siempre, haciéndole sentir que ellos son capaces de lograr lo que se proponen.

Además, se practicó el juego “Carrera de postas”, el objetivo era que los estudiantes alternen sus piernas y brazos al momento de correr y entregar la posta al siguiente compañero ayudando a desarrollar sus habilidades coordinativas. Para ello los estudiantes se distribuyeron en tres equipos ordenados en filas y a medida que uno llegaba el otro iba saliendo hasta que el último salga corriendo rápidamente e intente ganar el primer lugar que estaba vacío. En el intento hubo estudiantes que mostraron poca coordinación al momento de correr, ya que lo hacía lento, notándose en el instante de extender las piernas, pero acortando los brazos, es decir poca elongación de las extremidades superiores y en otras situaciones separaban mucho las piernas para dar las zancadas. Como estrategia utilizada para superar este inconveniente se repitió constantemente el juego dándole algunas variantes.

La intervención del docente durante el desarrollo de la clase es fundamental para garantizar un aprendizaje significativo y dinámico. Su rol no se limita a transmitir conocimientos, sino que también actúa como mediador, facilitador y guía en el proceso educativo, explicando a detalle el juego a realizar y brindando la retroalimentación correspondiente. La participación del docente en este juego fue dar las instrucciones precisas de como realizar el juego, haciendo las correcciones en aquellos estudiantes que no ejecutaban de la manera correcta el juego, proponiendo algunas variantes para mejorar, haciendo la retroalimentación cuando se requería. Esta experiencia nos permitió reflexionar sobre nuestro rol como docente, dándonos cuenta que en algunas ocasiones llegamos a cumplir un horario de trabajo, pero no organizamos el tiempo para las entregas retroalimentadoras a los estudiantes. (Diario de Campo N° 01-Anexo 10-A).

Al culminar la sesión de aprendizaje se realizó una metacognición con preguntas, entre ellas: ¿Cómo se sintieron hoy?, ¿Será importante trabajar con los demás? ¿Cómo te sentiste jugando con tus compañeros? ¿Tuviste alguna dificultad en esta sesión?, ¿De qué manera solucionaron las dificultades? ¿Qué

estrategias utilizaron para lograron sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? A cada una de las interrogantes, los estudiantes respondieron con facilidad y satisfacción, dando a conocer su satisfacción con el tema trabajado en ese día.

La segunda sesión de aprendizaje denominada “Jugando con mis compañeros mejoro mi coordinación motriz”. El propósito por lograr fue que los estudiantes a través de la práctica de juegos mejoren su coordinación motriz. Para recoger los saberes previos se puso en práctica el juego “La cadena”, cuyo objetivo fue que los educandos realicen la carrera de forma individual y colectiva para fortalecer su coordinación. Al inicio un estudiante comenzó a correr intentando tocar a uno de sus compañeros situado en el interior del terreno del campo deportivo y de esa manera se iba formando una cadena cogiéndose de la mano. Al momento de la ejecución se observó a algunos estudiantes que tenían problemas para alcanzar y tocar a sus compañeros ya que no coordinaban sus miembros superiores con los inferiores. Para resolver esta situación por sugerencia de un educando se volvió a repetir el juego, obteniéndose mejores resultados como la seguridad en sus movimientos y la comunicación asertiva que mostraron para poder entenderse y dirigirse hacia una determinada dirección. Además, las estrategias aplicadas también se logró identificar los diferentes ritmos de aprendizaje. (Anexo N° 10-B).

El juego “Pepas y pepes”, tuvo como finalidad que los estudiantes practicando la carrera de reacción y utilizando variantes mejoren su coordinación. Se formaron filas donde uno frente al otro (varón-mujer) ubicados en diferentes posiciones (de espalda, frente a frente, en cunclillas, decúbito ventral y dorsal, etc), debían rápidamente a la señal del docente tocar a su compañero (a). En el primer intento del trabajo la mayoría de los estudiantes, especialmente las mujeres, se equivocaban al momento de reaccionar, ya que se dirigían hacia el lado contrario, así como también otros no salían rápidamente de su sitio debido a la dificultad que tenían para coordinar sus movimientos entre las extremidades superiores e inferiores. Como alternativa de solución se consideró a las repeticiones, las mismas que fueron planteadas por los propios estudiantes, a quienes les parecía divertida e interesante esa actividad, evidenciándose en sus rostros al momento de participar.

La actividad lúdica “Saltando por los aros”, tuvo como finalidad que por medio de los saltos de forma individual los estudiantes mejoren su coordinación y mantengan su equilibrio. Se organizó a la clase en grupo, quienes formando una fila uno por uno debía pasar los aros con los pies juntos y saltando, desplazándose de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, hasta llegar a la tercera hilera del circuito. Llegado el momento de la práctica, las mujeres, voluntariamente dieron el primer paso, observándose algunas dificultades para ejecutar el trabajo, ya que cuando pasaban aro por aro no había una armonía y sincronización para saltar, debido a que el impulso era poco prolongado, ocasionando retraso en la ejecución y por lo tanto en la coordinación grupal había diferencias. A medida que este juego se iba repitiendo, los estudiantes lograron coordinar mejor sus movimientos del tren superior con el inferior. Como docentes tratamos de acompañar, retroalimentar, sugerir otras formas de realizar la actividad, orientando y alentándolos siempre, haciéndoles sentir que ellos son capaces de lograr lo que se proponen. Esta vivencia nos permitió meditar acerca de la relevancia de incluir actividades recreativas y de movimiento en nuestras clases, en particular las que están concebidas para potenciar habilidades motoras y sociales, como la coordinación motriz de los estudiantes. (Diario de campo N° 02- Anexo 10-B).

Como cierre de la sesión se les planteó unas preguntas como reflexión de todo lo trabajado, tales como: ¿Cómo te sentiste jugando con tus compañeros?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Será importante trabajar con los demás? ¿Tuviste alguna dificultad en esta sesión?, ¿De qué manera solucionaron las dificultades? ¿Qué estrategias utilizaron para lograron sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? Ante lo planteado, los educandos a pesar de sentirse agotados por el trabajo físico, respondieron animados cada una de las interrogantes.

La sesión de aprendizaje número tres denominada “Me divierto jugando y mejoro mi coordinación motriz. El propósito por desarrollar fue que los estudiantes mejoren su coordinación motriz practicando juegos y divirtiéndose. Durante el desarrollo de la sesión para recoger los saberes previos se realizó el juego las cuatro esquinas, teniendo como finalidad la realización de movimientos de su cuerpo de manera coordinada desplazándose en diferentes direcciones en

espacios reducidos. En este juego los estudiantes se organizaron en cuatro grupos ubicados en círculos en cada esquina y para marcar el espacio se utilizaron conos elaborados con tarros pintados de colores. A la señal debían moverse a la derecha, izquierda, adentro, afuera y cuando se mencionaba “en el centro”, todos debían desplazarse al círculo central del campo. El que llegaba último se le asignaba una tarea a realizar. Al momento de la ejecución se confundían cuando alternaban sus lados corporales y en una oportunidad se observó a una estudiante que casi se cae, pero con la ayuda de sus compañeros logró estabilizarse. A medida que se practicaba más este juego se logró que los estudiantes mejoren sus movimientos, notándose sincronización y armonía en ellos. (Anexo N° 10-C).

En el juego “circuito de coordinación”, cuya finalidad era que los estudiantes coordinen sus extremidades inferiores y superiores al realizar desplazamientos de derecha e izquierda o viceversa utilizando materiales como obstáculos durante todo el recorrido. Para la ejecución se formaron dos equipos, los cuales estaban ubicados en columnas y delante de ellos un circuito de conos y bastones. A la señal el primero de cada columna debía pasar realizando laterales primero a la izquierda, luego a la derecha y pasar saltando con los dos pies juntos el bastón, lo mismo iba realizando hasta pasar todos los obstáculos, luego regresar, chocar la mano para que salga su siguiente compañero. Hubo cuatro estudiantes que pasaban rápidamente los obstáculos tratando de alternar sus extremidades superiores e inferiores de acuerdo con la dinámica del juego, mientras el resto, al momento de mover adelante la pierna derecha salía el mismo brazo derecho, lo mismo sucedía con la parte izquierda de su cuerpo. Al realizar las variantes y repeticiones los estudiantes se fueron familiarizando con el juego y lograron mejorar su coordinación.

El juego “blancos y negros”, tuvo como finalidad que los estudiantes practicando la carrera de reacción y utilizando variantes mejoren su coordinación. Para eso, se formaron filas donde uno frente al otro ubicados en diferentes posiciones (de espalda, frente a frente, en cunclillas, decúbito ventral y dorsal, etc), debían rápidamente a la señal del docente tocar a su compañero (a). Durante el desarrollo la mayoría de los estudiantes, de preferencia las damas, se equivocaban al momento de reaccionar, ya que se dirigían hacia el

lado contrario, así como también otros no salían rápidamente de su sitio debido a la dificultad que tenían para coordinar sus movimientos entre las extremidades superiores e inferiores. Para solucionar esta dificultad se repitió constantemente el juego, donde finalmente se observó mejoras en el desenvolvimiento de los estudiantes. En esta sesión tratamos de atender las dificultades que surgían a raíz de los juegos realizados tales como la confusión que podía surgir al momento de alternar sus miembros superiores e inferiores, asimismo se les brindó apoyo emocional cuando se sentían mal al no conseguir cumplir con sus objetivos. Para solucionar estas dificultades se realizó la repetición de los juegos con el objetivo de mejorar la coordinación, adaptándose a sus diferentes niveles de aprendizaje, para ello también fue muy importante el trabajo en equipo, permitiendo superar los incidentes iniciales y mejoren gradualmente sus habilidades coordinativas. (Diario de campo N° 03-Anexo 10-C).

En el momento de la reflexión de lo aprendido se lanzaron algunas preguntas: ¿Cómo te sentiste durante el desarrollo de la sesión? ¿Presentaste alguna dificultad en las actividades? ¿De qué manera solucionaron las dificultades? ¿Qué estrategias utilizaron para lograron sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? En ese momento los estudiantes formados en círculo y de manera ordenada según los aprendizajes adquiridos en ese día, iban respondiendo a pesar del cansancio físico que demostraban.

La cuarta sesión de aprendizaje titulada “Realizando actividades lúdicas mejoro mi coordinación”, tuvo como propósito que los estudiantes mejoren su coordinación motriz realizando actividades lúdicas. Como juego de motivación y para recoger los saberes previos se ejecutó "Gallos y gallaretas", teniendo como finalidad que los estudiantes coordinen sus miembros superiores e inferiores al momento de realizar carreras de velocidad evitando ser alcanzados por sus compañeros. En esta ocasión a los varones se les asignaba el rol de gallos y a las mujeres el de gallaretas. En el juego, el equipo mencionado debía atrapar al otro grupo, en donde se observó a algunos estudiantes que, en vez de acercarse a su competidor para atraparlo, salieron disparados en el sentido contrario. Para superar esta dificultad se realizaron repeticiones al juego, las mismas que permitieron que los estudiantes se movieran con más rapidez

para llegar al límite marcado. En cada intervención de los alumnos, se notaban expresiones de alegría en sus rostros, así como ciertos gestos corporales, como mirar fijamente al maestro o mostrarse agitados con el rostro sonrojado, entre otros.

También se realizó el juego "El saltamonte", cuyo objetivo era que los estudiantes avancen de un lugar a otro sostenidos en un solo pie coordinando y equilibrado su cuerpo, así mismo alternando sus brazos y piernas utilizando materiales como bastones, tarros pintados que ayuden a mejorar su coordinación motora. Los estudiantes ejecutaron este juego saltando los obstáculos propuestos. El primer obstáculo consistía en avanzar entre bastones en zig-zag, saltando a la pata coja; el segundo era un recorrido entre conos, elevando las piernas alternadamente; y el tercero requería saltar con un pie en el primer cono y con ambos en los siguientes. En esta dinámica, observamos que algunos estudiantes tenían más coordinación, los demás mostraban inseguridad. De acuerdo con nuestro diario de campo "algunos estudiantes realizaban con más precisión las actividades de coordinación, mientras otros se limitaban a realizarlo (Anexo N° 10-D). Para solucionar estas dificultades se realizaron varias repeticiones en los circuitos a medida que se repetían las rondas, los movimientos se fueron haciendo más coordinados.

En el juego "Atrapa los conos", el objetivo era que los estudiantes realizando desplazamientos y carreras para tocar los conos mejoren su coordinación motriz. Para ello, ubicados en círculo a la señal del docente debían avanzar hacia los conos situados al interior del círculo y los toquen según el color mencionado. En esta actividad lúdica, observamos que la mayoría de los estudiantes mantenían una sincronización en sus movimientos, alternando adecuadamente sus extremidades superiores e inferiores al momento de correr. De igual manera que en los juegos anteriores, aquí también se repetía el trabajo para lograr mejores resultados. En definitiva, es muy importante actuar como facilitador activo del aprendizaje, ofreciendo posibilidades para que los estudiantes pudieran mejorar a partir de la repetición de la práctica, la observación y la modificación de las actividades de acuerdo con sus necesidades. (Diario de campo N° 04-Anexo 10-D).

En la metacognición se plantearon las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste durante la clase? ¿Tuviste alguna dificultad en el trabajo realizado? ¿De qué manera la solucionaste? ¿Qué estrategias se emplearon para lograr el propósito propuesto? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? Cada estudiante de manera voluntaria fue expresando su sentir, con relación a las preguntas formuladas.

La quinta y última sesión de aprendizaje se denominó “Participo en juegos motores para mejorar mi coordinación”, cuyo propósito fue que los estudiantes mejoren su coordinación motriz realizando juegos motores. El primer juego para recoger saberes previos fue “Me muevo al ritmo de la música”, con la finalidad que los estudiantes realicen movimientos armónicos y coordinados. Al principio del juego se sintieron avergonzados de ejecutar sus movimientos, porque se utilizó la música como recurso educativo y ellos adujeron que no estaban acostumbrados a trabajar con esa herramienta pedagógica. Como estrategia para superar esta dificultad fue la realización de las repeticiones, observándose posteriormente, confianza en los estudiantes, quienes poco a poco fueron mejorando sus movimientos logrando el propósito de esta actividad lúdica.

Por otro lado, se llevó a cabo el juego "Saltando en los cuadrantes", teniendo como finalidad que los estudiantes realicen saltos coordinando sus piernas al momento de flexionar y elevar al nivel de la cadera utilizando bastones elaborados con material de la zona. aquí los alumnos trabajaron en parejas y uno por uno iba pasando el bastón colocado en el piso en forma vertical, elevando las piernas a la altura de la cadera y alternándolas; luego, se ubicó otro bastón en forma horizontal formándose una cruz, y de cuadrante en cuadrante se desplazaban de igual manera alterando sus pies, en ese momento se complicó la realización del trabajo, ya que se confundían, porque cuando les tocaba moverse con la pierna derecha lo hacían con la izquierda y cuando se debía ejecutar con ésta lo hacían con la pierna opuesta. Para solucionar esta dificultad al igual que en los diferentes juegos aplicados, se empleó las repeticiones, las mismas que a medida que se fueron aplicando se logró mejores resultados en los estudiantes respecto a su coordinación motriz. (Anexo N° 10-E).

También en esta última sesión de aprendizaje se aplicó el juego “Moviéndome en las estaciones”, el objetivo de esta actividad era que los estudiantes avancen en forma lineal, lateral y circular equilibrando y coordinado su cuerpo. Para el desarrollo de este juego los educandos se organizaron en grupos, quienes tenían que pasar en laterales los obstáculos de bastones, llevando un cono en la mano, luego daban la vuelta alrededor de un aro colocado en el centro del campo y finalmente llegaron a otro aro y dejaban el cono dentro, luego regresaban a la columna para dar la mano a su compañero y continúen con el mismo recorrido. Después, se realizó dos variantes al juego: una consistía en pasar por los obstáculos por un costado haciendo skiping y la otra en elevar la pierna contraria al lado de ejecución, mientras la otra servía de apoyo para pasar los bastones. En el desarrollo de esta actividad lúdica los estudiantes se mostraron alegres, ya que en sus rostros se visualizaba una sonrisa y conversaban en todo momento entre ellos para orientarse en el trabajo.

Respecto a los materiales utilizados en cada una de las sesiones de aprendizaje, se mencionan los siguientes: aros elaborados de bejucos y envueltos con chante de plátano, bastones de caña brava, conos y platos de botellas.

En cada uno de los diarios de clase elaborados como instrumento de recojo de información, se evidencia que las actividades lúdicas si mejoran la coordinación motriz de los estudiantes, esto se sustenta en el objetivo específico plasmado en la presente investigación, relacionado con la optimización de la práctica pedagógica con el uso de estrategias didácticas.

Además, es necesario mencionar que la intervención del docente durante el desarrollo de cada una de las sesiones de aprendizaje aplicando los juegos motores como estrategia didáctica es esencial para garantizar que estas actividades cumplan con los objetivos de la presente investigación. Durante esta sesión de aprendizaje, orientamos el juego hacia el objetivo de mejorar la coordinación motriz de los estudiantes, promoviendo la inclusión y la equidad para que todos pudieran participar activamente y avanzar a su propio ritmo. Adaptamos las actividades según sus necesidades, observando su progreso y detectando fortalezas y debilidades que requieran mejorar. Cuando surgieron

dificultades, ofrecimos retroalimentación oportuna para motivarlos y guiarlos en el desarrollo de su coordinación motriz.

3.2.1.2. Campo de acción: Material didáctico.

Según Morales (2012, citado por Huamanchay, 2021), los materiales didácticos son vistos como recursos y herramientas que facilitan la transmisión de enseñanza en cada contexto educativo. El uso de estos contribuye al desarrollo de los sentidos de los niños y niñas, permitiéndoles acceder al conocimiento de manera creativa y sencilla, lo que facilita un aprendizaje significativo. Además, se clasifican en dos tipos: los estructurados, diseñados específicamente para apoyar al docente en el proceso de enseñanza, y los no estructurados, también llamados materiales recuperables, que no han sido creados con fines didácticos, pero pueden ser aprovechados en ciertas actividades educativas. El mismo autor señala que es importante que los materiales educativos cumplan con ciertas características. Deben ser sencillos, ofreciendo múltiples formas de uso; atractivos, con colores llamativos o interesantes; manipulables, es decir, fáciles de manejar según el tamaño y la edad de los estudiantes; contextualizados, adaptados a las necesidades e intereses de los alumnos. Finalmente, los materiales deben ser seguros.

Considerando los aportes de Huamanchay, respecto a las características que deben tener los materiales educativos, como **primera actividad específica** de este campo de acción fue diseñar los materiales con recursos de la zona para desarrollar la coordinación motriz; para ello, el veinticuatro de setiembre nos reunimos los integrantes del grupo de investigación para buscar y seleccionar los materiales y recursos que hay en la comunidad. Para elaborar los aros, se utilizaría bejucos de las ramas de los árboles y envolverlos con chante de plátano para darle una mejor estética; los bastones se harían de caña brava y pintarlas con pintura acrílica para una mejor presentación; los conos y platos se armaría de botellas descartables y tarros pintarlos de diferentes colores. De esa manera se logró concluir con esta primera actividad. (Anexo N° 11 - Recursos de la zona e insumos para elaborar el material didáctico.

Posteriormente, en **la segunda actividad específica** sobre la elaboración del material didáctico con apoyo de los educandos, el veintiocho de

setiembre se convocó a los estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa N° 16367 “Javier Heraud Pérez”, a horas 3:00 p.m., para ir a buscar los recursos necesarios para elaborar los materiales a utilizar en las sesiones de aprendizaje. Todos reunidos en las instalaciones del plantel nos dirigimos a una distancia de 40 minutos fuera de la comunidad donde encontramos los bejucos y el chante para los aros; después, nos desplazamos a una zona más distante para traer las cañas bravas (Ver anexo N° 12). Así de esta manera se logró encontrar todos los recursos requeridos para elaborar el material didáctico.

Continuando con las actividades programadas el viernes treinta de setiembre, después de la primera sesión de aprendizaje aplicada dentro de nuestra investigación, por la tarde se citó a los alumnos en la institución para elaborar el material didáctico. Para esto se tomó en consideración los aportes de Huamanchay (2021), quien considera que estos materiales deben ser sencillos, ofrecer múltiples formas de uso; atractivos, con colores llamativos o interesantes; manipulables, es decir, fáciles de manejar según el tamaño y la edad de los estudiantes; contextualizados, adaptados a las necesidades e intereses de los alumnos y finalmente, deben ser seguros. A esta actividad asistieron la mayoría de los estudiantes, el resto por motivos relacionados con la distancia de sus casas a la institución no pudo participar. Durante el trabajo, se distribuyó las tareas a cada grupo, uno de ellos organizó los conos y platos, cortando las botellas y sacando las envolturas de los tarros para después pintarlos; el segundo grupo cortó las cañas para formar los bastones y darle más estética pintándolos; el tercer grupo se encargó de formar los aros con los bejucos y forrarlos con el chante para darle una mejor vista (Anexo N°13). En ese día se logró elaborar todo el material necesario para trabajar en las sesiones de aprendizaje y mejorar la coordinación motriz de los estudiantes.

En la tercera actividad específica respecto a la utilización de los materiales elaborados con recursos de la zona, se desarrollaron cinco sesiones. **En la primera sesión** de aprendizaje aplicada el veintisiete de setiembre aún no se utilizaron, debido a que recién en ese mismo día por la tarde se iba a elaborar. Por lo que, para realizar el juego “El paseo del aro”, se empleó una ula ula; en el juego “Quita la cola al gato”, se trabajó con telas de colores; después, en la

“Carrera de postas”, los estudiantes se desplazaron llevando consigo unas postas elaboradas de cañas.

En la sesión de aprendizaje número dos, se comenzó a utilizar los materiales educativos fabricados con los estudiantes. En el juego “Saltando por los aros”, se utilizó los conos para señalar el punto de partida y los aros elaborados con bejucos y chante como lugar de desplazamiento, en los cuales los educandos debían pasar saltando uno a uno, hasta llegar a la meta. (Observar anexo N° 14). El uso de conos como señalizadores generó motivación en los estudiantes, especialmente porque ellos mismos los habían creado y asumieron de manera autónoma la tarea de distribuirlos en el campo. De forma similar, también se encargaron de transportar los aros al lugar designado para su utilización. Inicialmente, este juego no despertó demasiado interés entre los estudiantes; sin embargo, con la práctica repetida, su coordinación mejoró notablemente. Este progreso les permitió valorar más el material y disfrutar de la actividad, mostrando mayor entusiasmo con el paso del tiempo.

Durante el desarrollo de la **sesión de aprendizaje tres**, en el juego “Las cuatro esquinas”, se utilizó como material a los conos y platos para delimitar el círculo que se iba a recorrer; mientras que en el “Circuito de coordinación”, para armar los circuitos se empleó todos los materiales educativos fabricados (Anexo N° 15); también se realizó un juego donde no se requirió de material. Los materiales empleados en ambos juegos lograron captar la atención de los estudiantes, ya que fueron creados por ellos mismos, lo que les generó un mayor aprecio por su propio trabajo. Este factor incrementó su motivación y compromiso durante las actividades. Además, los colores vivos y atractivos de los materiales añadieron un elemento visual que los hizo aún más llamativos e interesantes para los participantes, favoreciendo su entusiasmo por interactuar con ellos. Estas observaciones favorecen la reflexión sobre la práctica docente, dinamizando los aspectos de la planificación, ejecución y evaluación de unidades de aprendizaje, proyectos que sostengan la intervención activa de los estudiantes a través de elaborar sus materiales de clase.

Respecto a **la cuarta sesión de aprendizaje**, se llevó a cabo un juego llamado “el saltamonte”, donde se organizó 4 estaciones, en una se trabajó con aros, otra con bastones, la siguiente con los conos y la última con todo el material

mezclado. Por otro lado, en el juego “Atrapa los conos”, como su nombre mismo lo dice, solamente se empleó los conos de tarros y botellas. (Anexo N° 16). En esta cuarta sesión se utilizó la mayoría de los materiales elaborados, en el caso de los bastones de colores, fueron distribuidos uno a continuación del otro, donde los estudiantes al momento de pasar entre ellos lo disfrutaban, esto sucedía lo mismo con los aros y conos.

Además, en **la quinta y última sesión de aprendizaje**, se aplicó el juego “Saltando en los cuadrantes”, donde se utilizó como material los bastones elaborados de caña brava, los mismo que estaban distribuidos en un principio en forma vertical, luego se atravesó otro en sentido horizontal. En el juego “moviéndome en las estaciones”, se trabajó con todos los materiales elaborados, entre ellos: bastones de caña brava, conos de botella y latas, aros de bejucos y chante. (Anexo N° 17).

Es importante mencionar una dificultad que se presentó en el desarrollo de esta actividad, siendo que la mayoría de los estudiantes no estuvo presente en la elaboración de los materiales educativos, debido a la lejanía de sus casas a la institución educativa, aproximadamente 45 minutos. Por ese motivo los padres de familia no enviaron a sus hijos a participar de este trabajo. Esta dificultad fue superada con el compromiso asumido por los alumnos asistentes, quienes en todo momento se mostraron motivados y dispuestos para trabajar y lograr el propósito en esa tarde. Para ello, desde nuestro rol docente, se asignó a cada grupo responsabilidades, fomentando la colaboración y el compromiso entre los estudiantes. Esto permite optimizar el tiempo, desarrollar habilidades como la comunicación y facilitar el monitoreo del progreso por parte del docente. Además, ayuda a que cada integrante participe activamente, asegurando un aprendizaje más significativo y equitativo. Así, se logra cumplir con los objetivos de manera eficiente.

Cada uno de los materiales educativos elaborados con recursos de la zona y productos reciclables, cumplen con las características mencionadas por el autor Morales (2012, citado por Huamanchay, 2021), quien sostiene que deben ser sencillos, ofreciendo múltiples formas de uso; atractivos, con colores llamativos o interesantes; manipulables, es decir, fáciles de manejar según el tamaño y la edad de los estudiantes; contextualizados, adaptados a las

necesidades e intereses de los alumnos; siendo así esto contribuyó a lograr el segundo objetivo específico relacionado con la optimización de la coordinación motriz, fortaleciendo la práctica pedagógica con la elaboración de material didáctico.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Respecto al primer objetivo específico sobre mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, optimizando la práctica pedagógica con el uso de estrategias didácticas, los resultados que se obtuvieron según el desarrollo de las actividades propuestas fueron las siguientes:

Los resultados del diagnóstico, producto de la aplicación de la observación participante y registros en los diarios de campo, se encontró que los estudiantes de segundo grado de secundaria no tienen desarrolladas las habilidades coordinativas, lo que se refleja al momento de correr, saltar, desplazarse y mantenerse en equilibrio. Además, estas limitaciones en varios estudiantes repercutían en su estado emocional y autoestima. Esto coincide con la investigación de Casas y Núñez (2022), quienes sostienen que realizado el diagnóstico se observó debilidades en la coordinación de los estudiantes al momento de ejecutar saltos, carreras y desplazamientos.

Ante esta problemática el grupo de investigación seleccionó un conjunto de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz, bajo ciertos criterios como el contexto, edad de los estudiantes y materiales. Los juegos más pertinentes por las características de los estudiantes que participaron en la

investigación son los juegos de carrera, saltos y desplazamientos planteados por Unsihuay (2023).

El programa de actividades lúdicas aplicado a los estudiantes, fue pertinente ya que constituía un conjunto de juegos motores con el fin de atender las necesidades educativas, en este caso la coordinación motriz. Se tomó como referencia en la elaboración del programa lo propuesto por Contreras (2020), el mismo que considera datos informativos, presentación, objetivo, fundamento y la distribución de juegos en las sesiones de aprendizaje. Su elaboración adoptó un enfoque lúdico y participativo, permitiendo que los estudiantes aprendan a través de la práctica física y del trabajo colaborativo con sus compañeros, esto coincide con Barreno (2022), quien, en su trabajo de investigación, afirma que la práctica de juegos cooperativos permite mejorar la coordinación motriz.

Las competencias y capacidades seleccionadas del área de educación física fueron: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, con sus capacidades: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente; la siguiente interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, cuyas capacidades: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y crea y aplica estrategias y tácticas de juego, sirvieron de referentes para planificar y posterior ejecución de las cinco sesiones de aprendizaje.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje una de las estrategias más significativas para conformar grupos de trabajo durante los juegos lúdicos que se utilizó fue la selección de líderes, que consistía en seleccionar a los estudiantes que reunían cualidades como responsabilidad, capacidad de comunicación, respeto por los demás y habilidad para tomar decisiones. Se observó que estos no solo desempeñaban un papel importante en la motivación y el ánimo de sus compañeros, sino que también contribuía en la organización, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Esto concuerda con Rabouin (2004), quien sostiene que el liderazgo es un conjunto de habilidades que se utilizan para motivar y apoyar a un equipo. No obstante, un líder no solo puede influir en su propia gente, sino también ofrecer nuevas perspectivas y alentar a todas las partes a sobresalir.

En las actividades lúdicas además se evidenció un trabajo cooperativo por parte de los estudiantes, donde todos se organizaron para lograr el objetivo. Esto coincide con la investigación de Velásquez y Pilco (2020), quienes afirman que la práctica de juegos cooperativos ayudó notablemente a los estudiantes en la mejora de su coordinación motriz.

También se pudo apreciar un trabajo competitivo entre los estudiantes, pero muchos de ellos no lo aplicaban de una manera correcta, ya que para lograr el propósito del juego violaban las reglas del mismo; respecto a ello, Moncada (2023), señala que existen algunas ventajas en su aplicación de los juegos: fortalece la confianza en uno mismo, mejorar la capacidad de autosuperación, enseña a saber perder, pero también a saber ganar, ayuda a valorar el esfuerzo, y no solo el resultado; así como también desventajas: fortalece el egoísmo, fomenta el individualismo, generalmente, provoca enfrentamientos, eleva los niveles de estrés de la persona que los practica. Por tanto, es importante determinar reglas claras cuando se propone a los estudiantes juegos competitivos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para evitar el individualismo y la práctica de la ética durante el juego.

Por otro lado, la práctica de valores durante el desarrollo de los juegos, resultó ser un factor muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, esto se evidenció cuando una estudiante estuvo a punto de caerse, pero con la ayuda inmediata de sus compañeros se estabilizó, evitándose así un daño físico. Esta actitud refleja que los estudiantes tienen internalizados algunos valores adquiridos desde su hogar y se van fortaleciendo en la escuela, según Pinto (2016), afirma que la educación que imparten las escuelas debe formar y permitir al alumno desenvolverse como persona dentro de la sociedad, tomando en cuenta los valores que se imparten desde el hogar. Por lo tanto, es importante que, durante la práctica de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz, no solo se priorice el ejercicio o juego, sino que este debe ir acompañado de la práctica de valores y del juego limpio, tal como lo sostiene la investigación de Valenzuela (2023), quien concluye que la aplicación del programa de actividades lúdicas empleado mejoró notablemente la coordinación de los estudiantes de la unidad educativa “Hilda Márquez Cerezo”, parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo.

La aplicación de las estrategias de repetición y variación para los estudiantes que tenían dificultades al realizar los juegos, permitió a los estudiantes mejorar su coordinación al momento de realizar movimientos segmentarios y armónicos con su cuerpo (juego de aros), movimientos alternados (juego la cadena, quita la cola al gato, las cuatro esquinas y el circuito de coordinación); mejorar la coordinación de movimientos corporales y el equilibrio (Juego saltando por los aros). Esta actuación de los educandos se contrasta con lo fundamentado por Schmidt (1975), quien, en su teoría de esquema motor, sostiene que después de hacer movimientos repetidos y variados se obtienen diferentes resultados.

Durante el proceso de intervención, se identificaron algunas limitaciones con relación a la aplicación de una de las estrategias didácticas “Me muevo al ritmo de la música”, ya que, al momento de practicarlo algunos estudiantes sentían vergüenza ante sus compañeros, porque implicaba mover el cuerpo utilizando como recurso a la música. Esto se relaciona con la investigación Nathanson (1992) sostiene que la vergüenza afecta profundamente la psique humana, siendo una respuesta interna relacionada con la autopercepción y autorregulación. Aunque puede ser constructiva si se maneja bien, se vuelve destructiva si no se aborda adecuadamente.

Los resultados con respecto al primer objetivo específico reflejan que la aplicación de las actividades lúdicas incluidas en el programa y ejecutadas en cada una de las sesiones de aprendizaje contribuyeron a la mejora de la coordinación motriz de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa N° 16367 “Javier Heraud Pérez”, del caserío de Santa Rosa, distrito de Huabal y provincia de Jaén.

Con relación al segundo objetivo específico sobre optimizar la coordinación motriz de estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, fortaleciendo la práctica pedagógica con la elaboración de material didáctico para el programa de actividades lúdicas, los resultados que se obtuvieron según el desarrollo de las actividades fueron los siguientes:

La elaboración de los materiales realizado por los docentes con apoyo de los estudiantes fortaleció nuestra práctica pedagógica, ya que estos

constituyeron un soporte valioso para lograr los objetivos de motivar y desarrollar los aprendizajes esperados, así como también fortalecer los vínculos de amistad y de trabajo colaborativo. Así mismo en los estudiantes les permito desarrollar su creatividad, ayuda mutua, compromiso y puntualidad, trabajando en equipo y asumiendo responsabilidades en la búsqueda de los recursos en los alrededores del caserío. Este hallazgo es corroborado por Navas (2010, citado por Kayap, 2013), quien sustenta en su investigación que el uso de materiales no convencionales y creados por el alumnado es una maravillosa herramienta educativa, ya que además de ser un soporte para las clases, desarrolla en el alumnado la creatividad, expresividad, responsabilidad y cooperación, entre otros valores. También coincide con Fernández et al. (2016, citado por Ágila, 2021), quienes manifiestan que efectivamente el proceso de diseñar y construir materiales refuerza tres elementos básicos del constructivismo: el aprendiz activo que aprende haciendo, el aprendiz social que aprende en grupo y el aprendiz creativo que diseña e inventa. De ese modo los estudiantes participaron activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, elaborando sus propios materiales con la finalidad de mejorar su coordinación motriz a través de los juegos motores como parte de las actividades lúdicas.

Con relación a la utilización de los materiales didácticos en cada una de las sesiones de aprendizaje, se evidenció en los estudiantes la alegría y disfrute al momento de distribuir los materiales en la loza deportiva y luego usarlos en cada juego motor. También sentían curiosidad por saber en qué juego y cómo se iba a utilizar cada uno de los materiales didácticos presentados. Estas actitudes y sentimientos expresados por los alumnos durante la intervención pedagógica concuerdan con la investigación de Hernández (2020), quien con el aporte de Muñoz (2012), en su investigación concluye que el material didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de cada alumno radica directamente en como estimuló los aspectos senso-emocionales de cada alumno.

Los resultados con respecto al segundo objetivo específico reflejan que la elaboración y utilización del material didáctico en cada una de las sesiones de aprendizaje contribuyeron notablemente a mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa N° 16367

“Javier Heraud Pérez”, del caserío de Santa Rosa, distrito de Huabal y provincia de Jaén, así como lo afirma López (2009, citado por Kayap, 2013), el material incrementa las posibilidades de actuación del docente, contribuye a una mayor motivación del alumnado y enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES

La optimización de la práctica pedagógica a partir de la aplicación de estrategias didácticas lúdicas aumentó la participación activa, la motivación y las ganas de practicar de los estudiantes en las sesiones de aprendizaje y esta, evidentemente, fue el punto de partida que favoreció la mejora progresiva de habilidades de coordinación y aprendizajes significativos a partir del juego.

La elaboración y aplicación de material didáctico contextualizado facilitó las enseñanzas y los aprendizajes, favoreciendo las experiencias lúdicas motrices diversas y dinámicas que facilitaron la mejora de la coordinación motriz, el trabajo colaborativo y la interacción social que se da entre los estudiantes.

La implementación del programa de actividades lúdicas facilitó la mejora significativa de la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución educativa N° 16367. La práctica sistemática de estrategias didácticas lúdicas favoreció, en el control corporal, la precisión de los movimientos y la ejecución coordinada de las actividades físicas, lo cual da lugar a concluir que el enfoque lúdico es un recurso pedagógico eficaz en Educación Física.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los profesores de Educación Física incluir de manera sistemática las actividades lúdicas por ser las estrategias más adecuadas para favorecer el desarrollo de la coordinación motriz, aumentar la motivación y por otro lado facilitar aprendizajes activos en los alumnos.

Se sugiere también a los centros educativos llevar a cabo capacitaciones y talleres pedagógicos orientados al uso de estrategias lúdicas dentro del área de Educación Física, con el fin de mejorar las competencias docentes y la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así mismo se sugiere a investigadores en el futuro replicar y ampliar este tipo de estudios en contextos educativos y con tamaños de muestra mayores para comprobar la efectividad de los programas con actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos.

REFERENCIAS

- Ágila, C. (2021). *Aprendizaje cooperativo por medio de la realización de juegos recreativos y elaboración de material didáctico de forma híbrida en estudiantes de 1ro de bachillerato de la Unidad San José La Salle en el período 2021*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e406ea15-3de0-4d1a-9420-63a19632ea1f/content>
- Alcántara, W. (2019). *Coordinación motora en los niños de 0 a 12 años de edad*. [Tesis de Segunda Especialidad en Educación Física, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio institucional
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1644/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20ALCANTARA%20PERALTA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Alfaro, B. y Ferrel, F. (2023). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa de Trujillo, 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio institucional
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/90b22455-8368-4413-a682-93cf1e23700f/content>
- Almora, I. y Quispe, E. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Huancayo 2018*. [Tesis de Segunda Especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. M [Tesis de bachillerato, Universidad de Valladolid, Palencia]. Repositorio institucional
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barreno, C. (2022). *Los juegos cooperativos en la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Elemental*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica De Ambato – Ecuador]. Repositorio institucional
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35786/1/EST.%20BARRENO%20PONCE%20CRISTHOPER%20MAURICIO%2c%20TESIS%20FINAL%20-signed-signed-signed.pdf>

- Barrocal, E. y Expósito, J. (2006). El proceso de investigación educativa II: investigación-acción.
https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Benalcázar Quispe, M. (2023). *Actividades lúdicas en la coordinación motriz gruesa en escolares de Educación General Básica Media*. [Título de licenciatura, Universidad Técnica De Ambato – Ecuador]. Repositorio institucional
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39008/1/TESIS%20FINAL.%20EST.BENALC%c3%81ZAR%20QUISPE%20MARIAN%20D AYANA%20firmado-signed%20%281%29-signed.pdf>
- Bernal Escámez, S. (2011). Métodos de investigación en educación.
https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA._Madrid.pdf
- Bracamonte, R. (2015). La observación participante como técnica de recolección de información de la investigación etnográfica. *Revista Arjé*, 9(17), 135.
<http://arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art11.pdf>
- Cabrera, G., Carranza, M., Sánchez, D. y Shupingahua, K. (2021). *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años, I.E. N° 646, Nuevo Chimbote, 2021*. [Tesis de bachillerato, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote]. Repositorio institucional
https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO3455171183/Tesis_70203274.pdf
- Cabrera, L. (2017). La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. *Revista Educación*, XXVI(51), 143.
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/19289/19432>
- Caminero, F. (2006). Marco teórico sobre la coordinación motriz. *Revista Educación Física y Deportes*, 10(29), 1.
<https://efdeportes.com/efd93/coord.htm>
- Casas, C., y Núñez, L. (2022). *Los juegos motores para mejorar la coordinación dinámica global en los estudiantes del colegio N° 21014 Don Alberto - Sayán" - Huacho, durante el año escolar 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9208/Tesis%20Jair%20Casas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chávez, S. (2021). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5*

- años de la Institución Educativa N° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2020.* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10031>
- Conterón, E. (2023). *Actividades lúdicas con implementos deportivos en la coordinación dinámica en escolares de Educación General Básica Media* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38977/1/TESIS%20FINAL%2c%20EST.%20EST._CONTERON_CHISAGUANO_EDISON_MAURICIO-signed-signed-signed%20%281%29.pdf
- Contreras, A. (2020). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del colegio de alto rendimiento, Chalhuanca- Apurímac, 2020* [Tesis de maestría, Universidad Alas Peruanas-Abancay-Perú]. Repositorio institucional https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/6782/1/Aplicaci%C3%B3n_Programa_Actividades%20l%C3%BAdicas_Desarrollo%20de%20la%20coordinaci%C3%B3n%20motriz.pdf
- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>
- Díaz, B. y García, J. (2022). Neuroacción: la neurociencia aplicada a la educación física. *Revista UPSA*, 3(26), 34. <https://summa.upsa.es/high.raw?id=0000148665&name=00000001.original.pdf>
- Fais, C. Rodríguez, R. y Bennasar, M. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista Educare*, 27(1), 238. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1894/1745>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. <https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/TEORIAS-DEL-JUEGO-COMO-RECURSO-EDUCATIVO.pdf>
- Gutiérrez, J. (2021). *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en la institución educativa N° 64668 La Perla - Pucallpa – 2019.* [Tesis de bachillerato, Universidad Nacional de Ucayali] Repositorio institucional http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5026/B70_UNU_M AESTRIA_2021_TM_JOSE-GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Hernández, J. (2020). *La importancia del uso y la implementación de materiales didácticos durante las sesiones de educación física con tercer año de nivel preescolar*. [Tesis de licenciatura, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí Centro de Información Científica y Tecnológica] Repositorio institucional <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/401/1/Jorge%20Adri%20Hernandez%20Roa.pdf>
- Huamanchay, A. (2021). *La importancia de los materiales educativos en el desarrollo de las inteligencias múltiples* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/88011/Huamanchay_AAR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kayap, E. (2013). *Elaboración de material didáctico con materiales del medio, para desarrollar destrezas de la motricidad fina con niños y niñas de 2do año de educación básica de la escuela “Eudófilo Álvarez”, parroquia Huambi, período 2011-2012*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana-sede Cuenca]. Repositorio institucional <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6319/1/UPS-CT002889.pdf>
- Labrada, R. y Álvarez, I. (2020). El objeto y el campo en la investigación científica. *Revista Científica Innovación Tecnológica*. 26 (4), 1-9. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/442/4422456009/index.html>
- López, M. (2013). Teorías del control motor, principios de aprendizaje motor y concepto Bobath a propósito de un caso en terapia ocupacional. *Revista Terapia Ocupacional Galicia*, X(18), 6-8. https://edeia.juntadeandalucia.es/bancorecursos/file/cb49f273-642f-4987-99ef-785cc52b7183/1/es-an_2021061812_9130309.zip/111_teoras_del_aprendizaje_motor.html?temp.hn=true&temp.hb=true#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20Schmidt%20o%20teor%C3%ADa%20del%20esquema&text=La%20explicaci%C3%B3n%20es%20que%20la,activan%20al%20realizar%20un%20movimiento
- López, S. (2023). *Actividades lúdicas en el equilibrio y coordinación motriz en infantes de educación inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38965/1/EST.%20L%20%393PEZ%20ROMERO%20SANTIAGO%20JAVIER%20c%20TESIS%20FINAL.firmado-signed_firmado.pdf
- Luna, G., Nava, A. y Martínez, D. (2021). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información.

Revista Zincografía – pensamiento, 6(11), 246.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/zcr/v6n11/2448-8437-zcr-6-11-245.pdf>

- Mamani, E. (2022). *Estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 366 distrito de Lampa, Puno 2022*. [Tesis de Grado, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio institucional
<https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1770>
- Mejía, A. (2023). *Propuesta de estrategias de juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices coordinativas en los estudiantes del primer y segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Eloy Llatas Barón” del caserío de Aullán del distrito y provincia de Cutervo, 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13188>
- Moncada, R. (2023). *Juegos cooperativos Vs. juegos competitivos*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62330/TFG-G6315.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñoz, D. (2022). Competencia 3 interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.pdf. <https://es.slideshare.net/slideshow/competencia-3-interacta-a-travs-de-sus-habiliades-sociomotricespdf/252640033>
- Munzón, P. y Jarrín, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(2), 483-503.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>
- Oviedo, M., Valdivia, F. (2023). *Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los aspectos de motricidad fina y motricidad gruesa mediante el modelo didáctico “Juego y me expreso a través del movimiento” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial, Tacna 2022*. [Tesis de Bachiller en Educación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” – Tacna-Perú]. Repositorio institucional
https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/12/OVIEDO%20Y%20VALDIVIA%20INFORME%20DE%20TESINA%20VIRTUAL_21%20MARZO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pinto, R (2016). La importancia de promover los valores del hogar hacia las escuelas primarias. *Revista Ra Ximhai*, 12(3), 271.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811018.pdf>
- Quiroz, R (2012). Teorías del juego.
<https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>

- Quiroz, S. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en los niños de educación inicial. *Revista de climatología*, 24(152), 1413-1414. https://rclimatol.eu/wp-content/uploads/2024/03/Articulo-RCLIMCS24_0152-Soina-Quiroz.pdf
- Rabouin (2004). ¿Qué es el liderazgo y cuáles son las cualidades más importantes de un líder en 2025? <https://www.aden.org/business-magazine/que-es-el-liderazgo/>
- Regueyra, M. (2013). Trazando Líneas: La Elaboración del Plan de Investigación Acción. *Revista Reflexiones*, 81(1), 1-13. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/11309>
- Rekalde, I., Vizcarra, M. y Macazaga, A. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Revista Educación XX*, 17(1), 207. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Romeu, J., Camerino, O. y Castañer, M. (2023). Optimizar la coordinación motriz en la Educación Física, un estudio observacional. *Revista Apunts Educación Física y Deportes*, 3(153), 68. <https://www.redalyc.org/journal/5516/551674794008/551674794008.pdf>
- Salas, J., Maraver, F., Rodríguez, L., Sáenz, M., Vitoria, E. y Moreno, L. (2021). Importancia del consumo de agua en la salud y la prevención de la enfermedad: situación actual. *Revista Scielo*, 37(5), 128. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-16112020000700026
- Sánchez, P. (2021). *La gimnasia recreativa en la coordinación motriz del club de adultos mayores del Hospital Básico Pelileo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32319/1/TESIS%20PAULINA%20S%20c3%81NCHEZ.pdf>
- Sánchez, A y Arana, L. (2012). <https://www.berri.es/pdf/NEURORREHABILITACION%E2%80%9A%20M%C3%A9todos%20espec%C3%ADficos%20de%20valoraci%C3%B3n%20y%20tratamiento/9788498354102>
- Torrents, C. y Balague, N. (2007). Repercusiones de la teoría de los sistemas dinámicos en el estudio de la motricidad humana. *Revista Apunts*, 87(1), 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2287432>
- Unsihuay, F. (2023). *Programa tusuywayra como método de enseñanza de la educación física para mejorar la coordinación motriz*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio institucional

http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/3694/1/T026_19868343_D.pdf

- Valenzuela, S. (2023). *Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en los estudiantes de 5to. año básica, de la unidad educativa "Hilda Márquez Cerezo", parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, periodo mayo–septiembre 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio institucional <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15614/E-UTB-FCJSE-PAFIDE-000025.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Velásquez y Pilco (2020). *Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas coordinativas en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Alfonso Rodríguez Najarro en Chincheros Apurímac, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio institucional https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1443/Juan_Fanny_tesis_t%C3%ADtulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vidarte, J., Vélez, C. y Parra, J. (2018). Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades colombianas. *Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica*, 21(01), 11. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-42262018000100015
- Villacrés, D. y Aguilar, E. (2025). Programa de entrenamiento para mejorar la coordinación motora en estudiantes de 6to de básica. *Ciencia y Educación*. 6(10), 2013. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.17468436/2262>
- Zamora, A. (s/f). Teorías de la motricidad. <https://es.scribd.com/document/371747768/Teorias-de-La-Motricidad>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado secundaria de una institución educativa en Jaén

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, 2024?	OBJETIVO GENERAL: Mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de 2do grado secundaria de la institución educativa 16367, Santa Rosa, Huabal, Jaén, implementando un programa de actividades lúdicas. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Implementar un programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz Elaborar material didáctico para el desarrollo de la coordinación motriz	Programa de actividades lúdicas	Desarrollo del programa de actividades lúdicas.	- Coordinar con el personal docente, directivo y padres de familia para ejecutar el proyecto de investigación. - Análisis y selección de las competencias del área de educación física. - Seleccionar las estrategias didácticas para desarrollar la coordinación motriz. - Elaborar el programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz - Planificar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Aplicar las sesiones de aprendizaje empleando las estrategias didácticas. - Reflexionar sobre las estrategias didácticas aplicadas los avances y logros.	TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación Acción Educativa FASES DE LA INVESTIGACIÓN - Reflexión y diagnóstico de la situación problemática. - Elaboración de un plan de acción. - Aplicación y desarrollo del plan de acción. - Obtención de conclusiones en base a los resultados. PARTICIPANTES 3 docentes 19 estudiantes de 2do grado de educación secundaria.
		Material didáctico	Elaboración y empleo del material didáctico en las sesiones de aprendizaje del programa de actividades lúdicas.	- Diseñar los materiales con recursos de la zona para desarrollar la coordinación motriz. - Elaborar el material didáctico diseñado, con apoyo de los estudiantes - Utilizar los materiales educativos elaborados durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Reflexionar sobre la utilización de los materiales educativos para el desarrollo de la coordinación motriz	

Anexo 02
PLAN DE ACCIÓN

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Implementar un programa de actividades lúdicas		
Acción General	Actividades específicas	Fecha
Desarrollo del programa de actividades lúdicas.	Coordinar con el personal docente, directivo y padres de familia para ejecutar el proyecto de investigación.	25/09
	Análisis y selección de las competencias del área de educación física	23/09
	Seleccionar las estrategias didácticas para desarrollar la coordinación motriz. - Buscar en diferentes fuentes bibliográficas, los juegos motores que se pueden aplicar con estudiantes entre 13 y 14 años. - Listado general de juegos que se desarrollarán dentro de las sesiones de aprendizaje: las cuatro esquinas, tumba los obstáculos, la ola, saltar la cuerda, bajo el puente, derribando obstáculos, la cadena, quitar la cola, etc.	23/09
	Elaborar el programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz	24/09
	Planificar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Seleccionar las competencias, capacidades y desempeños que se trabajarán en cada sesión de clase. - Distribuir los juegos que se desarrollarán en cada sesión de aprendizaje - Organizar la sesión de aprendizaje teniendo en cuenta los momentos pedagógicos (Problematización, recuperación de saberes previos, conflicto cognitivo, propósito, desarrollo de actividades y la metacognición).	24/09
	Aplicar las sesiones de aprendizaje empleando las estrategias didácticas. - Durante el desarrollo en cada una de las sesiones de aprendizaje se tendrá en cuenta la activación corporal (preparar al cuerpo para realizar juegos) y los ejercicios de relajación (volver al cuerpo a su estado natural).	27/09, 04/10, 11/10, 18/10
	Reflexionar sobre las estrategias didácticas aplicadas, los avances y logros. - Al término de la aplicación de las estrategias realizamos una reflexión con las siguientes preguntas: ¿Nos sirvió las estrategias seleccionadas? ¿será importante trabajar con estrategias durante las sesiones de clase? ¿Serán adecuadas las estrategias didácticas utilizadas? ¿consideran que las estrategias didácticas son útiles para mejorar la coordinación motriz?	27/09, 04/10, 11/10, 18/10

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Elaborar material didáctico para el desarrollo de la coordinación motriz		
Acción General	Actividades específicas	Fecha
Elaboración y empleo del material didáctico en las sesiones de aprendizaje del programa de actividades lúdicas.	Diseñar los materiales con recursos de la zona para desarrollar la coordinación motriz. - Buscar y seleccionar los materiales y recursos que hay en la zona.	24/09
	Elaborar el material didáctico diseñado, con apoyo de los estudiantes - En acuerdo con los estudiantes se elabora el material requerido	27/09
	Utilizar los materiales didácticos elaborados durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Durante las sesiones de clase se emplea el material elaborado.	27/09, 04/10, 11/10, 18/10
	Reflexionar sobre la utilización de los materiales educativos para el desarrollo de la coordinación motriz - Al final de las sesiones de clase junto a los estudiantes nos planteamos las siguientes preguntas: ¿Para qué nos sirvió el material elaborado? ¿Será importante utilizarlo siempre en nuestras clases de educación física? ¿De qué otra manera lo podemos utilizar? ¿Qué importancia tuvo los materiales elaborados en nuestras clases de educación física? ¿Cómo se sintieron realizar educación física utilizando estos materiales?	27/09, 04/10, 11/10, 18/10

Anexo N° 03

Acta de sesión

Acta de sesión ordinaria.

En el aula de Segundo grado de Secundaria, en el caserio Santa Rosa, distrito de Huabal, provincia de Jaén, a los 25 días del mes de Setiembre-2024, a horas 3:00 p.m., I.E. N° 2637 "JHP", se reunieron los padres de familia, junto a los docentes y director, para socializar y solicitar la aprobación del proyecto de investigación "Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do grado secundaria de una Institución educativa en Jaén", presentado por los docentes E.E.A.C, LMEB y JFICH.

Como primer punto se expuso el proyecto de investigación, donde se resaltó el objetivo general y los específicos. Por otro lado, se dio a conocer el plan de acción, el mismo que considera las fechas a desarrollar las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula en mención. Los padres de familia dieron su consentimiento para aplicar las sesiones de aprendizaje como parte del proyecto de investigación. También, firmaron la carta de autorización para la grabación en video y fotografías de menores de edad. La reunión concluyó a las

4:30 p.m.

Luis Linares

Esther Vasquez Guevara

21 72 34 38

Elma Perez Torrealba

43076431

Berminda Ramos Vasquez

47159200

Estelvira Cercado Fernandez

41143411

Nelly Linores Cusma

Lucila Quispe

47546389

46863927

Jonita Rafael Córdova

Anexo N° 04

Fotografías de la reunión del 25 de setiembre



Anexo N° 05

Carta de autorización para la grabación en video y fotografías de menores de edad

 **PERU** Ministerio de Educación  VICARIATO APOSTÓLICO "SAN FRANCISCO JAVIER" JAÉN  ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PROFESIONAL PÚBLICA "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE" JAÉN

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho".

AUTORIZACIÓN PARA LA GRABACIÓN EN VÍDEO Y FOTOGRAFÍAS DE MENORES DE EDAD

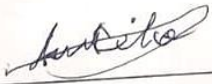
Yo, Lucila Ouispe campos
identificado (a) con DNI N.º 47443906 padre/madre o tutor/tutora del
estudiante Yosber Pedraza Ouispe identificado con DNI N.º
62206391 otorgo mi consentimiento al **grupo de investigación** integrado por:
Alberca Cabrera Gloria Elizabeth, Estela Becerra Luz Merly y Julca Chávez José Francisco, del
Programa de Estudios de Educación Física (Programa de profesionalización Docente) de la
EESPP Víctor Andrés Belaunde - Jaén, para el uso o la reproducción del material de video,
fotografías o grabaciones de voz del mencionado participante, sin restricción de tiempo y a la
ubicación geográfica en donde se pueda publicar el referido material.

La presente autorización se otorga a fin de que el uso del material de video, fotografías o
grabaciones de voz del participante, se utilicen para fines del **proyecto de tesis** denominado
"Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de 2do
grado secundaria de una institución educativa en Jaén". Asimismo, se me ha informado que el
referido material será recopilado dentro de la cobertura audiovisual de las actividades
específicas desarrolladas en el proyecto de investigación antes mencionado.

He recibido una copia de este formulario de autorización.

Nombre del padre/madre o tutor/tutora legal:

Lucila Ouispe campos



Firma del padre de familia o del tutor legal:

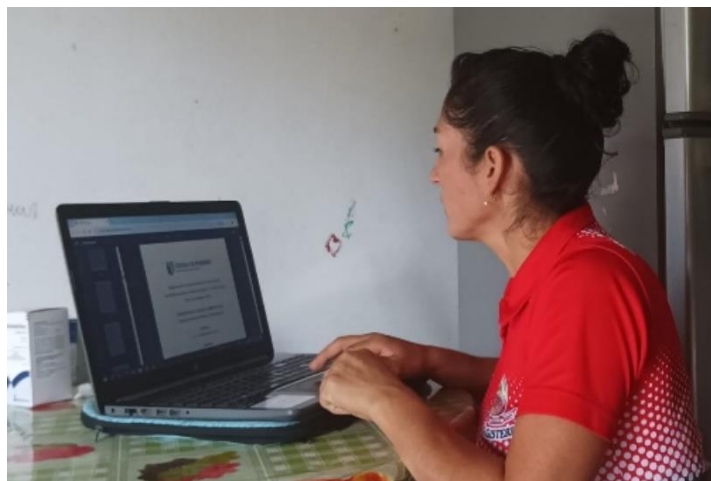
DNI: 47443906
Dirección: Santa Rosa

En el caserío Santa Rosa-Huabal-Jaén, 25 de 09 de 2024.

Base Legal:
Según lo dispuesto en la Ley N° 29733, Ley de Protección de datos personales y en su Reglamento
de la Ley N° 29733, aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS.

Anexo N° 06

Fotografías buscando información sobre los juegos motores que se pueden aplicar en nuestra investigación



Anexo N° 07

Listado general de juegos motores como actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes

Nombre del juego	Descripción
El paseo del aro	Formados en dos grupos cogidos de la mano cada uno con un aro. A la señal cada grupo debe pasar el aro por todos sus compañeros entre su cuerpo.
Quitar la cola al gato	Los estudiantes se colocan un pañuelo o cinta a la altura de la cintura. A la señal cada participante tendrá que intentar quitar las colas a los demás compañeros/as y procurar que no le quiten la suya. Si alguien roba una cola la llevará en la mano, para ponérsela en caso de que le roben la que lleva en la cintura. Gana el estudiante que más colas consiga.
Carrera de postas	Se forma 5 grupos, ubicados en columnas a una distancia determinada, para ello se utilizan conos para la señalización. Los primeros de cada columna tendrán una posta, a la señal salen corriendo para entregarla a su compañero, este recibe, para llevarlo al siguiente, cuando la posta llegue al último participante de la columna debe correr hacia la línea de partida.
La cadena	Los alumnos corren libremente dentro de la cancha de fútbol. Un estudiante es elegido para que atrape a sus compañeros, se ubica al centro de la cancha y trata de topar a uno de ellos, con el cual se inicia la formación de una cadena. Los dos estudiantes inician la persecución de sus compañeros y todos aquellos que sean alcanzados formarán la cadena la cual se hará cada vez más grande. El juego termina cuando hayan atrapado a todos los participantes.
Pepas y pepes	Se ubican en dos filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asigna a una fila el nombre de PEPES y a la otra PEPAS. Cuando la profesora en voz alta menciona la palabra PEPES, esta fila debe atrapar a las PEPAS, por cada participante que sea atrapado el grupo obtendrá un punto.
Saltando por los aros	Los estudiantes se ubican en una columna y en frente de ellos están ubicados 12 aros uno al lado del otro en 3 columnas. A la señal el primero debe ir saltando con los dos pies juntos de aro en aro hasta llegar al tercero y luego regresar al primero y subir a la siguiente fila, mientras tanto el segundo participante inicia su recorrido de la misma manera. El juego concluye cuando todos los participantes hayan pasado por todos los aros.
Las cuatro esquinas	Los estudiantes se organizaron en cuatro grupos ubicados en círculos en cada esquina y para marcar el espacio se utilizaron conos elaborados con tarros y pintados de colores. A la señal debía moverse a la derecha, izquierda, adentro, afuera y cuando se mencionaba "en el centro", todos debía desplazarse al círculo central del campo. El que llegaba último tenía una tarea que realizar.
Circuito de coordinación	Se organiza dos equipos de trabajo los cuales están formados en columnas y delante de ellos un circuito de

	conos y bastones. A la señal el primero de cada columna debe pasar realizando laterales primero a la izquierda, luego a la derecha y pasar saltando con los dos pies juntos el bastón, lo mismo se realiza hasta pasar todos los obstáculos, luego regresar, chocar la mano para que salga el siguiente compañero.
Blancos y negros	Los estudiantes se ubican en dos filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asigna a una fila el nombre de BLANCOS y a la otra NEGROS. Cuando la profesora en voz alta menciona la palabra BLANCOS, esta fila debe atrapar a los negros, por cada participante que sea atrapado el grupo obtendrá un punto.
El saltamonte	Se organiza un circuito con diferentes estaciones, donde los estudiantes rotarán cada 3 minutos. Estación-aros, estación-bastones, estación-conos y estación-combinación.
Gallos y gallaretas	Formados en dos grupos frente a frente en columna cada grupo tendrá un nombre gallos y gallareta. A la señal cada grupo debe correr a sus compañeros.
Atrapa los conos	Los estudiantes se ubican en un círculo y en el centro se colocan conos de diferentes colores. A la señal del docente los estudiantes debían ingresar corriendo y tocar el cono del color mencionado.
Me muevo al ritmo de la música	Los estudiantes se organizan en dos equipos (una fila de varones y la otra de mujeres). Al ritmo de la música “El moño de las vocales”, cada uno realiza movimientos indicados por la docente, los mismos que deberán ser coordinados.
Saltando en los cuadrantes	Los estudiantes se organizan en parejas situadas en cada bastón colocado en el suelo de forma vertical. Uno por uno irá pasando elevando las piernas a la altura de la cadera y alternándolas.
Moviéndome en las estaciones	En grupos de 5 y uno de 4, los estudiantes pasarán en laterales los obstáculos de bastones, llevando un cono en la mano, luego darán la vuelta alrededor de un aro, para llegar finalmente a otro y dejar el cono dentro, para luego regresar tocar la mano de su compañero que saldrá a realizar lo mismo.

Anexo N° 08

Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 16367 “Javier Heraud Pérez” – Santa Rosa, Huabal, Jaén
- 1.2. Área : Educación Física
- 1.3. Grado : Segundo grado de secundaria
- 1.4. Docentes : Gloria E. Alberca Cabrera.
Luz M. Estela Becerra.
José F. Julca Chávez.

II. PRESENTACIÓN:

El programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz, se fundamenta en el desarrollo de juegos motores, los mismos que contribuyen con la formación integral de los estudiantes en sus dimensiones corporal, cognitiva y afectiva, enfatizando los aprendizajes motrices.

Se orienta especialmente a promover la competencia motriz, para que posteriormente puedan realizar en óptimas condiciones sus actividades de la vida cotidiana, participar en juegos, deportes, acceder a un estilo de vida saludable e interactuar adecuadamente con los otros.

Para lograr estos propósitos se requiere que los estudiantes se conozcan a sí mismos y tomen conciencia sobre sus posibilidades motrices, para realizar de manera eficiente y responsable el desarrollo de las actividades lúdicas; valorando las prácticas coordinativas. En este sentido, estos medios se organizan pedagógicamente en actividades de aprendizajes para atender las necesidades, interés y expectativas de aprendizaje de los estudiantes en la Institución Educativa.

El trabajo pedagógico del programa se realizará a partir del conocimiento de la situación inicial de los estudiantes y en función del desarrollo de sus capacidades motrices. Por tanto, es necesario buscar el desarrollo progresivo y la creatividad en el desarrollo de las sesiones, respetando el desarrollo evolutivo y las posibilidades individuales de los estudiantes.

III. OBJETIVO:

Desarrollar capacidades de coordinación dinámica general a través de la práctica de actividades lúdicas, respaldado en fundamentos teóricos y prácticos con estudiantes de 2do grado de secundaria de la institución educativa N° 16367 “Javier Heraud Pérez”, Santa Rosa, Huabal, Jaén.

IV. FUNDAMENTO:

La educación de la coordinación motriz tiene como objetivo incrementar la eficacia en la recepción de información sobre la posición corporal y a través del trabajo del sistema nervioso central; se trata, pues, de mejorar la comunicación del sistema nervioso y el muscular para el control sistemático del movimiento.

V. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente	• Adapta su cuerpo en la realización de habilidades motrices específicas regulando su tono muscular, postura y equilibrio teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos en situaciones predeportivas y deportivas. • Demuestra coordinación con seguridad y confianza al realizar diversos movimientos en diferentes situaciones y entornos. • Adapta su cuerpo al reproducir secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones con base en el ritmo y la música de su región. • Crea acciones motrices utilizando diferentes materiales (cintas, balones, bastones, cuerdas) expresándose a través de su cuerpo y el movimiento, para encontrarse consigo mismo y con los demás.
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices ➤ Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices ➤ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	• Responde a situaciones motrices que no le son favorables, asumiendo las dificultades y desafíos, así mismo participa con entusiasmo en los juegos tradicionales y/o populares, deportivos y en la organización y realización de actividades físicas en la naturaleza mostrando una actitud de cuidado hacia el medio ambiente desde su propia iniciativa. • Construye juegos y actividades que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo, integrando a pares de distinto género y a compañeros con desarrollo diferente, con una actitud crítica ante todo tipo de discriminación durante la práctica de actividades lúdicas y deportivas, dentro y fuera de la IIEE. • Establece junto a sus pares soluciones estratégicas incorporando elementos técnicos y tácticos, adecuándose a los cambios que se dan en el entorno y las reglas de juego propuestas, evaluando el desempeño del grupo a través de posibles aciertos y dificultades que le sirvan para ofrecer alternativas de solución y mejora de su desempeño.

VI. DISTRIBUCIÓN DE JUEGOS EN LAS SESIONES DE APRENDIZAJE:

N° de sesión de aprendizaje	Nombre de la sesión de aprendizaje	Propósito de la sesión de aprendizaje	Fecha	Nombre de los juegos motores	Instrucciones y reglas del juego
01	Me familiarizo con los juegos de coordinación motriz	Que los estudiantes se familiaricen con juegos que mejoren su coordinación motriz	27/09/2024	El paseo del aro	Formados en dos grupos cogidos de la mano cada uno con un aro. A la señal cada grupo debe pasar el aro por todos sus compañeros Reglas: ➤ No soltarse de las manos ➤ Pasar el aro solo con movimientos del cuerpo sin agarrar con las manos.
				Quita la cola al gato	Los estudiantes se colocan un pañuelo o cinta a la altura de la cintura. A la señal cada participante tendrá que intentar quitar las colas a los demás compañeros/as y procurar que no le quiten la suya. Si alguien roba una cola la llevará en la mano, para ponérsela en caso de que le roben la que lleva en la cintura. Gana el estudiante que más colas consiga. Al finalizar este juego se realiza ejercicios de respiración Reglas: • No podemos proteger nuestra cola agarrándola con la mano, solo esquivando. • Si alguien nos persigue y salimos del campo, le tendrán que dar la cola que llevan puesta.
				Carrera de postas	Se forma 5 grupos, ubicados en columnas a una distancia determinada, para ello se utilizan conos para la señalización. Los primeros de cada columna tendrán una posta, a la señal salen corriendo para entregarla a su compañero, este recibe, para llevarlo al siguiente, cuando la posta llegue al último participante de la columna debe correr hacia la línea de partida. Reglas: Los participantes de cada columna deben recibir la posta en el lugar que les corresponde.
02	Jugando con mis compañeros mejoro mi coordinación motriz	Que los estudiantes a través de la práctica de juegos mejoren su coordinación motriz	04/10/2024	La cadena	El juego consiste en que los alumnos corren libremente dentro de la cancha de fútbol. Un estudiante es elegido para que atrape a sus compañeros, se ubica al centro de la cancha y trata de topar a uno de ellos, con el cual se inicia la formación de una cadena. Los dos estudiantes inician la persecución de sus compañeros y todos aquellos que sean alcanzados formarán la cadena la cual se hará cada vez más grande. El juego termina cuando hayan atrapado a todos los participantes.

					Reglas: ➤ Los participantes pueden desplazarse dentro de los límites de la cancha de fútbol, el que sale de estos límites pasa a formar parte de la cadena ➤ La cadena formada por los participantes debe permanecer unida siempre, caso contrario no puede atrapar a ningún compañero
				Pepas y pepes	Se ubican en dos filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asigna a una fila el nombre de PEPES y a la otra PEPAS. Cuando la profesora en voz alta menciona la palabra PEPES, esta fila debe atrapar a las PEPAS, por cada participante que sea atrapado el grupo obtendrá un punto. Reglas ➤ Solo podrán ser atrapados los alumnos antes que lleguen a la línea de banda del campo deportivo. ➤ Los alumnos que traspasen la línea de banda ya no podrán ser atrapados. ➤ Deben evitarse acciones bruscas como empujar, jalar de su vestimenta, etc.
				Saltando por los aros	Los estudiantes se ubican en una columna y en frente de ellos están ubicados 12 aros uno al lado del otro en 3 columnas. A la señal el primero debe ir saltando con los dos pies juntos de aro en aro hasta llegar al tercero y luego regresar al primero y subir a la siguiente fila, mientras tanto el segundo participante inicia su recorrido de la misma manera. El juego concluye cuando todos los participantes hayan pasado por todos los aros. Regla: ➤ Los estudiantes que ingresan a los aros deben mantenerse en la misma columna durante su recorrido
03	Me divierto jugando y mejoro mi coordinación motriz	Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz practicando juegos y divirtiéndose	11/10/2024	Las cuatro esquinas	Los estudiantes se organizaron en cuatro grupos ubicados en círculos en cada esquina y para marcar el espacio se utilizaron conos elaborados con tarros y pintados de colores. A la señal debía moverse a la derecha, izquierda, adentro, afuera y cuando se mencionaba "en el centro", todos debía desplazarse al círculo central del campo. El que llegaba último tenía una tarea que realizar.
				Circuito de coordinación	Se organiza dos equipos de trabajo los cuales estaban formados en columnas y delante de ellos un circuito de conos y bastones. A la señal el primero de cada columna debía pasar realizando laterales primero a la izquierda, luego a la derecha y pasar saltando con los dos pies juntos el bastón, lo mismo iba realizando hasta pasar todos los obstáculos, luego regresar, chocar la mano para que salga su siguiente compañero.
				Blancos y negros	Se ubican en dos filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asigna a una fila el nombre de

					BLANCOS y a la otra NEGROS. Cuando la profesora en voz alta menciona la palabra BLANCOS, esta fila debe atrapar a los negros, por cada participante que sea atrapado el grupo obtendrá un punto. Reglas ➤ Solo podrán ser atrapados los alumnos antes que lleguen a la línea de banda del campo deportivo. ➤ Los alumnos que traspasen la línea de banda ya no podrán ser atrapados. ➤ Deben evitarse acciones bruscas como empujar, jalar de su vestimenta, etc.
04	Realizando actividades lúdicas mejoro mi coordinación	Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz realizando actividades lúdicas.	18/10/2024	Gallos y gallaretas	Formados en dos grupos frente a frente en columna cada grupo tendrá un nombre gallos y gallareta. A la señal cada grupo debe correr a sus compañeros. Regla: Una vez que esta cogido ya no puede continuar.
				El saltamonte	Se organiza un circuito con diferentes estaciones, donde los estudiantes rotarán cada 3 minutos. Estación 1: aros, estación 2: bastones, estación 3: conos y estación 4: combinación.
				Atrapa los conos	Los estudiantes se ubicaron en un círculo y en el centro se ubicaron conos de diferentes colores. A la señal del docente los estudiantes debían ingresar corriendo y tocar el cono del color mencionado.
05	Participo en juegos motores para mejorar mi coordinación	Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz realizando juegos motores.	25/10/2024	Me muevo al ritmo de la música	Los estudiantes se organizan en dos equipos (una fila de varones y la otra de mujeres). Al ritmo de la música “El moño de las vocales”, cada uno irá realizando movimientos indicados por la docente, los mismos que deberán ser coordinados.
				Saltando en los cuadrantes	Los estudiantes se organizan en parejas situadas en cada bastón colocado en el suelo de forma vertical. Uno por uno irá pasando elevando las piernas a la altura de la cadera y alternándolas.
				Moviéndome en las estaciones	En grupos de 5 y uno de 4, los estudiantes pasarán en laterales los obstáculos de bastones, llevando un cono en la mano, luego darán la vuelta alrededor de un aro, para llegar finalmente a otro y dejar el cono dentro, para luego regresar tocar la mano de su compañero que saldrá a realizar lo mismo.

Anexo N° 09

Planificación de las sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE PRENDIZAJE 01

TÍTULO: Me familiarizo con los juegos de coordinación

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: N° 16367 "Javier Heraud Pérez"
1.2 Director	: Alexander Martínez Neyra
1.3 Lugar	: Huabal
1.4 Área	: Educación Física
1.5 Ciclo/Grado y sección	: Ciclo VI 2° de secundaria
1.6 Docentes responsables	: Gloria Elizabeth Alberca Cabrera : Luz Merly Estela Becerra : José Julca Chávez
1.7 Fecha	: 27/09/2024

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia / capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Criterios de evaluación	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente Asume una vida saludable • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud.	Demuestra coordinación con seguridad y confianza al realizar diversos movimientos en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud (física, emocional, psicológica, etc.), para mejorar su aptitud física y calidad de vida en actividades lúdicas de coordinación motriz.	Realiza múltiples movimientos de coordinación en una variedad de situaciones y entornos con seguridad y confianza. Entiende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.), mejora su aptitud física y mejora su calidad de vida.	Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.) Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.	Ficha de observación

III. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA

COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, interactuando con sus compañeros

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación Personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel individual y en equipo.
Enfoque de igualdad de género	Trabajar de manera respetuosa sin discriminación	Docentes y estudiantes propician acciones que fomenten el reconocimiento del valor de cada persona y promueven la participación en igualdad de condiciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Motivación	Los docentes inician la sesión con la presentación y el saludo correspondiente, dando la bienvenida a los estudiantes. Posteriormente junto a ellos se mencionan los acuerdos de convivencia para realizar un trabajo más ordenado, fomentando un clima de respeto. Luego se realiza el juego N° 01 llamado “El paseo del aro” Formados en dos grupos cogidos de la mano cada uno con un aro. A la señal cada grupo debe pasar el aro por todos sus compañeros Reglas: ➤ No soltarse de las manos ➤ Pasar el aro solo con movimientos del cuerpo sin agarrar con las manos.	10'
	Saberes previos	¿Qué parte de su cuerpo han utilizado en este juego? ¿de qué manera han logrado pasar el aro entre sus compañeros? ¿Cómo eran los movimientos para facilitar el paso del aro de un compañero a otro? ¿En qué momento de su vida cotidiana necesitan tener coordinación? Entonces ¿ustedes creen que los juegos les ayudarán a desarrollar y mejorar su coordinación motriz?	4'
	Situación problemática	¿Qué pasaría si no me relaciono con mis compañeros al momento de crear y realizar un juego?	2'
	Propósito y organización	- Se menciona el título de la sesión: Me familiarizo con los juegos de coordinación - Se comunica a los estudiantes el propósito de la sesión: Que los estudiantes se familiaricen con juegos que mejoren su coordinación motriz. - Se socializa los criterios de evaluación de la sesión. - Se realiza la activación fisiológica (calistenia)	3'
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	La docente explica a los estudiantes las actividades a trabajar con relación al tema. Juego N° 02: Quita la cola al gato En el campo, los estudiantes se pondrán un pañuelo o cinta colocada a la altura de la cintura.	33'

		A la señal cada participante tendrá que intentar quitar las colas a los demás compañeros/as y procurar que no le quiten la suya. Si alguien roba una cola la llevará en la mano, para ponérsela en caso de que le roben la que lleva en la cintura. Gana el estudiante que más colas consiga. Al finalizar este juego se realiza ejercicios de respiración Reglas: • No podemos proteger nuestra cola agarrándola con la mano, solo esquivando. • Si alguien nos persigue y salimos del campo, le tendrán que dar la cola que llevan puesta. Juego N° 03: Carrera de postas Se forma 5 grupos, ubicados en columnas a una distancia determinada, para ello se utilizan conos para la señalización. Los primeros de cada columna tendrán una posta, a la señal salen corriendo para entregarla a su compañero, este recibe, para llevarlo al siguiente, cuando la posta llegue al último participante de la columna debe correr hacia la línea de partida. Reglas: ➤ Los participantes de cada columna deben recibir la posta en el lugar que les corresponde. Variante: ¿De qué otra manera se puede realizar este juego? ¿Cómo se pueden ubicar para cambiar la dirección de correr? ¿Ustedes creen que solo se corre en línea recta? Los participantes ejecutan el juego modificado Evaluación de lo aprendido Mientras los estudiantes realizan las actividades, se les irá evaluando a través de una ficha de observación. Vuelta a la calma Se realizará ejercicios de respiración y relajación. Posteriormente, practican su deporte favorito.	
CIERRE	Evaluación y metacognición	Se promueve la reflexión sobre lo trabajado en la sesión a través de diversas preguntas como: ¿Cómo se sintieron hoy?, ¿Será importante trabajar con los demás? ¿Cómo te sentiste jugando con tus compañeros? ¿Tuviste alguna dificultad en esta sesión?, ¿De qué manera solucionaron las dificultades? ¿Qué estrategias utilizaron para lograron sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? La docente felicita la participación de cada estudiante, luego se dirigen a los lavatorios y realizan su aseo personal, proporcionándoles 5 minutos para dicha actividad.	8'

VII. MATERIALES Y/O RECURSOS:

Silbato, aros, telas y bastones.

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES WEB

- ✓ Currículo Nacional (CN).
- ✓ Modelos de experiencias de aprendizaje.
- ✓ Direcciones de páginas web.
- ✓ Libro de sesiones de Educación Física 1er y 2do grado José Manuel Pérez Feito

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Estudiante	Criterios de evaluación								
		Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos.			Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.)			Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N
01	ABARCA VILLANUEVA, Elvis Erik									
02	CERCADO RUIZ, Carlos Osman									
03	CORDOVA PEREZ, Diana Lizbeth									
04	CORDOVA RAMOS, Mary Lesli									
05	CUSMA CERCADO, Luz Yarita									
06	CUSMA LINARES, Kiara									
07	DIAZ GONZALES, Eleiser Aner									
08	GONZALES RAMOS, Leyci Yesmit									
09	LINARES CUBAS, Orplin Magdiel									
10	MEGO VASQUEZ, Jhordin Michel									
11	OCHOA LINARES, Leonardo Yanpool									
12	PEDRAZA QUISPE, Yosber									
13	RAFAEL CORDOVA, Jhon Antoni									
14	RAFAEL LINARES, Nori Lisenia									
15	RAFAEL RIOJA, Isis Yarely									
16	RAFAEL TOCTO, Nelson									
17	REQUEJO LINARES, Neyver									
18	REYES CUSMA, Yaki									
19	SARANGO RODRIGUEZ, Jhoydi Geylit									

S = SIEMPRE

A = AVECES

N = NUNCA

SESIÓN DE PRENDIZAJE 02

TÍTULO: Jugando con mis compañeros mejoro mi coordinación motriz

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: N° 16367 “Javier Heraud Pérez”
1.2 Director	: Alexander Martínez Neyra
1.3 Lugar	: Huabal
1.4 Área	: Educación Física
1.5 Ciclo/Grado y sección	: Ciclo VI 2° de secundaria
1.6 Docentes responsables	: Gloria Elizabeth Alberca Cabrera : Luz Merly Estela Becerra : José Julca Chávez
1.7 Fecha	: 04/10/2024

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia / capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Criterios de evaluación	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente Asume una vida saludable ☐ Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud.	Demuestra coordinación con seguridad y confianza al realizar diversos movimientos en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud (física, emocional, psicológica, etc.), para mejorar su aptitud física y calidad de vida en actividades lúdicas de coordinación motriz.	Realiza múltiples movimientos de coordinación en una variedad de situaciones y entornos con seguridad y confianza. Entiende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.), mejora su aptitud física y mejora su calidad de vida.	Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.) Participa en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.	Ficha de observación

III. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA

COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, interactuando con sus compañeros

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación Personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel individual y en equipo.
Enfoque de igualdad de género	Trabajar de manera respetuosa sin discriminación	Docentes y estudiantes propician acciones que fomenten el reconocimiento del valor de cada persona y promueven la participación en igualdad de condiciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Motivación	La docente inicia la sesión, saludando a cada uno de los estudiantes. Luego junto a ellos se mencionan los acuerdos de convivencia para realizar un trabajo más ordenado, fomentando un clima de respeto. Juego N° 01: “La cadena” El juego consiste en que los alumnos corren libremente dentro de la cancha de fútbol. Un estudiante es elegido para que atrape a sus compañeros, se ubica al centro de la cancha y trata de topar a uno de ellos, con el cual se inicia la formación de una cadena. Los dos estudiantes inician la persecución de sus compañeros y todos aquellos que sean alcanzados formarán la cadena la cual se hará cada vez más grande. El juego termina cuando hayan atrapado a todos los participantes. Reglas: ➤ Los participantes pueden desplazarse dentro de los límites de la cancha de fútbol, el que sale de estos límites pasa a formar parte de la cadena ➤ La cadena formada por los participantes debe permanecer unida siempre, caso contrario no puede atrapar a ningún compañero	10'
	Saberes previos	¿Cómo se llama el juego? ¿Cómo se inició el juego? ¿Quiénes formaban parte de la cadena? ¿Qué sucedía si un participante salía fuera del espacio delimitado? ¿Si tocaban a un participante cuando estaban soltados de la mano, era válido? ¿Por qué? ¿Qué partes de su cuerpo se movieron? ¿Creen que hubo coordinación en sus movimientos? ¿Los juegos nos ayudan a tener coordinación?	4'
	Situación problemática	¿Qué otros juegos conoces que te ayuden a desarrollar y mejorar tu coordinación?	2'
	Propósito y organización	- Se menciona el título de la sesión: Jugando con mis compañeros mejoro mi coordinación motriz - Se comunica a los estudiantes el propósito de la sesión: Que los estudiantes a través de la práctica de juegos mejoren su coordinación motriz.	3'

		- Se socializa los criterios de evaluación de la sesión. - Se realiza la activación fisiológica (calistenia)	
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	La docente explica a los estudiantes las actividades a trabajar con relación al tema. Juego N° 02: Pepas y pepes. Se ubican en dos filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asigna a una fila el nombre de PEPES y a la otra PEPAS. Cuando la profesora en voz alta menciona la palabra PEPES, esta fila debe atrapar a las PEPAS, por cada participante que sea atrapado el grupo obtendrá un punto. Reglas ➤ Solo podrán ser atrapados los alumnos antes que lleguen a la línea de banda del campo deportivo. ➤ Los alumnos que traspasen la línea de banda ya no podrán ser atrapados. ➤ Deben evitarse acciones bruscas como empujar, jalar de su vestimenta, etc. Reflexión sobre la experiencia: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué estrategias utilizaron para no dejarse atrapar? ¿Qué habilidades hemos desarrollado con el juego? ¿Todos respetaron las reglas? ¿A medida que los estudiantes van participando, la docente orienta o da sugerencias a los estudiantes que tengan dificultades de realizar el juego? (retroalimenta) Juego N° 03: Saltando por los aros Los estudiantes se ubican en una columna y en frente de ellos están ubicados 12 aros uno al lado del otro en 3 columnas. A la señal el primero debe ir saltando con los dos pies juntos de aro en aro hasta llegar al tercero y luego regresar al primero y subir a la siguiente fila, mientras tanto el segundo participante inicia su recorrido de la misma manera. El juego concluye cuando todos los participantes hayan pasado por todos los aros. Regla: ➤ Los estudiantes que ingresan a los aros deben mantenerse en la misma columna durante su recorrido. Variante: ¿De qué otra manera se puede realizar este juego? Los participantes ejecutan el juego modificado Evaluación de lo aprendido Mientras los estudiantes realizan las actividades, se les irá evaluando a través de una ficha de observación.	33'

		Vuelta a la calma Se realizará ejercicios de respiración y relajación. Posteriormente, practican su deporte favorito.	
CIERRE	Evaluación y metacognición	Se promueve la reflexión sobre lo trabajado en la sesión a través de diversas preguntas como: ¿Cómo te sentiste jugando con tus compañeros?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Será importante trabajar con los demás? ¿Tuviste alguna dificultad en esta sesión?, ¿De qué manera solucionaron las dificultades? ¿Qué estrategias utilizaron para lograron sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? La docente felicita la participación de cada estudiante, luego se dirigen a los lavatorios y realizan su aseo personal, proporcionándoles 5 minutos para dicha actividad.	8'

VI. MATERIALES Y/O RECURSOS:

- ✓ Silbato
- ✓ Material elaborado: aros, conos y bastones.
- ✓ Bastones

VII. BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES WEB

- ✓ Currículo Nacional (CN).
- ✓ Modelos de experiencias de aprendizaje.
- ✓ Direcciones de páginas web.
- ✓ Libro de sesiones de Educación Física 1er y 2do grado José Manuel Pérez Feito

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Estudiante	Criterios de evaluación								
		Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos.			Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.)			Participa en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N
01	ABARCA VILLANUEVA, Elvis Erik									
02	CERCADO RUIZ, Carlos Osman									
03	CORDOVA PEREZ, Diana Lizbeth									
04	CORDOVA RAMOS, Mary Lesli									
05	CUSMA CERCADO, Luz Yarita									
06	CUSMA LINARES, Kiara									
07	DIAZ GONZALES, Eleiser Aner									
08	GONZALES RAMOS, Leyci Yesmit									
09	LINARES CUBAS, Orplin Magdiel									
10	MEGO VASQUEZ, Jhordin Michel									
11	OCHOA LINARES, Leonardo Yanpool									
12	PEDRAZA QUISPE, Yosber									
13	RAFAEL CORDOVA, Jhon Antoni									
14	RAFAEL LINARES, Nori Lisenia									
15	RAFAEL RIOJA, Isis Yarely									
16	RAFAEL TOCTO, Nelson									
17	REQUEJO LINARES, Neyver									
18	REYES CUSMA, Yaki									
19	SARANGO RODRIGUEZ, Jhoydi Geylit									

S = SIEMPRE

A = AVECES

N = NUNCA

SESIÓN DE PRENDIZAJE 03

TÍTULO: Me divierto jugando y mejoro mi coordinación motriz

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: N° 16367 "Javier Heraud Pérez"
1.2 Director	: Alexander Martínez Neyra
1.3 Lugar	: Huabal
1.4 Área	: Educación Física
1.5 Ciclo/Grado y sección	: Ciclo VI 2° de secundaria
1.6 Docentes responsables	: Gloria Elizabeth Alberca Cabrera : Luz Merly Estela Becerra : José Francisco Julca Chávez
1.7 Fecha	: 11/10/2024

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia / capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Criterios de evaluación	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Demuestra coordinación con seguridad y confianza al realizar diversos movimientos en diferentes situaciones y entornos.	Realiza múltiples movimientos de coordinación en una variedad de situaciones y entornos con seguridad y confianza.	Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.)	Ficha de observación
Asume una vida saludable Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud.	Comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud (física, emocional, psicológica, etc.), para mejorar su aptitud física y calidad de vida en actividades lúdicas de coordinación motriz.	Entiende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.), mejora su aptitud física y mejora su calidad de vida.	Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.	

III. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA

COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, interactuando con sus compañeros

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel individual y en equipo.
Enfoque de igualdad de género	Trabajar de manera respetuosa sin discriminación	Docentes y estudiantes propician acciones que fomenten el reconocimiento del valor de cada persona y promueven la participación en igualdad de condiciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Motivación	La clase se inició con el saludo respectivo por parte del docente hacia los estudiantes y viceversa. Luego se mencionaron los acuerdos de convivencia a tener en cuenta durante el desarrollo de la clase para mantener un ambiente cálido y de respeto. Después se dirigieron al campo deportivo. En primer lugar, se realizó el juego N° 01: “Las cuatro esquinas” Los estudiantes se organizaron en cuatro grupos ubicados en círculos en cada esquina y para marcar el espacio se utilizaron conos elaborados con tarros y pintados de colores. A la señal debía moverse a la derecha, izquierda, adentro, afuera y cuando se mencionaba “en el centro”, todos debía desplazarse al círculo central del campo. El que llegaba último tenía una tarea que realizar.	10'
	Saberes previos	¿Cómo se movían cuando escuchaban a la izquierda, a la derecha, adentro, afuera?, ¿Qué hicieron cuando mencionaban la palabra al centro?, ¿Qué partes de su cuerpo se movieron?, ¿Cómo eran esos movimientos? ¿Hubo coordinación entre sus extremidad inferiores y superiores?, ¿De qué manera?, ¿Es necesario mantener una buena coordinación en tu vida cotidiana? ¿En qué momento?	4'
	Situación problemática	¿Crees que los juegos ayuden a mejorar la coordinación motriz?, ¿Por qué?	2'
	Propósito y organización	- Se menciona el título de la sesión: Me divierto jugando y mejoro mi coordinación motriz. Se comunica el propósito de la sesión: Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz practicando juegos y divirtiéndose. - Se socializa los criterios de evaluación de la sesión. - Se realiza la activación fisiológica (calistenia)	3'
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	La docente explica a los estudiantes las actividades a trabajar con relación al tema. Juego N° 02: circuito de coordinación. Se organiza dos equipos de trabajo los cuales estaban formados en columnas y delante de ellos un circuito de conos y bastones.	33'

		A la señal el primero de cada columna debía pasar realizando laterales primero a la izquierda, luego a la derecha y pasar saltando con los dos pies juntos el bastón, lo mismo iba realizando hasta pasar todos los obstáculos, luego regresar, chocar la mano para que salga su siguiente compañero. Variantes: • Pasar por el bastando a la pata coja. • Propuestas de los estudiantes. Juego N° 03: Blancos y negros Se ubican en dos filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asigna a una fila el nombre de BLANCOS y a la otra NEGROS. Cuando la profesora en voz alta menciona la palabra BLANCOS, esta fila debe atrapar a los negros, por cada participante que sea atrapado el grupo obtendrá un punto. Reglas ➤ Solo podrán ser atrapados los alumnos antes que lleguen a la línea de banda del campo deportivo. ➤ Los alumnos que traspasen la línea de banda ya no podrán ser atrapados. ➤ Deben evitarse acciones bruscas como empujar, jalar de su vestimenta, etc. Variantes: ➤ Ubicarse decúbito dorsal ➤ En posición decúbito ventral. ➤ En cuclillas. ➤ Propuestas de los estudiantes. Reflexión sobre la experiencia: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué estrategias utilizaron para no dejarse atrapar? ¿Qué habilidades hemos desarrollado con el juego? ¿Todos respetaron las reglas? ¿A medida que los estudiantes van participando, la docente orienta o da sugerencias a los estudiantes que tengan dificultades de realizar el juego? (retroalimenta) Evaluación de lo aprendido Mientras los estudiantes realizan las actividades, se les irá evaluando a través de una ficha de observación. Vuelta a la calma Se realizará ejercicios de respiración y relajación. Posteriormente, practican su deporte favorito.	
CIERRE	Evaluación y metacognición	Se promueve la reflexión sobre lo trabajado en la sesión a través de diversas preguntas como: ¿Cómo te sentiste durante el desarrollo de la sesión? ¿Presentaste alguna dificultad en las	8'

		actividades? ¿De qué manera solucionaron las dificultades? ¿Qué estrategias utilizaron para lograron sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? El docente felicita la participación de cada estudiante, luego se dirigen a los lavatorios y realizan su aseo personal, proporcionándoles 5 minutos para dicha actividad.	
--	--	--	--

VI. MATERIALES Y/O RECURSOS

- ✓ Silbato
- ✓ conos
- ✓ Bastones

VII. BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES WEB

- ✓ Currículo Nacional (CN).
- ✓ Modelos de experiencias de aprendizaje.
- ✓ Direcciones de páginas web.
- ✓ Libro de sesiones de Educación Física 1er y 2do grado José Manuel Pérez Feito

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Estudiante	Criterios de evaluación								
		Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos.			Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.)			Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N
01	ABARCA VILLANUEVA, Elvis Erik									
02	CERCADO RUIZ, Carlos Osman									
03	CORDOVA PEREZ, Diana Lizbeth									
04	CORDOVA RAMOS, Mary Lesli									
05	CUSMA CERCADO, Luz Yarita									
06	CUSMA LINARES, Kiara									
07	DIAZ GONZALES, Eleiser Aner									
08	GONZALES RAMOS, Leyci Yesmit									
09	LINARES CUBAS, Orplin Magdiel									
10	MEGO VASQUEZ, Jhordin Michel									
11	OCHOA LINARES, Leonardo Yanpool									
12	PEDRAZA QUISPE, Yosber									
13	RAFAEL CORDOVA, Jhon Antoni									
14	RAFAEL LINARES, Nori Lisenia									
15	RAFAEL RIOJA, Isis Yarely									
16	RAFAEL TOCTO, Nelson									
17	REQUEJO LINARES, Neyver									
18	REYES CUSMA, Yaki									
19	SARANGO RODRIGUEZ, Jhoydi Geylit									

S = SIEMPRE

A = AVECES

N = NUNCA

SESIÓN DE PRENDIZAJE 04

TÍTULO: Realizando actividades lúdicas mejoro mi coordinación

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: N° 16367 "Javier Heraud Pérez"
1.2 Director	: Alexander Martínez Neyra
1.3 Lugar	: Huabal
1.4 Área	: Educación Física
1.5 Ciclo/Grado y sección	: Ciclo VI 2° de secundaria
1.6 Docentes responsables	: Gloria Elizabeth Alberca Cabrera : Luz Merly Estela Becerra : José Francisco Julca Chávez
1.7 Fecha	: 18/10/2024

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia / capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Criterios de evaluación	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente Asume una vida saludable ☐ Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud.	Demuestra coordinación con seguridad y confianza al realizar diversos movimientos en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud (física, emocional, psicológica, etc.), para mejorar su aptitud física y calidad de vida en actividades lúdicas de coordinación motriz.	Realiza múltiples movimientos de coordinación en una variedad de situaciones y entornos con seguridad y confianza. Entiende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.), mejora su aptitud física y mejora su calidad de vida.	Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.) Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.	Ficha de observación

III. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA

COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, interactuando con sus compañeros

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel individual y en equipo.
Enfoque de igualdad de género	Trabajar de manera respetuosa sin discriminación	Docentes y estudiantes propician acciones que fomenten el reconocimiento del valor de cada persona y promueven la participación en igualdad de condiciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Motivación	Los docentes inician la sesión con la presentación y el saludo correspondiente, dando la bienvenida a los estudiantes. Posteriormente junto a ellos se mencionan los acuerdos de convivencia para realizar un trabajo más ordenado, fomentando un clima de respeto. Luego se realiza el juego N° 01 llamado “gallos y gallaretas” Formados en dos grupos frente a frente en columna cada grupo tendrá un nombre gallos y gallareta. A la señal cada grupo debe correr a sus compañeros. Regla: ➤ Una vez que esta cogido ya no puede continuar.	10'
	Saberes previos	¿Qué parte de su cuerpo han utilizado en este juego? ¿de qué manera han logrado casar a sus entre sus compañeros? ¿Cómo eran los movimientos para facilitar la captura de los gallos y gallaretas? ¿En qué momento de su vida cotidiana necesitan tener coordinación? Entonces, ¿ustedes creen que los juegos les ayudarán a desarrollar y mejorar su coordinación motriz?	4'
	Situación problemática	¿Conoces otras actividades lúdicas que permitan mejorar la coordinación motriz?	2'
	Propósito y organización	- Se menciona el título de la sesión: Realizando actividades lúdicas mejoro mi coordinación. Se comunica a los estudiantes el propósito de la sesión: Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz realizando actividades lúdicas. - Se socializa los criterios de evaluación de la sesión. - Se realiza la activación fisiológica (calistenia)	3'
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	La docente explica a los estudiantes las actividades a trabajar con relación al tema. Juego N° 02: El saltamonte Se organiza un circuito con diferentes estaciones, donde los estudiantes rotarán cada 3 minutos. Estación 1: Aros • Coloca aros en el suelo en diferentes posiciones.	33'

		- Los estudiantes deben saltar de un aro a otro, alternando pies y manteniendo la coordinación. Estación 2: Bastones - Coloca los bastones en el suelo en forma de zigzag. - Los estudiantes deben caminar y saltar sobre ellos, levantando las rodillas, como si estuvieran esquivando obstáculos. Estación 3: Conos - Coloca conos en una línea. - Los estudiantes deben realizar saltos con un pie (o simplemente esquivar) mientras se mueven entre los conos. Estación 4: Combinación - Unir todas las estaciones: Saltar de un aro, esquivar los bastones y saltar entre los conos. Juego N° 03: Atrapa los conos Los estudiantes se ubicaron en un círculo y en el centro se ubicaron conos de diferentes colores. A la señal del docente los estudiantes debían ingresar corriendo y tocar el cono del color mencionado. Evaluación de lo aprendido Mientras los estudiantes realizan las actividades, se les irá evaluando a través de una ficha de observación. Vuelta a la calma Se realizará ejercicios de respiración y relajación. Posteriormente, practican su deporte favorito.	
CIERRE	Evaluación y metacognición	Se promueve la reflexión sobre lo trabajado en la sesión a través de diversas preguntas como: ¿Cómo te sentiste durante la clase? ¿Tuviste alguna dificultad en el trabajo realizado? ¿De qué manera la solucionaste? ¿Qué estrategias se emplearon para lograr el propósito propuesto? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? El docente felicita la participación de cada estudiante, luego se dirigen a los lavatorios y realizan su aseo personal, proporcionándoles 5 minutos para dicha actividad.	8'

VI. MATERIALES Y/O RECURSOS

- ✓ Silbato
- ✓ Aros
- ✓ conos
- ✓ Bastones

VII. BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES WEB

- ✓ Currículo Nacional (CN).
- ✓ Modelos de experiencias de aprendizaje.
- ✓ Direcciones de páginas web.
- ✓ Libro de sesiones de Educación Física 1er y 2do grado José Manuel Pérez Feito

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Estudiante	Criterios de evaluación								
		Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos.			Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.)			Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N
01	ABARCA VILLANUEVA, Elvis Erik									
02	CERCADO RUIZ, Carlos Osman									
03	CORDOVA PEREZ, Diana Lizbeth									
04	CORDOVA RAMOS, Mary Lesli									
05	CUSMA CERCADO, Luz Yarita									
06	CUSMA LINARES, Kiara									
07	DIAZ GONZALES, Eleiser Aner									
08	GONZALES RAMOS, Leyci Yesmit									
09	LINARES CUBAS, Orplin Magdiel									
10	MEGO VASQUEZ, Jhordin Michel									
11	OCHOA LINARES, Leonardo Yanpool									
12	PEDRAZA QUISPE, Yosber									
13	RAFAEL CORDOVA, Jhon Antoni									
14	RAFAEL LINARES, Nori Lisenia									
15	RAFAEL RIOJA, Isis Yarely									
16	RAFAEL TOCTO, Nelson									
17	REQUEJO LINARES, Neyver									
18	REYES CUSMA, Yaki									
19	SARANGO RODRIGUEZ, Jhoydi Geylit									

S = SIEMPRE

A = AVECES

N = NUNCA

SESIÓN DE PRENDIZAJE 05

TÍTULO: Participo en juegos motores para mejorar mi coordinación

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: N° 16367 “Javier Heraud Pérez”
1.2 Director	: Alexander Martínez Neyra
1.3 Lugar	: Huabal
1.4 Área	: Educación Física
1.5 Ciclo/Grado y sección	: Ciclo VI 2° de secundaria
1.6 Docentes responsables	: Gloria Elizabeth Alberca Cabrera : Luz Merly Estela Becerra : José Francisco Julca Chávez
1.7 Fecha	: 25/10/2024

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia / capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Criterios de evaluación	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente Asume una vida saludable ☐ Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud.	Demuestra coordinación con seguridad y confianza al realizar diversos movimientos en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud (física, emocional, psicológica, etc.), para mejorar su aptitud física y calidad de vida en actividades lúdicas de coordinación motriz.	Realiza múltiples movimientos de coordinación en una variedad de situaciones y entornos con seguridad y confianza. Entiende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.), mejora su aptitud física y mejora su calidad de vida.	Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos. Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.) Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.	Ficha de observación

III. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA

COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, interactuando con sus compañeros

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel individual y en equipo.
Enfoque de igualdad de género	Trabajar de manera respetuosa sin discriminación	Docentes y estudiantes propician acciones que fomenten el reconocimiento del valor de cada persona y promueven la participación en igualdad de condiciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Motivación	Los docentes inician la sesión con la presentación y el saludo correspondiente, dando la bienvenida a los estudiantes. Posteriormente junto a ellos se mencionan los acuerdos de convivencia para realizar un trabajo más ordenado, fomentando un clima de respeto. Luego se realiza el juego N° 01 llamado “ Me nuevo al ritmo de la música ” Los estudiantes se organizan en dos equipos (una fila de varones y la otra de mujeres). Al ritmo de la música “El moño de las vocales”, cada uno irá realizando movimientos indicados por la docente, los mismos que deberán ser coordinados.	10'
	Saberes previos	¿Qué movimientos realizaron cuando escucharon la música? ¿Cómo fueron esos movimientos? ¿Qué partes de su cuerpo trabajaron más? ¿En todas las partes hubo coordinación? ¿Es importante tener coordinación al momento de practicar este tipo de movimientos?	4'
	Situación problemática	¿Será importante tener coordinación en nuestros movimientos? Fundamenta tu respuesta.	2'
	Propósito y organización	- Se menciona el título de la sesión: Participo en juegos motores para mejorar mi coordinación - Propósito de la sesión: Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz realizando juegos motores. - Se socializa los criterios de evaluación de la sesión. - Se realiza la activación fisiológica (calistenia)	3'
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	La docente explica a los estudiantes las actividades a trabajar con relación al tema. Juego N° 02: Saltando en los cuadrantes Los estudiantes se organizan en parejas situadas en cada bastón colocado en el suelo de forma vertical. Uno por uno irá pasando elevando las piernas a la altura de la cadera y alternándolas. Variantes: • Colocar otro bastón en forma horizontal (formando una cruz).	33'

		Juego N° 03: Moviéndome en las estaciones En grupos de 5 y uno de 4, los estudiantes pasarán en laterales los obstáculos de bastones, llevando un cono en la mano, luego darán la vuelta alrededor de un aro, para llegar finalmente a otro y dejar el cono dentro, para luego regresar tocar la mano de su compañero que saldrá a realizar lo mismo. Variantes: • Pasar los bastones por un costado haciendo skipping. • Elevando la pierna contraria al lado de ejecución, mientras la otra servirá de apoyo. Evaluación de lo aprendido Mientras los estudiantes realizan las actividades, se les irá evaluando a través de una ficha de observación. Vuelta a la calma Se realizará ejercicios de respiración y relajación. Posteriormente, practican su deporte favorito.	
CIERRE	Evaluación y metacognición	Se promueve la reflexión sobre lo trabajado en la sesión a través de diversas preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la clase? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿De qué manera las solucionaron? ¿Qué estrategias utilizaron para lograr sus objetivos? ¿Es importante aprender estos temas en nuestra vida? El docente felicita la participación de cada estudiante, luego se dirigen a los lavatorios y realizan su aseo personal, proporcionándoles 5 minutos para dicha actividad.	8'

VI. MATERIALES Y/O RECURSOS

- ✓ Silbato
- ✓ Aros
- ✓ conos
- ✓ Bastones

VII. BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES WEB

- ✓ Currículo Nacional (CN).
- ✓ Modelos de experiencias de aprendizaje.
- ✓ Direcciones de páginas web.
- ✓ Libro de sesiones de Educación Física 1er y 2do grado José Manuel Pérez Feito

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Estudiante	Criterios de evaluación								
		Muestra seguridad y confianza al realizar diversos movimientos de coordinación en diferentes situaciones y entornos.			Comprende los beneficios de la actividad física para su salud (física, emocional, psicológica, etc.)			Participar en juegos de coordinación motriz que mejoran la salud y la calidad de vida.		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N
01	ABARCA VILLANUEVA, Elvis Erik									
02	CERCADO RUIZ, Carlos Osman									
03	CORDOVA PEREZ, Diana Lizbeth									
04	CORDOVA RAMOS, Mary Lesli									
05	CUSMA CERCADO, Luz Yarita									
06	CUSMA LINARES, Kiara									
07	DIAZ GONZALES, Eleiser Aner									
08	GONZALES RAMOS, Leyci Yesmit									
09	LINARES CUBAS, Orplin Magdiel									
10	MEGO VASQUEZ, Jhordin Michel									
11	OCHOA LINARES, Leonardo Yanpool									
12	PEDRAZA QUISPE, Yosber									
13	RAFAEL CORDOVA, Jhon Antoni									
14	RAFAEL LINARES, Nori Lisenia									
15	RAFAEL RIOJA, Isis Yarely									
16	RAFAEL TOCTO, Nelson									
17	REQUEJO LINARES, Neyver									
18	REYES CUSMA, Yaki									
19	SARANGO RODRIGUEZ, Jhoydi Geylit									

S = SIEMPRE

A = AVECES

N = NUNCA

Anexo N° 10-A

DIARIO DE CAMPO N° 01	
Fecha: 27/09/2024	
Hora de inicio de la observación: 12:00 m.d.	Hora de finalización: 1:30 p.m.
Lugar: Santa Rosa-Huabal-Jaén	
Sesión de aprendizaje: “Me familiarizo con los juegos de coordinación”	
Propósito: Que los estudiantes se familiaricen con juegos que mejoren su coordinación motriz	
Participantes: 19 estudiantes; 10 varones y 9 mujeres	
Observación y descripción de la actividad: Luego de dar las indicaciones en el aula, la docente y los estudiantes se dirigen al patio. Ubicados en un círculo, la docente da las instrucciones para comenzar con el trabajo, todos los estudiantes estuvieron atentos fijando la mirada en la maestra para poder comprender lo que iban a realizar. Seguidamente la profesora explica el primer juego que consistía en pasar el aro entre todos cogidos de la mano y sin soltarse. Para ello se formó dos equipos. Carlos y Yosver fueron los líderes de cada grupo, aquí se observó a Yaki (integrante del grupo 1), quien mostró poca coordinación al pasar el aro entre su cuerpo, ya que cuando pasó su brazo al mismo tiempo no pudo pasar su pierna. Ante esta situación, Lesli, compañera de grupo, dijo: “Profesora, hay que hacerlo de nuevo, ahí si lo vamos a hacer más rápido”. Nuevamente repitieron el juego y esta vez se lograron mejores resultados. Por otro lado, Yosver y su equipo mostraron un trabajo más rápido al pasarse el aro, observándose al momento de mover sus extremidades superiores e inferiores. La docente lanzo algunas preguntas para recoger saberes previos. La mayoría de estudiantes participaban respondiendo a las interrogantes planteadas. Para el siguiente juego, se entregó unas telas de colores a cada pareja, las mismas que debían cogerlas y entrelazarlas, para luego intentar salir del enriedo sin soltarse. Cada pareja intento cumplir con el reto, pero dejando de lado las reglas de juego, ya que se soltaban una o las dos manos para salir del enriedo. Después de experimentar se utilizó el mismo material para el siguiente juego. En la actividad lúdica denominada “Quita la cola al gato”, Elvis fue el primero que le quitaron la cola ya que tenía algunas dificultades al momento de esquivarse de quien le perseguía, al levantar su pierna derecha, también lo hacía con el brazo derecho, o la pierna y brazo izquierdo, esto hacía que pierda equilibrio y rapidez. Lesli logró conseguir 4 colas. Por otro lado, Michel escondió la cola en su bolsillo. Hubo algunos estudiantes como Carlos, Yosver, Lesli, Leisi y Kiara que tuvieron mejor coordinación para realizar este juego, ya que al momento de desplazarse alternaban armónicamente sus extremidades superiores e inferiores y además reaccionaban con exactitud para lograr el objetivo. También se llevó a cabo la actividad lúdica “Carrera de postas”, para ello se entregó unos testimonios elaborados de carrizo, los mismos que fueron entregados a los estudiantes distribuidos en tres equipos ordenados en filas y a medida que uno llegaba (entregaba el testigo), el otro iba saliendo, hasta que el último relevo corra rápidamente e intente ganar el primer lugar que está vacío. El grupo que lograba realizar el trabajo más rápido obtenía un punto. El material entregado les pareció interesante, ya que al momento de entregarles sus rostros fueron de asombro, ya que se escuchó a Kiara decirle a Yarita: “Mira estos palitos para que será y están lisitos,”. En este trabajo, Yoidi, Nelson, Yaki, Yarita y Elvis mostraron poca coordinación, por ello corrían lento, notándose al momento de extender las piernas, pero acortando los brazos, es decir poca elongación de las	

extremidades superiores y en otras situaciones separaban mucho las piernas para dar las zancadas.

Para finalizar la clase, la docente hizo preguntas de metacognición, las mismas que se respondieron con fluidez en forma ordenada por parte de los estudiantes. Leslie agradeció a los maestros por acudir a la institución e impartir sus conocimientos con ellos, los mismo que serán de mucha ayuda en su formación académica y personal. Por otro lado, Kiara manifestó su satisfacción con las enseñanzas ejecutadas en ese día y dijo “Los esperamos en los próximos viernes para trabajar”; todos aplaudieron a los maestros y a ellos mismos.

Luego, separaron sus equipos y realizaron su práctica deportiva.

Hallazgos más importantes

- Los juegos seleccionados para esta actividad respondieron al interés de los estudiantes y además permitió identificar el nivel de coordinación motriz y equilibrio que tenían los alumnos.
- La repetición de los juegos favoreció el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes, en especial de los que menos tenían desarrollada estas habilidades.
- El uso de los materiales debidamente seleccionados y elaborados por ellos mismos, sin importar su calidad, contribuyeron a una mejor motivación e interés para participar de los juegos (caso Kiara decirle a Yarita: “Mira estos palitos para que será y están lisito) y comprender que estos ayudan a mejorar su coordinación motriz.

Análisis e interpretación de los hallazgos

Los juegos realizados en esta sesión ayudaron a mejorar la coordinación motriz ya que, a través de la manipulación, el movimiento y la exploración, se forman las conexiones neuronales y se activa nuestro cerebro, permitiendo un aprendizaje más significativo tal como lo menciona Steiner (1919).

Las repeticiones en el juego son fundamental para mejorar la coordinación motriz. Es decir, la práctica constante permite mejorar la precisión, la velocidad y la consistencia de los movimientos, tal como lo menciona Schmidt (1975), en su teoría del esquema motor de aviso.

Los materiales educativos son medios diseñados para cumplir un propósito: apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este caso de la mejora de la coordinación motriz, así como lo expresa Morales (2012).

Anexo N° 10-B

DIARIO DE CAMPO N° 02	
Fecha: 04/10/2024	
Hora de inicio de la observación: 12:00 m.d.	Hora de finalización: 1:30 p.m.
Lugar: Santa Rosa-Huabal-Jaén	
Sesión de aprendizaje: “Jugando con mis compañeros mejoro mi coordinación motriz”	
Propósito: Que los estudiantes a través de la práctica de juegos mejoren su coordinación motriz.	
Participantes: 19 estudiantes; 10 varones y 9 mujeres	
Observación y descripción de la actividad: La docente se dirige con los estudiantes al campo deportivo, luego de precisar los acuerdos y algunas recomendaciones. Todos se ubicaron en un círculo para escuchar las indicaciones del primer juego llamado “La cadena”. Para ello, Eleiser voluntariamente quiso ser quien atrape a sus compañeros. En primer lugar, tocó a Yarita y ella se cogió de la mano con Eleiser e iban formando la cadena; el tercero que se integró fue Elvis. Posteriormente, tuvieron dificultades para tocar al resto ya que aparte de no coordinar muy bien sus movimientos no se comunicaban para dirigirse a un solo estudiante y lograr el propósito. A medida que se iba haciendo la cadena más larga había mucha más facilidad para atrapar a los demás; pero no era así, ya que algunos miraban a un lado y otro a la inversa, impidiendo coordinar sus extremidad inferiores y superiores para desplazarse, por otro lado, se soltaban de la mano. Orplin dijo: Profesora que se repita el juego, esta vez lo vamos a hacer mejor. Entonces él fue quien inició la competencia. A medida que los competidores se unían a la cadena mostraban más seguridad y se comunicaban asertivamente para poder entenderse. Para recoger saberes previos la maestra lanzó varias preguntas, las mismas que fueron respondidas rápidamente por los estudiantes, quienes levantaban la mano para realizar esa acción. En el segundo juego “Pepas y pepes”, cada estudiante buscó su pareja (un varón y una mujer) y se ubicaron espalda con espalda. A la señal los pepes corrían a las pepas y viceversa. En el intento como los varones eran pepes y las mujeres pepas, éstos atrapaban con rapidez a las señoritas, originándose malestar en ellas. En ese momento Yarita dijo: profesora, esta vez lo vamos a hacer más rápido, ¡va a ver! En la segunda vez, las mujeres se pusieron las pilas y lograron reaccionar rápidamente y sus movimientos antes, durante y después de la carrera eran más precisos y coordinados, para ello se dieron algunas variantes como ubicarse frente a frente en cuclillas, en posición de carrera, decúbito ventral, decúbito dorsal, etc. Para el juego “Saltando por los aros”, se distribuyó el material elaborado con los estudiantes que consistía en unos aros a base de bejucos y chante. El juego lo iniciaron las mujeres (Yarita, Kiara, Isis, Nori, Yaki, Jhoidi, Lesli, Leysi y Diana), una por una iba saltando con los pies juntos entre aro y aro ubicados en 3 columnas y 4 filas, tratando de mantenerse coordinados y en la misma columna todas las que ingresaban. De todo el grupo Isis, fue la que más coordinó sus movimientos manteniendo el ritmo. A medida que se repetía el juego las estudiantes se sentían más seguras y finalmente mostraron mejor coordinación entre sus extremidades superiores e inferiores, evidenciándose un mejor impulso al momento de realizar los saltos. Por otro lado, los varones (Orplin, Yosber, Nelson, Antony, Neyver, Elvis, Michel, Carlos, Eleiser y Yanpool) mostraron un mejor desenvolvimiento en su trabajo desde un inicio.	

Para concluir la clase se realizaron preguntas de metacognición. Los estudiantes cansados, pero a la vez motivados, respondieron según su experiencia.

Hallazgos más importantes	Análisis e interpretación de los hallazgos
• Las estrategias utilizadas para la distribución de los estudiantes al iniciar las actividades educativas permitieron la concentración y predisposición evidenciándose en su atención a las instrucciones dadas, así como por su participación voluntaria de muchos de ellos. • La repetición solicitada por los estudiantes, como reto, evidenció el interés por lograr sus aprendizajes, además perfeccionaron sus habilidades coordinativas y comunicativas. • El uso de variantes en los juegos fue adecuado ya que permitió reforzar sus habilidades motrices y el desarrollo de su creatividad. • La escasa comunicación y coordinación de algunos estudiantes no le permitían al inicio lograr el propósito de la clase. • Las estudiantes en el juego “pepes y pepas”, demostraron incomodidad ya que este juego es más adecuado para los varones, ya que estos son más veloces.	Las estrategias empleadas para asignar tareas a los alumnos al comenzar las actividades educativas hicieron posible la concentración y predisposición, lo que se pudo observar en su atención a las indicaciones recibidas y también en la participación voluntaria de una gran cantidad de ellos. El hallazgo demuestra que los alumnos, al asumir como un desafío la repetición de las actividades, mostraron su interés y motivación por lograr los aprendizajes establecidos. Esto ayudó a mejorar sus competencias comunicativas y coordinativas. Además, el empleo de variantes en los juegos fue apropiado porque mejoró las capacidades motoras y ayudó a desarrollar la creatividad, lo cual fomentó un aprendizaje más activo y relevante. La buena comunicación en un juego es esencial para lograr el propósito del mismo, ya que permite a los participantes coordinar sus movimientos, expresar sus ideas y resolver problemas de manera efectiva. Además, fomenta habilidades sociales y emocionales que trascienden el ámbito del juego, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes, así como lo sostiene Muñoz (2022), en la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Anexo N° 10-C

DIARIO DE CAMPO N° 03	
Fecha: 11/10/2024	
Hora de inicio de la observación: 12:00 m.d.	Hora de finalización: 1:30 p.m.
Lugar: Santa Rosa-Huabal-Jaén	
Sesión de aprendizaje: "Me divierto jugando y mejoro mi coordinación motriz"	
Propósito: Que los estudiantes mejoren su coordinación motriz practicando juegos y divirtiéndose.	
Participantes: 19 estudiantes; 10 varones y 9 mujeres	
Observación y descripción de la actividad:	
La clase inició con la llegada de los maestros al aula, quienes al ingresar dijeron buenos días, ante esa situación los estudiantes se pusieron de pie y al mismo tiempo respondieron diciendo "buenos días". Los maestros se miraron entre ellos y sonrieron. Posteriormente, se recordaron los acuerdos de convivencia para ser cumplidos durante el desarrollo de la clase, luego, se desplazaron hacia el patio de la institución. Se reunió a los estudiantes en el centro del campo para indicarles el primer juego a realizar "Las cuatro esquinas", el mismo que consistía en organizarse en 4 grupos ubicados en cada esquina, quienes a la señal moverse a la derecha, izquierda, adentro, afuera y cuando se mencionaba "en el centro", todos debía desplazarse al círculo central del campo. El que llegaba último tenía una tarea que realizar. En este juego Diana, Yoidi, Neyver y Nori se confundían al momento de realizar los movimientos, en vez de moverse a la derecha se iban a la izquierda y cuando se mencionaba a la izquierda lo hacían a la derecha. En una oportunidad Yoidi estuvo a punto de caerse, pero con la ayuda de sus compañeros se estabilizó. En este juego las mujercitas llegaban con retraso al centro del círculo y los varones eran más rápidos. Luego se realizaron algunas preguntas para recoger saberes previos. En ese momento los estudiantes levantaban su mano para responder las interrogantes y se miraban entre ellos. En el segundo juego "Circuito de coordinación", se organizó dos equipos de trabajo los cuales estaban formados en columnas y delante de ellos un circuito de conos y bastones. A la señal el primero de cada columna debía pasar realizando laterales primero a la izquierda, luego a la derecha y pasar saltando con los dos pies juntos el bastón, lo mismo iban realizando hasta pasar todos los obstáculos, luego regresar, chocar la mano para que salga su siguiente compañero. Después, se realizó una variante al juego, donde los estudiantes debían pasar a la pata coja entre los bastones. Para finalizar con este trabajo los estudiantes propusieron realizar lo mismo, pero tratando de realizar la pata coja con el pie contrario al siguiente cono que se pasaba. En esta oportunidad se observó a Nelson, Yosver, Carlos, Antony y Orplin pasar rápidamente por los obstáculos tratando de alternar sus extremidades superiores e inferiores de acuerdo a la dinámica del juego, mientras tanto el resto de sus compañeros al momento de mover adelante la pierna derecha salía el mismo brazo derecho, lo mismo sucedía con la parte izquierda de su cuerpo. Se dieron algunas variantes al juego que consistía en realizar laterales ubicándose en posición de cuclillas y haciendo los desplazamientos para moverse y avanzar de derecha a izquierda y realizar en los bastones el trabajo respectivo. A medida que se repetía cada juego los estudiantes trabajan de acuerdo al objetivo.	

Posteriormente, el docente hizo preguntas respecto al trabajo realizado, las mismas que fueron respondidas por los estudiantes, quienes en todo momento miraban fijamente al maestro.

En el último juego llamado “Negros y blancos”, se formó dos equipos distribuidos en filas sentados, espalda con espalda, separados a un metro de distancia entre uno y otro. La docente asignó a una fila el nombre de blancos y a la otra negros. Cuando la profesora en voz alta mencionó la palabra blancos, esta fila debía atrapar a los negros, por cada participante que se atrapó el grupo obtenía un punto. En este juego la mayoría de estudiantes cuando mencionaban su color ya sea negro o blanco en vez de correr y atrapar a su compañero, se corrían y no se dejaban coger. Por otro lado, Yaki, Yoidi, Jeampol, Nelson, Neyver y Diana, al momento de alternar los brazos con las piernas para tener una mejor partida en la carrera, lo hacían ambas extremidades superiores e inferiores al mismo lado: brazo derecho extendido, pierna derecha extendida, brazo izquierdo extendido, pierna izquierda extendida. En esta actividad también hubo algunas variantes. Los estudiantes se ubicaron decúbito dorsal y ventral y en cunclillas. A medida que se repetía el juego los educandos lo hacía mejor logrando efectuar una mejor salida en la carrera sincronizando sus movimientos del tren superior con el inferior.

Para concluir la clase se realizaron preguntas de metacognición. En ese momento se observó a estudiantes agitados, con un todo de piel colorado, pero con alegría en su rostro al momento de responder las preguntas.

Hallazgos más importantes	Análisis e interpretación de los hallazgos
• La determinación de los acuerdos de convivencia de manera democrática entre los estudiantes, permitieron un mejor orden y disciplina al ejecutar los juegos. • Algunos estudiantes demostraron un escaso desarrollo en su lateralidad, evidenciados cuando confundían su lado derecho e izquierdo, durante los juegos realizados. • El uso de variantes en los juegos por parte de la docente y los propuestos por los estudiantes permitieron mejorar sus habilidades coordinativas. • Yoidi estuvo a punto de caerse, pero con la ayuda de sus compañeros se estabilizó	Los estudiantes mostraron orden, disciplina y responsabilidad durante los juegos gracias a la creación democrática de los acuerdos de convivencia. El hallazgo muestra que algunos alumnos tienen problemas con el desarrollo de la lateralidad, lo cual se expresa en confusiones entre los lados derecho e izquierdo cuando llevan a cabo juegos. Esta situación puede afectar su coordinación motora y la correcta realización de actividades físicas, lo que señala la importancia de mejorar esta destreza a través de juegos y ejercicios concretos que promuevan la orientación espacial y el reconocimiento corporal; así como lo menciona la primera competencia del área “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Yoidi, aunque estaba en una situación complicada, no cayó en el fracaso, la desesperación o el dolor gracias a la ayuda de quienes estaban a su alrededor. Esto refleja una lección sobre la importancia de la solidaridad, el trabajo en equipo y la interdependencia en momentos de dificultad.

Anexo N° 10-D

DIARIO DE CAMPO N° 04	
Fecha: 18/10/2024	
Hora de inicio de la observación: 12:00 m.d.	Hora de finalización: 1:30 p.m.
Lugar: Santa Rosa-Huabal-Jaén	
Sesión de aprendizaje: “Realizando actividades lúdicas mejoro mi coordinación”	
Propósito: Los estudiantes realizando algunos juegos motores mejorarán su coordinación motriz.	
Participantes: 19 estudiantes; 10 varones y 9 mujeres	
Observación y descripción de la actividad:	
Los docentes ingresaron al aula y los estudiantes los recibieron poniéndose de pie y al mismo tiempo diciendo “buenos días”. Los maestros se miraron entre ellos y sonrieron, a la vez dijeron “Buenos días estimados estudiantes”. Luego de las indicaciones del profesor respecto al cumplimiento de los acuerdos de convivencia, se desplazaron hacia el patio de la institución. Formados en dos columnas, el docente da las indicaciones del juego “Gallos y gallaretas”. La columna de varones los gallos y la columna de mujeres las gallaretas. Cuando mencionaba “gallos”, ellos debían atrapar a las gallaretas y cuando decía “gallaretas”, eran ellas quien atrapaban a los gallos. Carlos, Nelson y Antoni en vez de salir corriendo y no dejarse atrapar, ellos mismo se acercaron a su competidor y fueron alcanzados rápidamente. En las repeticiones del juego, Yaki, Yoidi e Isis no se dejaban atrapar fácilmente por sus opositores; así como también los varones se movían rápidamente para lograr el objetivo. Posteriormente, el docente hizo preguntas respecto al trabajo realizado, las mismas que fueron respondidas por lo estudiantes, quienes en todo momento miraban fijamente al maestro. En el segundo juego “El saltamonte”, para su ejecución se colocó en el campo bastones, botellas descartables y tarros de leche los cuales causó mucha impresión a los estudiantes, escuchándose a Isis decir oh, vamos a utilizar materiales nuevos, se ven divertidos dijo Neyver. Al iniciar este juego cada estudiante tenía que pasar saltando por los materiales que servían como obstáculos durante la actividad, donde el primero avanzaba en zig-zag, luego a la pata coja; el segundo entre conos de botellas y tarros, elevando las piernas alterando entre uno y otro y el tercero saltando con un pie en el primer cono y luego los dos pies en los siguientes conos “tipo tejo”. Al primer intento algunos estudiantes en la estación de bastones en vez de desplazarse cojeando con el pie izquierdo lo hacían con el derecho. Además, en la segunda estación de conos Jeampool, Neyver, Elvis y Michel al momento de pasar no alternaban los pies en forma secuencial, sino que en algunas oportunidades saltaba primero el derecho y en otras el izquierdo. Ya en el tercer circuito la mayoría de los estudiantes saltaban con un pie donde había un aro y con los dos pies donde correspondía. A medida que se realizaban las repeticiones en este juego los movimientos eran más coordinados. En el último juego “Atrapa los conos”, los estudiantes se ubicaron en un círculo y en el centro se ubicaron tarros pintados de diferentes colores que servían como conos. A la señal del docente los estudiantes debían ingresar corriendo y tocar el cono del color	

mencionado. Después, realizaron el trabajo solo las mujeres, quienes, al momento de correr, alternaban sus brazos y piernas. Cuando les tocó a los varones, al igual que el desenvolvimiento de las mujeres, ellos también alternaron sus brazos y piernas para lograr el objetivo.

Para concluir la clase se realizaron preguntas de metacognición, mostrando satisfacción y alegría con la ejecución de la sesión respondiendo las interrogantes, aunque en ese momento estaban cansados notándose sus rostros colorados, pero Carlos dijo: ojalá se programen más juegos con materiales fuera de lo común, luego se despidieron amablemente.

Hallazgos más importantes	Análisis e interpretación de los hallazgos
• Los estudiantes recibieron a los docentes con respeto poniéndose de pie y saludando de manera amable. • En el segundo juego, “Saltamontes”, los estudiantes mostraron gran interés y curiosidad por el material que fue elaborado por ellos mismos y que no sabían cuál sería su función en cada juego. • Mediante la práctica constante del juego (repeticiones), los alumnos perfeccionaron su coordinación y sus capacidades motoras. • Los juegos aplicados en esta sesión de aprendizaje, los estudiantes mostraron un avance en la ejecución de los movimientos, como saltar alternando las piernas llevando a cabo los circuitos con mayor habilidad. • Reflexionaron sobre lo aprendido y expresaron satisfacción con la actividad, aunque estaban algo cansados. • Sugirieron que se continúen programando juegos con materiales elaborados con material de la zona para mantener el interés y entusiasmo.	El hallazgo muestra una interacción cálida entre estudiantes y maestros, donde el saludo verbal se complementa con gestos corporales, evidenciando respeto y cercanía. La sonrisa de los maestros sugiere un ambiente acogedor, que fomenta la confianza. Las actividades lúdicas son esenciales para mejorar la coordinación motriz en los estudiantes, apoyándose en la teoría del preejercicio de Karl Groos (1898): el juego permite practicar y ejercitar instintos fundamentales, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y motoras necesarias en la vida adulta. Esto sugiere que el juego no solo tiene un valor recreativo, sino que también desempeña un papel crucial en la preparación integral de los jóvenes para el futuro. En resumen, el juego es un medio efectivo para cultivar competencias que serán vitales en la vida Los materiales según Huamanchay (2021), deben ser contextualizados, adaptados a las necesidades e intereses de los alumnos y también seguros. Partiendo de lo sustentando por este autor, en cada uno de los juegos se ha considerado estas características al momento de elaborarlos, con la finalidad de lograr el propósito en cada una de las actividades lúdicas.

Anexo N° 10-E

DIARIO DE CAMPO N° 05	
Fecha: 25/10/2024	
Hora de inicio de la observación: 12:00 m.d.	Hora de finalización: 1:30 p.m.
Lugar: Santa Rosa-Huabal-Jaén	
Sesión de aprendizaje: "Participo en juegos motores para mejorar mi coordinación"	
Propósito: Los estudiantes realizando algunos juegos motores mejorarán su coordinación motriz.	
Participantes: 19 estudiantes; 10 varones y 9 mujeres	
Observación y descripción de la actividad:	
Docentes y estudiantes se saludaron, mostrando una sonrisa en sus rostros. Posteriormente, recordaron los acuerdos de convivencia antes de ir al patio de la parte alta de la institución educativa. Formados en un círculo, la docente dio las indicaciones del juego "Me muevo al ritmo de la música". Algunos estudiantes varones como Nelson, Orplin y Antony dijeron: no profe eso suena a baile y a mí no me gusta, me da vergüenza, en ese momento intervino Kiara, no se preocupen chicos, si es para bailar nosotras los apoyamos, al mismo tiempo la maestra explicó, tratando de hacerlos entender para dar inicio a la ejecución de la actividad. Al escuchar la música la mayoría de los estudiantes se movían de acuerdo al ritmo. Nelson, Orplin, Yaki, y Antony, lo hacían muy lento y un poco desanimados, pero recibieron el apoyo de sus compañeras diciéndoles vamos amigos ustedes pueden, Posteriormente, se agregó una variante, la misma que consistía en ir hacia adelante haciendo un trote suave e intercalando los pies. En esa oportunidad todos los estudiantes hicieron el trabajo con mucha energía y haciéndose bromas entre ellos, diciendo: "Mientras el Yosber", "Miren pues a la Yoidi", "Asu Yarita", "Ñera, Ñera, Yaki". Ante esta situación, la docente trataba de controlar a los estudiantes, aduciendo lo siguiente "Ya muchachos, tranquilos, trabajemos en orden, por favor". Culminado este juego se realizaron preguntas para recoger los saberes previos. En el segundo juego "Saltando en los cuadrantes", se formaron parejas, las mismas que debían pasar por encima de un bastón de carrizo colocado en forma vertical. Para ello, realizaban trotes elevando las piernas hasta la altura de la cintura y moviéndose de un lado al otro alternando los pies: si se movían a la derecha el pie derecho salía primero y si lo hacían al lado contrario el pie izquierdo salía primero. Carlos al momento que estaba realizando el trabajo dijo: facilito profesora, el resto también mencionó lo mismo. Al ver esta situación la docente los felicitó y pasó a colocar el otro bastón en forma horizontal, formando una cruz. La tarea a realizar era la misma. Lesli empezó a realizar la actividad, pero cuando tocaba moverse con la pierna derecha ella lo hacía con la izquierda, es decir ejecutaba lo mismo que en el cuadrante anterior. Por otro lado, las parejas conformadas por Nelson y Antony, Kiara Yarita, Yoidi y Yaki, al principio también tenían dificultades para alternar sus movimientos. A medida que se repetía el juego todos lograron pasar de cuadrante en cuadrante trabajando coordinadamente. A medida que los estudiantes hacían los movimientos repetitivos, la docente les hacía recordar que el cuerpo va perdiendo líquido por el sudor, de pronto Leonardo añadió: profe entonces no nos haga tanto ejercicio mejor denos tiempito para tomar nuestra agüita más que el sol	

esta fuertísimo ya nos secamos dijo entre risas, que bueno que lo mencionas Leonardo es muy cierto lo que dices, en ese momento todos fueron a rehidratarse.

En el último juego “Moviéndome en las estaciones”, los estudiantes se organizaron en grupos de 5 y 4 integrantes cada uno, donde tenían que pasar en laterales los obstáculos de bastones, llevando un cono en la mano, luego daban la vuelta alrededor de un aro colocado en el centro del campo y finalmente llegaron a otro aro y dejaban el cono dentro, luego regresaban a la columna para dar la mano al compañero y continúe con el mismo recorrido. Después, se realizó dos variantes al juego; una consistía en pasar por los obstáculos por un costado haciendo skipping y la otra en elevar la pierna contraria al lado de ejecución, mientras la otra servía de apoyo para pasar los bastones. Durante el desarrollo de esta actividad lúdica los estudiantes se mostraban alegres, ya que en sus rostros se visualizaba una sonrisa y conversaban en todo momento entre ellos para orientarse en el trabajo.

Para concluir la clase se realizaron preguntas de metacognición. A continuación, se les dio unos minutos para hacer su práctica deportiva, donde Leysi y Lesli prefirieron ponerse a bailar un huayno, ya que había un parlante utilizado en la clase.

Hallazgos más importantes	Análisis e interpretación de los hallazgos
• Los maestros dieron la bienvenida recordando las normas de convivencia antes de dirigirse al área exterior para llevar a cabo las actividades • Algunos alumnos expresaron resistencia al inicio, ya que se sentían vergüenza al bailar, tanto por sus escasas experiencias como por falta de coordinación. • Las estudiantes mujeres apoyaron a sus compañeros que tenían dificultades para bailar, ya que dentro del grupo ellas demostraron mayor desarrollo de sus habilidades coordinativas para el baile. • Los juegos utilizados respondieron a los intereses de los estudiantes, evidenciándose a través de sonrisas en sus rostros. • Las variantes de juego utilizadas en esta sesión de aprendizaje contribuyeron a la mejora de la coordinación motriz de los estudiantes.	La interacción entre docentes y estudiantes fue cordial y positiva, reflejada en sus sonrisas y buen ánimo. La actividad lúdica promovió un ambiente de felicidad y colaboración, ya que los estudiantes se ayudaban entre sí para completar la tarea. Este tipo de actividades favorece la comunicación y el trabajo en equipo, generando un ambiente de aprendizaje estimulante. Los tres juegos propuestos en la sesión y sus variantes fomentaron la actividad física y la participación activa de los estudiantes, combinando música, movimiento y coordinación. Cada juego ofreció una oportunidad para que los alumnos se divirtieran mientras aprendían, promoviendo la interacción y el trabajo en equipo. Estas actividades reflejan un enfoque pedagógico lúdico que facilita el aprendizaje de manera entretenida y activa.

Anexo N° 11

Recursos de la zona e insumos para elaborar el material didáctico



Anexo N° 12

Búsqueda de recursos de la zona para elaborar el material didáctico



Anexo N° 13

Tarde con los estudiantes elaborando el material didáctico



Anexo N° 14

Material didáctico utilizado en la segunda sesión de aprendizaje



Anexo N° 15

Utilización del materia educativo en la tercera sesión



Anexo N° 16

Utilización del materia educativo en la cuarta sesión



Anexo N° 17

Utilización del material educativo en la quinta sesión

