

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL
Y PRIMARIA



TESIS

“Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023”

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

AUTOR: Callupe Ortega, Margie Alexia

ASESOR: Torres Santiago, Melquin

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

D

H

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 72037865

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 45145310

Grado/Título: Maestro en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación

Código ORCID: 0000-0001-5828-9335

DATOS DE LOS JURADOS:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Grandes Anapan, Manuel Eliab	Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa	22486555	0000-0002-7006-4355
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Salas Viscarra Alan Devane	Magíster en administración de la educación	40589828	0000-0001-5484-408X



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 9:00 horas del día 25 del mes de julio del año 2025, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Presidente
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Secretario
Mg. Alain Devane Salas Viscarra	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0263-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Margie Alexia CALLUPE ORTEGA**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola Aprobada, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de 14 y cualitativo de bueno.

Siendo las 10.30 horas del día viernes 25 del mes de julio del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


.....
Presidente (a)
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin
Código Orcid: 0000-0002-3332-7312
DNI: 42852140


.....
Secretario (a)
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan
Código Orcid: 0000-0002-7006-4355
DNI: 222486555


.....
Vocal
Mg. Alain Devane Salas Viscarra
Código Orcid: 0000-0001-5484-408X
DNI: 40589828



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: MARGIE ALEXIA CALLUPE ORTEGA, de la investigación titulada "Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023", con asesor(a) MELQUIN TORRES SANTIAGO, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 00169-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 20 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 28 de marzo de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



FERNANDO F. SILVERIO BRAVO
D.N.I.: 40618286
cod. ORCID: 0009-0008-6777-3370

334. Callupe Ortega, Margie Alexia.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

8%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

distancia.udh.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



FERNANDO F. SILVERIO BRAVO
D.N.I.: 40618286
cod. ORCID: 0009-0008-6777-3370

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía constante y por brindarme fortaleza en los momentos y desafíos difíciles que he enfrentado a lo largo de este camino.

A mis padres, quienes han sido ejemplos vivos de amor, sacrificio y un apoyo inquebrantable en cada etapa de mi vida. Su dedicación ha sido mi fuente de inspiración y motor para alcanzar cada logro. A ellos, les dedico este trabajo con gratitud y amor.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de Huánuco, por proporcionarme la oportunidad de crecimiento tanto académico como personal. A lo largo de mi trayectoria aquí, he adquirido conocimientos y experiencias invaluableles que han enriquecido mi vida de múltiples maneras.

Al Mg. Torres Santiago, Melquin, mi asesor, por su orientación invaluable y el respaldo constante que ha brindado a mi investigación.

Al Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan, profesor de la Universidad de Huánuco, su sabiduría, dedicación y paciencia han sido elementos fundamentales para mi desarrollo académico y el éxito de mi tesis. Agradezco por ser un guía excepcional que me ha inspirado a alcanzar mis metas

Al director de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez por su valioso respaldo y colaboración en esta investigación al permitir la recolección de datos dentro de las instalaciones, su apoyo ha sido esencial para la culminación de esta investigación.

A los profesores y estudiantes, por su disposición y compromiso al involucrarse en este largo camino de investigación.

A mis familiares y amigos por darme su soporte incondicional y moral, por ser el impulso y sostén de mi vida.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I	14
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	18
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	18
1.3. OBJETIVOS	19
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	19
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO	23
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES	23
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES	24
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	26
2.2. BASES TEÓRICAS	27
2.2.1. TEORÍAS PEDAGÓGICAS	27
2.2.2. REFERENCIA TEÓRICA CONCEPTUAL.....	29
2.2.2.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DE EQUILIBRIO	29

2.2.2.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	37
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS	44
2.4. HIPÓTESIS	45
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	45
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA	45
2.5. VARIABLES.....	46
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	46
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	47
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE	48
CAPÍTULO III	49
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	49
3.1.1. ENFOQUE	49
3.1.2. ALCANCE O NIVEL.....	49
3.1.3. DISEÑO	50
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	51
3.2.1. POBLACIÓN	51
3.2.2. MUESTRA Y MÉTODO DE MUESTREO	51
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS..	52
3.3.1. TÉCNICA	52
3.3.2. INSTRUMENTO	52
3.4. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	53
CAPÍTULO IV.....	54
RESULTADOS	54
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS	54
4.1.1. RESULTADOS DE PRE TEST.....	54
4.1.2. RESULTADOS DEL POSTEST	66
4.1.3. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DEL PRE TEST	78
4.2. RESULTADOS INFERENCIALES	87
4.2.1. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS.....	87

4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	89
CAPÍTULO V.....	97
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	97
5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO.....	97
5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL.....	97
5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS	98
5.4. CON LAS HIPÓTESIS	100
5.5. CON LOS ANTECEDENTES.....	101
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES.....	106
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	108
ANEXOS	116

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de los alumnos del 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023	51
Tabla 2 Distribución de la muestra de los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023	52
Tabla 3 Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez	56
Tabla 4 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez.....	68
Tabla 5 Resultados pre test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez.....	79
Tabla 6 Resultados pre test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	81
Tabla 7 Resultados post test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez.....	83
Tabla 8 Resultados post test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	85
Tabla 9 Comparación de los resultados obtenidos en el pretest y post test de los grupos de estudio de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	87
Tabla 10 Prueba de normalidad	89
Tabla 11 Test U de Mann-Whitney para la hipótesis general	90
Tabla 12 Nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	92
Tabla 13 Test U de Mann-Whitney para la hipótesis específica 2	93
Tabla 14 Test U de Mann-Whitney para la hipótesis específica 3	94
Tabla 15 Nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pre test grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023	65
Figura 2 Resultados post test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023	77
Figura 3 Resultados pre test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	80
Figura 4 Resultados pre test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez	82
Figura 5 Resultados post test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	84
Figura 6 Resultados post test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	86
Figura 7 Comparación de los resultados obtenidos en el pretest y post test de los grupos de estudio de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez	88

RESUMEN

En el ámbito educativo, se reconoce la importancia del desarrollo integral de los estudiantes, que va más allá de la adquisición de conocimientos académicos. A pesar de los esfuerzos actuales por una educación integral, se ha observado una falta de atención específica a la relación entre los juegos de equilibrio, la competencia motora y la autonomía. En este contexto, la interrogante que guía esta investigación es ¿De qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023?, además el objetivo general fue determinar de qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023. Metodológicamente, se adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental de nivel explicativo, aplicando una lista de cotejo para la medición. La población estuvo compuesta por 155 estudiantes, divididos en un grupo experimental (sección E) con 30 estudiantes y un grupo de control (sección D) con 28 estudiantes. Como resultado de la prueba de Mann-Whitney se obtuvo un $p\text{-valor}=3.903\text{E}-11$ el cual es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($p < 0.05$). Se concluye que los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado como se evidencia en los resultados obtenidos, donde se observa un aumento en el desarrollo de la competencia en el grupo experimental.

Palabras clave: Juegos de equilibrio, desenvuelve de manera autónoma, motricidad, comprende su cuerpo, se expresa corporalmente.

ABSTRACT

In the educational field, the importance of the comprehensive development of students is recognized, which goes beyond the acquisition of academic knowledge. Despite current efforts for comprehensive education, a lack of specific attention has been observed to the relationship between balance games, motor competence and autonomy. In this context, the question that guides this research is How do balance games improve the development of the competence: develops autonomously through their motor skills in 4th grade students of the Julio Armando Ruiz Vázquez Educational Institution, 2023? In addition, the general objective was to determine how balance games improve the development of the competence: develops autonomously through their motor skills in 4th grade students of the Julio Armando Ruiz Vázquez Educational Institution, 2023. Methodologically, a quantitative approach and a quasi-experimental design of explanatory level were adopted, applying a checklist for measurement. The population consisted of 155 students, divided into an experimental group (section E) with 30 students and a control group (section D) with 28 students. As a result of the Mann-Whitney test, a $p\text{-value} = 3.903\text{E-}11$ was obtained, which is significantly lower than the established significance level ($p < 0.05$). It is concluded that balance games improve the development of the competence: it develops autonomously through its motor skills in 4th grade students as evidenced in the results obtained, where an increase in the development of the competence is observed in the experimental group.

Keywords: Balance games, develops autonomously, motor skills, understands your body, expresses yourself physically.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, el valor del desarrollo completo de los estudiantes es ampliamente reconocido, extendiéndose más allá de la adquisición de conocimientos teóricos. La promoción de habilidades motrices y competencias no cognitivas es fundamental para formar individuos autónomos y plenamente desarrollados. Sin embargo, se ha observado una falta de atención específica a la relación entre los juegos de equilibrio y la competencia motora. Este estudio surge para abordar esta brecha, planteando la formulación de la pregunta central: ¿De qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023?

En este contexto, el objetivo general de esta investigación es determinar de qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023. Mientras que los objetivos específicos son: (1) Medir el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023. (2) Aplicar los juegos de equilibrio para mejorar el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023. (3) Aplicar los juegos de equilibrio para mejorar el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023. (4) Medir el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, 2023.

La relevancia de este tema se justifica en la necesidad de abordar una brecha en la literatura educativa que no aborda de manera específica la relación entre los juegos de equilibrio y el desarrollo de competencias motoras y autonomía en estudiantes de cuarto grado. Además, se reconoce la

importancia crucial de fortalecer habilidades motrices y autonomía en los estudiantes, influencias esenciales para su desarrollo físico y cognitivo. La inclusión de juegos de equilibrio no solo busca estimular la actividad física, sino también enriquecer el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, contribuyendo a su formación integral como individuos competentes y seguros.

El enfoque metodológico adoptado para abordar esta investigación es cuantitativo, de tipo aplicado, con un nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La técnica principal empleada es la observación, respaldada por una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Este enfoque riguroso se selecciona para capturar de manera objetiva y sistemática el impacto de los juegos de equilibrio en el desarrollo de la competencia y la autonomía de los estudiantes de 4to grado.

La estructura de la tesis sigue una organización meticulosa, comprendiendo los siguientes capítulos, cada uno diseñado para proporcionar una comprensión profunda y enriquecedora del tema en estudio:

Capítulo I. Problema de investigación: Establece las bases del estudio al presentar la descripción, formulación, objetivos, justificación y limitaciones del problema, considerando su viabilidad.

Capítulo II. Marco teórico: En este apartado se analizan y exponen, los antecedentes, teorías y conceptos relacionados con la competencia en el ámbito educativo, proporcionando el marco conceptual esencial para comprender la relevancia del tema.

Capítulo III. Metodología: Detalla el tipo, métodos y procedimientos, incluyendo diseño, selección de muestra y técnicas de recolección y análisis de datos.

Capítulo IV. Resultados: Presenta y analiza los resultados obtenidos mediante la implementación de juegos de equilibrio, ofreciendo una visión clara de los efectos observados en los estudiantes de 4to grado.

Capítulo V. Discusión de resultados: Realiza un análisis crítico y reflexivo, destacando las implicaciones prácticas y teóricas de los hallazgos, proporcionando una interpretación profunda y relevante.

Finalmente, las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación se presentan, contribuyendo al enriquecimiento de la práctica

educativa y orientando futuros estudios. La lista de referencias respalda y complementa de manera sólida el contenido de la tesis.

La conclusión a la que se derivó fue que los juegos de equilibrio influyen de manera notable de la competencia motora autónoma en estudiantes de 4to grado. Esta conclusión surge tras observar un aumento drástico en el porcentaje de estudiantes que demostraron un desempeño positivo en la competencia después de la intervención con juegos de equilibrio. Los hallazgos apoyan la relevancia de integrar los juegos de equilibrio en la educación para favorecer el desarrollo motor y la autonomía de los alumnos. Sin embargo, se identificaron algunas limitaciones en el estudio, como el tamaño de la muestra y la duración limitada de la intervención, que podrían afectar la generalización de los resultados. En resumen, esta investigación proporciona una sólida base empírica para recomendar la incorporación de los juegos de equilibrio en la práctica educativa para promover un desarrollo integral en los estudiantes.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El desarrollo autónomo de la motricidad es una fase esencial en la vida de un niño, particularmente durante la etapa de educación inicial. En este período, los niños descubren y experimentan con su propio cuerpo, adquiriendo destrezas motoras fundamentales que les facilitarán una interacción efectiva y autónoma con su entorno (Rios, 2023).

En el contexto internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021) señala que podrían prevenir hasta 5 millones de muertes por año si la población mundial fuera más activa. Las noticias de la OMS nos hablan sobre actividad física y hábitos sedentarios, recomendando que los niños y adolescentes deben de realizar un mínimo de 60 minutos de ejercicio físico al día en promedio. Sin embargo, las estadísticas muestran que 4 de cada 5 niños y adolescentes no realizan suficiente actividad física.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) indica que la actividad física es una práctica imprescindible para la vida, perentoria para el bienestar físico, mental, psicológico y social de los niños y adolescentes sin importar su país de origen.

Por otro lado, el estudio realizado por American Journal de Medicina Física y Rehabilitación y la Universidad de Chile y Valencia 2021 manifiestan que los niños y niñas en edad preescolar que no asistieron a la escuela presentan en la actualidad un decremento en sus habilidades motoras y sociales. Ello genera que no se sienten tan seguros de sus habilidades motrices y esto tiene un efecto directo no solo en la selección de sus actividades físicas, sino también en su desarrollo general (Pontificia Universidad Católica de Chile, 2022).

Estos datos ponen de manifiesto la necesidad de promover el desarrollo autónomo a través de la motricidad, es allí en donde los juegos de equilibrio desempeñan un papel crucial en ayudar a los niños a construir confianza en sus habilidades motrices, de acuerdo con D'Isanto (2019) los juegos de equilibrio permiten que las personas mantengan el control de los movimientos durante la fase estática y es significativa en la vida de cada ser humano, ya

que genera el equilibrio y la confianza sin importar la edad. Además, es importante destacar que la educación física en la escuela primaria es una disciplina obligatoria en muchos países. Su enfoque único en aspectos como el cuerpo, el movimiento, el equilibrio y el desarrollo motriz distingue esta materia, resaltando su importancia en el desarrollo integral de los estudiantes.

En el contexto nacional, Jáuregui (2022) identificó que el nivel de actividad física en el alumnado presenta cifras preocupantes. El 80% de los estudiantes muestra un nivel de actividad física bajo, mientras que solo el 10% se encuentra en una categoría de actividad moderada y otro 10% en una categoría de actividad alta. Además, es notable que la duración promedio de actividad física varía en la muestra estudiada. El 70% de los participantes realizan actividad física durante un promedio de 10 minutos. El 20% se sitúa en un rango de 11 a 29 minutos, y solo el 10% alcanza una duración de 40 minutos o más. Estos datos subrayan la necesidad de promover la actividad física entre la población estudiantil para mejorar su salud y bienestar.

Asimismo, según la encuesta efectuada por El Comercio (2022), el 33% de los estudiantes considera que el curso de educación física necesita una expansión significativa, que incluya una mayor variedad de disciplinas y un aumento en las horas teóricas y prácticas, ya que perciben que el plan de estudios actual no cumple con las competencias necesarias para su desarrollo.

Por otro lado, de acuerdo al estudio realizado por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) la población de estudiantes de entre 11 y 17 años muestra un nivel alarmantemente bajo de actividad física. De hecho, el 83% de estos estudiantes no alcanza la recomendación de realizar al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada o intensa. Esta cifra refleja la necesidad urgente de promover un estilo de vida más activo entre los estudiantes peruanos.

En el contexto regional, Cecilio et al. (2019) identificó que mayoría de padres en la ciudad de Huánuco se enfocan en educar a los niños para una obediencia ciega, ocasionando que no tenga la posibilidad de actuar de manera autónoma, ello perjudica las posibilidades realizar sus acciones de manera independiente, asimismo, se evidencia que los padres de familia realizan todas las acciones correspondientes de sus niños, como por ejemplo

no dejar que coman solos, no dejar que se vistan solos, y no permitirles resolver problemas sencillos propios de su edad. Los niños crecen bajo la ilusión de que asumen pocas de las responsabilidades apropiadas para su edad, tratando de cambiar su tiempo por la importancia personal y el cuidado excesivo, haciéndoles olvidar sus deberes y responsabilidades.

En el estudio elaborado por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022), se identificó que, en el departamento de Huánuco, existe una situación preocupante en cuanto a la oferta de talleres deportivos fuera del horario escolar en las instituciones educativas, en promedio, el 91% de estas instituciones no ofrecen talleres deportivos. Además, el estudio también reveló que los estudiantes de Huánuco tienen una baja participación en la práctica de deportes fuera del horario escolar. En promedio, el 98% de los estudiantes no participa en actividades deportivas extracurriculares. Estos datos resaltan la necesidad de promover y mejorar las oportunidades para la actividad física y el deporte en la región de Huánuco.

Según la problemática mencionada, radica la importancia de implementar los juegos de equilibrio en las clases de educación física, ya que son indispensables porque recrean y desarrollan la motricidad de los individuos (Rodríguez et al., 2019).

En virtud de ello, las escuelas deben aplicar obligatoriamente las actividades físicas, entre ellos los juegos de equilibrio, permitiendo desarrollar habilidades motoras y cognoscitivas en los niños. El no hacerlo podría generar en los alumnos déficit en la psicomotricidad, así como afectar su rendimiento y concentración (Kliziene et al., 2021). Por tanto, el desarrollo de las actividades para los niños en el período de su edad escolar es una parte importante para adquirir las habilidades de movimiento, coordinación y motoras (Salcman, 2019).

En el contexto local, con respecto al ámbito de estudio en la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, se imparte el curso de educación física en los diferentes niveles académicos, en donde los docentes deberían de realizar diversas actividades, aplicando juegos de equilibrio, entrenamientos ajustados a la edad e interés de los escolares y acorde a la planificación académica, para que así, puedan generar un desarrollo en las competencias y los alumnos puedan desenvolver su motricidad. Por el

contrario, el no ejecutar actividades físicas podría generar inconvenientes motores. Esta falta de habilidades motrices autónomas está generando una limitación en su capacidad para participar de manera efectiva y segura en las actividades físicas, lo que afecta su desarrollo integral en esta área educativa.

Las características observadas con respecto al desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad de los estudiantes de 4to año vienen a ser: que se ha observado que los niños no han logrado desarrollar esta competencia de acuerdo a su edad, esto se refleja en su incapacidad para ejecutar movimientos coordinados y controlados de manera independiente durante las actividades físicas. Se identificó que los niños no comprenden su cuerpo, esto se debe a que los docentes no están brindando suficiente énfasis en la enseñanza de la anatomía y la conciencia corporal. Con respecto a que no sepan expresarse corporalmente, se debe a la falta de práctica y experiencia en actividades físicas fuera del entorno escolar, así como también a que en ocasiones encuentran a las actividades físicas poco atractivas, ello genera que no se involucren activamente y desarrollen sus habilidades de expresión corporal.

Las causas de un mal desenvolvimiento autónomo a través de la motricidad, según Branquinho et al. (2022) se debe a la carencia de práctica de la actividad física, altos niveles de sedentarismo y experiencias negativas en el área de educación física por parte de los niños. Por otro lado, de acuerdo a Alberto (2022) otras de las causas vienen a ser la falta de estimulación motora debido a la ausencia de los padres a una edad temprana, ubicación espacial incorrecta (como delante, detrás, arriba y abajo), varios problemas en la motricidad gruesa y baja participación en actividades recreativas de movimiento.

Las consecuencias que se generan vienen a ser que, los niños no consiguen valerse por sí mismos, por lo que adoptan una conducta pasiva y de dependencia y ocasiona que no puedan realizar actividades físicas como jugar cualquier deporte o realizar actividades que requieran coordinación (Borja, 2022).

El pronóstico de la aplicación de los Juegos de equilibrio es que se espera que, mediante la práctica de estos juegos, los estudiantes adquieran la capacidad de controlar sus movimientos de manera independiente y

coordinada, lo que les permitirá participar activamente en las actividades físicas, mejorar su confianza en sí mismos y alcanzar un desarrollo integral en el ámbito motriz. Estos juegos no solo promoverán la competencia motriz de los estudiantes, sino que también contribuirán a su bienestar físico y emocional, fomentando un estilo de vida activo

Es por ello, que se ha tomado como escenario a la institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez para el proceso investigativo, en el cual se pretende estudiar cuán efectivo es el uso de los juegos de equilibrio para fomentar la competencia: se desenvuelve de forma independiente mediante el uso de su motricidad.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1. ¿Cuál es el nivel actual del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023?

PE2. ¿Cómo los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez?

PE3. ¿Cómo los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez?

PE4. ¿Cuál es el nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1. Medir el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

OE2. Aplicar los juegos de equilibrio para mejorar el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

OE3. Aplicar los juegos de equilibrio para mejorar el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

OE4. Medir el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El proceso de indagación posee pertinencia e importancia, dada la exigua producción académica en el ámbito internacional y nacional, enfocados en la relación de ambas variables, lo que favorece su bosquejo. Conjuntamente, es relevante aportar información sobre los juegos de equilibrio y la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez; con la finalidad de advertir sobre la realidad local.

En términos teóricos, se justifica fundamentada en dar respuesta a la necesidad de contar con investigaciones que respalden el conocimiento y comprensión de los juegos de equilibrio con respecto a la adquisición de competencia en niños de cuarto grado; en virtud que, en ciertas circunstancias

ha de recibir más atención como tópico investigativo en el campo de las ciencias sociales, educación física y primaria; ante los cambios motrices de los escolares, el desconocimiento y desinformación sobre los juegos de equilibrio.

Conforme a ello, se pretende cooperar con el enriquecimiento del corpus teórico existente por medio de las evidencias empíricas obtenidas de la asociación posible de las variables, puesto la escasez de estos para la educación física y primaria podría ser un factor potencial que socave el desarrollo motriz del estudiante.

En términos prácticos, el estudio permite a los docentes distinguir los elementos en función al desarrollo del equilibrio, movimientos autónomos y la motricidad, brindando una ocasión para actualizarse. Asimismo, el proceso investigativo facilita a los directivos y docentes información que les posibilite instaurar políticas académicas en pro de mejorar las competencias educativas en los niños de cuarto grado y en general. Por consiguiente, ofreció a los profesionales especializados en campo de la educación física y primaria, una referencia a considerar para posibles lineamientos en función de elaborar la programación didáctica.

En términos metodológicos, la orientación de los procedimientos investigativos siguió el enfoque cuantitativo y el método hipotético deductivo, por cuanto se buscó abordar la problemática, a través de la constatación de hipótesis y los estadísticos correspondientes, que proporcionarán las evidencias para plasmar las generalidades logradas. Dado que los instrumentos, fueron sometidos a proceso para obtener su fiabilidad y adecuación al estudio, estos sirven de referentes en posteriores pesquisas, debido a sus características psicométricas. Adicionalmente, con base a las conclusiones y sugerencias que se deriven, podrán suscitarse nuevos tópicos académicos e investigativos, acorde a las necesidades educativas actuales.

En cuanto a los beneficios, la investigación proporciona a los docentes y estudiantes las herramientas necesarias para implementar efectivamente los juegos de equilibrio y promover un desarrollo óptimo de la motricidad en los estudiantes de cuarto grado de la I.E. en estudio. Este aporte también es valioso para los directivos de las instituciones, ya que les permite facilitar a los

docentes el material y los recursos necesarios para aplicar las dinámicas en el contexto del área de educación física.

Los beneficiarios directos de este estudio fueron los estudiantes del cuarto grado de la I.E. en estudio, a través de este estudio, se busca comprender y abordar las posibles causas del desarrollo autónomo deficiente en estos estudiantes, lo que contribuirá directamente a mejorar su calidad de vida y su capacidad para desenvolverse de manera independiente en diversas situaciones. Por otro lado, los beneficiarios indirectos vienen a ser los docentes, ya que los resultados de la investigación les proporcionarán información valiosa sobre las necesidades específicas de sus alumnos y les permitirán desarrollar estrategias pedagógicas más prácticas para fomentar el desarrollo autónomo y la motricidad en los niños. También se beneficiaron los padres de familia porque obtuvieron una comprensión más profunda de los desafíos que enfrentan sus hijos en términos de desarrollo autónomo y motricidad. Esto les permite brindar un apoyo más informado y efectivo en el hogar, promoviendo así el crecimiento integral de sus hijos.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Se presentó como una limitación, la disponibilidad limitada de información actualizada de los últimos cinco años, tanto en formato físico como virtual. Esto restringió la capacidad de acceder a estudios, datos y recursos relevantes que respalden y enriqueciesen el proceso de investigación. Sin embargo, esta limitante fue superada con la búsqueda de estudios de variables por separado o con denominaciones e intencionalidad similares dentro del contexto educativo.

Otra limitante, que se presentó en la disposición de los escolares en participar en los juegos de equilibrio, ya que algunos no estaban dispuestos a participar en las sesiones de juegos de equilibrio, para superar esta limitante se incentivó el interés por los ejercicios y sus beneficios, con el fin de sobrepasar dicha situación.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio fue viable, pues mediante el consentimiento de la dirección de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez y de los padres de los estudiantes, se tuvo

acceso a la información requerida para su desarrollo, en atención al cumplimiento de las medidas sanitarias exigidas en el ámbito escolar.

Se dispuso de los recursos y materiales educativos, como aros, conos, barras y pelotas, para llevar a cabo las actividades centradas en los juegos de equilibrio, con el fin de desarrollar la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad, el lugar estuvo adecuado para la ejecución de dichas actividades.

Aunado a ello, se tuvo el recurso humano, la disponibilidad y experiencia académica de la investigadora, el respaldo y acompañamiento desprendido del personal de la institución, en virtud del interés por las derivaciones que logren alcanzar de la indagación. En términos de recursos económicos, fue viable, motivado a que el costo de la investigación fue factible para asumir el autofinanciamiento de desarrollo; incluso se tuvo disponibilidad en cuanto al tiempo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Álvarez (2021) en su estudio Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa liceo nuevo mundo, Riobamba, Ecuador. 2021, para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador, su objetivo fue determinar la incidencia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Nuevo Mundo, metodológicamente fue un estudio de tipo descriptivo, su población muestral fue compuesta por 12 estudiantes, a quienes aplicó la ficha de observación mediante la observación como técnica, llegó al siguiente resultado: el refuerzo de las actividades lúdicas es fundamental para impulsar el desarrollo evolutivo de los niños, ya que resulta muy útil y relevante para potenciar las habilidades y destrezas motoras finas. Esto contribuye al avance en los niveles más complejos de madurez cognitiva, emocional y social.

Bello y Taborda (2021) en su estudio Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en alumnos de I.T.I Francisco José de Calda, para optar el grado de licenciatura en educación básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes, de la Universidad Libre Colombia, Bogotá, tuvo como objetivo establecer cómo incide los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en los alumnos en el IED Francisco José de Caldas, metodológicamente fue un estudio de tipo aplicada, su población muestral consistió en 101 estudiantes; empleó la técnica de observación y se utilizó una guía de observación como instrumento, llegó al siguiente resultado: los juegos tradicionales inciden positivamente en el desarrollo motor, es una perspectiva desde la observación y el registro y análisis detallado en los diarios de campo.

Vásconez (2022) en su estudio Diseño de productos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina, centrados en el trabajo autónomo y usando como referente juegos tradicionales enfocado a niños de 3 a 5 años de las zonas rurales de Quito, de la Universidad Central de Ecuador, para optar el título de ingeniera en diseño industrial, Quito, tuvo como objetivo diseñar productos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina usando como referente juegos tradicionales enfocados a niños 3 a 5 años de las zonas rurales de Quito, metodológicamente fue un estudio de tipo aplicado, la población fue compuesta por 334 estudiantes y su muestra por 179 estudiantes, a quienes aplicó la lista de cotejo empleando como técnica la encuesta, llegó al siguiente resultado: los juegos tradicionales forman parte significativa sobre la influencia que provoca en el desarrollo motriz, ya que fortalece las destrezas y habilidades como también muchos valores sociales y culturales. Es por esta razón que se lo ha utilizado dentro de la fase de inspiración y progreso estructural del producto, permitiendo elaborar una línea de productos cuya finalidad es cubrir todas las actividades importantes que facilitan el proceso de enseñanza en la motricidad fina.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Pintado (2022) en su estudio Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251- Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Tumbes, tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, metodológicamente fue un estudio de nivel descriptivo, su muestra fue la misma que su población estando conformada por 14 niños, a quienes aplicó la lista de cotejo usando la técnica de la observación, llegó al siguiente resultado: determinó una relación alta de los Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años con un Rho de Spearman de ,774 y una sig. Bilateral de ,000 lo que quiere

decir que, a una mayor aplicación de los juegos tradicionales, mejor será la motricidad gruesa.

Gutiérrez (2021) en su estudio Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de La I.E.I. N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019, para optar el título de Bachiller en Educación, en la Universidad Nacional de Cajamarca, Bambamarca, tuvo como objetivo describir cómo influyen los juegos motrices como estrategias para fortificar la coordinación motora gruesa en alumnos de la Institución Educativa N° 395 Chicolón-Bambamarca, metodológicamente fue de diseño preexperimental, de tipo aplicada, la población lo conformaron 18 alumnos y la muestra por 10 niños, a quienes aplicó la ficha de observación usando la técnica de la observación, llegó al siguiente resultado: determinó que usar juegos psicomotores es una estrategia eficaz que mejora la coordinación motora gruesa en niños de 4 años. Ello lo evidenció en sus hallazgos de la prueba de Student, donde se observará un valor de -25.912, con una probabilidad bilateral de 0,000, por debajo del nivel de significancia. Estos hallazgos confirman la validez de la hipótesis de investigación (H1).

Sullon (2022) en su estudio Programa de juegos libres para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la institución educativa particular Belén Tumbes, 2021, de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Tumbes, tuvo como objetivo determinar cómo el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Belén Tumbes, 2021, metodológicamente fue un estudio explicativo, con diseño pre experimental, su población lo conformaron 29 alumnos y la muestra por 7 niños, a quienes aplicó la lista de cotejo usando la técnica de la observación, llegó al siguiente resultado: logró determinar que el programa de juegos libres mostró resultados positivos, tal como se evidenció a través de un pre y post test, pues contribuyó significativamente al avance en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

Alberto (2022) en su estudio Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 Virgen de Guadalupe - Huánuco, 2018, para optar el título profesional de licenciada en educación básica, de la Universidad de Huánuco, Huánuco, tuvo como objetivo determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 Virgen de Guadalupe -Huánuco, 2018, metodológicamente fue un estudio de tipo aplicada, de diseño cuasi experimental, su población lo conformaron 84 niños y la muestra 54 niños, a quienes aplicó la lista de cotejo usando la técnica de la observación, llegó al siguiente resultado: identificó la influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motoras en estudiantes de 5 años. Sus resultados en una evaluación posterior mostraron que el 92.9% de los estudiantes mejoraron sus habilidades motrices.

Gonzales (2021) en su estudio Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018, para optar el título profesional de licenciada en educación básica, de la Universidad de Huánuco, Huánuco, tuvo como objetivo determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis – 2018, metodológicamente fue un estudio de diseño cuasi experimental y nivel explicativo, su población y muestra lo conformaron 47 niños, a quienes aplicó la lista de cotejo usando la técnica de la observación, llegó al siguiente resultado: demostró que la implementación de juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa en los niños, pues el 95.2% de los niños lograron controlar su motricidad gruesa, mientras que solo el 4.8% no lo consiguieron.

Valentín (2021) en su estudio Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019, para optar el título profesional de licenciada en educación básica, de la Universidad de Huánuco, Huánuco, tuvo como objetivo mejorar el

nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales en los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019, metodológicamente fue un estudio explicativo, de tipo aplicada, de diseño cuasi experimental, su población lo conformaron 164 niños y la muestra 65 niños, a quienes aplicó la lista de cotejo usando la técnica de la observación, se llegó al siguiente resultado: los resultados del pretest le permitieron evaluar el nivel de motricidad gruesa, hallando que el 56.9% del grupo control y el 68.3% del grupo experimental mostraron un nivel bajo de motricidad gruesa.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍAS PEDAGÓGICAS

A. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

En esta teoría el juego emerge como una forma de satisfacer la necesidad de reproducir interacciones sociales. Su esencia, naturaleza y origen tienen un carácter marcadamente social, ya que el juego permite recrear situaciones que superan los impulsos y deseos internos. Además, considera que su esencia marca el comienzo del comportamiento guiado por conceptos o ideas. Durante el juego, la actividad del niño se desarrolla en un ámbito imaginario, y la característica fundamental radica en esa situación imaginaria que transforma completamente la conducta del niño, llevándolo a definirse a través de acciones exclusivamente imaginarias. Lo fundamental del juego reside en su carácter social, reflejado en los roles que asume el niño, lo cual favorece el desarrollo de sus habilidades psicológicas superiores. Para entender el crecimiento infantil, es vital verlo como un proceso de autodescubrimiento, donde la interacción entre el niño y el adulto, o entre el niño y sus compañeros, juega un papel fundamental en dicho proceso. En esta interacción, el lenguaje se erige como la principal herramienta para la transmisión de cultura y educación (Vygotsky, 1984).

La teoría constructivista de Vygotsky, nos dice que el juego es mucho más que una simple actividad lúdica; es un medio para que los niños desarrollen habilidades cognitivas y sociales esenciales. Cuando

aplicamos esta teoría a los juegos de equilibrio, vemos cómo estos juegos no solo desafían las habilidades físicas de los estudiantes, sino que también estimulan su pensamiento conceptual y su imaginación.

En definitiva, la teoría constructivista de Vygotsky respalda la idea de que los juegos de equilibrio no solo mejoran la competencia motriz de los estudiantes, además, promueven el crecimiento de competencias cognitivas y sociales a través de la interacción, la imaginación y el pensamiento orientado por conceptos. Estos juegos se convierten en un recurso fundamental para facilitar el aprendizaje y el desarrollo global de los estudiantes.

B. TEORÍA DE LA DERIVACIÓN POR FICCIÓN

El juego constituye un valioso canal de comunicación y expresión, promoviendo el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social de los niños. Se considera fundamental para cultivar habilidades físicas, emocionales, cognitivas, de relación y sociales.

De acuerdo a la teoría de la derivación por ficción, se afirma que el juego es la actividad más significativa en la vida de un niño y que en él se encuentran presentes las tendencias y necesidades que serán relevantes en la vida adulta. Se considera que el dominio del juego es crucial para fomentar habilidades y características que serán relevantes en la vida adulta (Gallardo, 2018).

Esta teoría nos da a entender que el juego es esencial para favorecer el crecimiento integral de los niños, englobando diversos aspectos tanto emocionales, físicos, cognitivos, relacionales y sociales. Al relacionar esta teoría con los juegos de equilibrio para mejorar la competencia motriz en estudiantes de cuarto año, puedo ver cómo los juegos de equilibrio se convierten en una herramienta valiosa para fomentar este desarrollo integral. Estos juegos no solo desafían las habilidades físicas de los estudiantes, sino que también les brindan la oportunidad de expresarse, comunicarse y desarrollar habilidades emocionales mientras enfrentan desafíos físicos y sociales.

C. TEORÍA COGNITIVA

Según Piaget (1926), el juego se integra en la inteligencia infantil como parte de un proceso de asimilación funcional o reproductiva de la realidad, adaptándose a las diferentes etapas de desarrollo del individuo. Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento, que son fundamentales en el crecimiento del niño, influyen en el surgimiento y desarrollo del juego. Piaget sostiene que el niño utiliza la actividad corporal para pensar, aprender, crear y enfrentar desafíos. En esta etapa, se presenta una oportunidad única de desarrollo integral que, desde una perspectiva educativa orientada hacia el psicomotor, debe aprovecharse para llevar a cabo una acción psicológica y pedagógica. Esta acción emplea la actividad corporal con el propósito de regular su actitud, al mismo tiempo que favorece el desarrollo integral de su personalidad.

Dicha teoría nos dice que cuando los niños juegan, están aprendiendo y creciendo. Los juegos les ayudan a entender cómo funciona el mundo a su alrededor y a resolver problemas. Es así que los juegos de equilibrio implican una actividad corporal que requiere planificación, coordinación y resolución de problemas, lo que encaja perfectamente con la idea de Piaget sobre cómo los niños desarrollan sus capacidades cognitivas a través de la acción. La teoría cognitiva de Piaget respalda la concepción de que los juegos de equilibrio son una herramienta valiosa que promueve el desarrollo cognitivo y motor de los estudiantes de cuarto año, permitiéndoles aprender, pensar y crecer a través de la acción y la experimentación.

2.2.2. REFERENCIA TEÓRICA CONCEPTUAL

2.2.2.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DE EQUILIBRIO

A. DEFINICIÓN DE JUEGOS DE EQUILIBRIO

Los juegos de equilibrio son actividades físicas que requieren del control y el mantenimiento del equilibrio corporal en situaciones desafiantes y divertidas. Estos juegos pueden ser individuales o en grupo y están diseñados para mejorar la coordinación, la

concentración y la fuerza muscular, así como para desarrollar la capacidad de reacción y la resistencia (Chanel y Mike., 2020).

Los juegos de equilibrio utilizados en las clases de educación física contribuyen al desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras. El equilibrio son las capacidades de conservar la columna vertebral en equilibrio realizando movimientos que compensen (Villalobos et al., 2020).

El juego como parte del desarrollo de la motricidad son actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar la coordinación y el control del movimiento. Estos juegos se usan con frecuencia en el entorno educativo, ya que pueden ayudar a mejorar las habilidades motoras finas y gruesas, el equilibrio y la coordinación ojo-mano, mientras se divierten y disfrutan de una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva. Es importante tener en cuenta que, además de ser un instrumento valioso, también permite ejercer un efecto positivo en su bienestar emocional y social, fomentando el trabajo en equipo, la cooperación, la creatividad y la autoconfianza (Papoutsi et al., 2022).

Asimismo, los juegos contribuyen de forma significativa al desarrollo de las habilidades científicas, emocionales y motrices. Durante los juegos, los infantes muestran su experiencia, necesidades y problemas (Sanz, 2019).

Asimismo, son una actividad esencial que permiten que el niño se desarrolle óptimamente, ya que el aspecto social adquiere un papel significativo, y la colaboración y el desafío les brindan una sensación de utilidad. Al adquirir habilidades motoras y de acondicionamiento físico por medio del juego, los niños buscarán y utilizarán estas destrezas en una variedad de situaciones, lo que les permitirá desarrollar recursos estratégicos y mejorar sus habilidades cognitivas al enfrentarse a los desafíos de atención y memoria que son típicos de su edad (Martín et al., 2022).

El equilibrio propio se consigue en el primer año de vida y es crucial para el crecimiento y desarrollo psicomotor de las personas,

esencialmente en niños. Esta habilidad permite a los niños ser independientes y eficientes motrizmente en las actividades cotidianas. No obstante, es significativo proporcionar con mucha cautela atención a la madurez del equilibrio, ya que los niños experimentan este proceso de una manera determinada y no siempre sin problemas. En actividades cotidianas como caminar, correr, montar en bicicleta o absolutamente sentarse, la postura correcta es importante para lograr el equilibrio (Villalobos et al., 2020).

El equilibrio dinámico es el modo en el que las personas están en movimiento, cambiando y desplazando continuamente su centro de gravedad y su centro de masa. Este estado se designa postura, que es la relación entre la posición del torso y la de las extremidades en el espacio, afianzada por la postura. Estos están asociados al mantenimiento de una postura conveniente en respuesta a la información táctil, dependiendo de la actividad que se realice.

B. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO

Los juegos de equilibrio son importantes porque pueden ayudar a desarrollar habilidades motoras y mejorar la coordinación, la fuerza y la flexibilidad muscular. Al mantener el equilibrio, se fortifican los músculos del núcleo y se logra una postura correcta y la estabilidad. Asimismo, ayuda a mejorar la atención, la concentración y la memoria, ya que requieren un alto nivel de concentración y enfoque mental. Al tener que mantener el equilibrio y cambiar de posición constantemente, se activan diferentes áreas del cerebro (Sandí y Alejandra, 2021).

El desarrollo del movimiento del niño sigue un proceso que comienza con los reflejos y da como resultado habilidades motoras altamente coordinadas. Los movimientos primitivos observados entre los 0-2 años son la primera forma de movimientos voluntarios. El tiempo estipulado entre el segundo y el séptimo año de vida es la etapa en el que se adquieren las habilidades básicas. Estas

habilidades básicas consisten en movimientos como correr, saltar, botar, atrapar, lanzar, golpear la pelota con los pies. Estas habilidades se denominan habilidades básicas, ya que son características comunes que se encuentran en todos los niños y habilidades necesarias de por vida (Önal y Sirinkan, 2021).

El ejercicio no solo beneficia al cuerpo, sino a todo el organismo: químicamente, energéticamente, emocionalmente, intelectualmente, entre otros. Estos aspectos beneficiosos han sido reconocidos y aceptados por investigaciones en medicinas deportivas, lo que constituye un aspecto importante y el cual se debe considerar es que los docentes deben estar preparados para transmitir dichas enseñanzas que promuevan estilos de vida saludables en sus aulas para mejorar la salud, partiendo de la premisa de que el aula es el escenario principal en el que tiene lugar el desarrollo holístico de los alumnos (Rodríguez et al., 2019).

La Educación Física guarda una estrecha conexión con el entretenimiento y el tiempo libre, y además tiene un papel fundamental en el crecimiento del niño, ya que lo ayuda a desarrollar sus habilidades, destrezas, pensamientos positivos, conocimientos y valores de una manera integradora y eficiente. Asimismo, es una materia que se enfoca en el crecimiento motor, la promoción de la salud, la enseñanza de valores y principios éticos, mediante la práctica de juegos, deportes iniciales, deportes educativos y actividades recreativas (Vanegas y Aldas, 2021).

Una gran parte de las habilidades deportivas, se basan en movimientos básicos como caminar, correr, saltar, balancearse, rodar, hacer equilibrios, lanzar y patear. A través del juego, el niño puede aprender estas destrezas, que constituyen la base de otras pericias de mayor nivel. Adquirir fuerzas musculares es necesario para efectuar ejercicios diarios con un riesgo mínimo de dolor y lesiones (Rodríguez et al., 2019).

C. ETAPA DEL DESARROLLO DE LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS

En la etapa inicial, el ritmo y la coordinación de los niños pueden ser débiles. Hacen un gran esfuerzo por comprender sus propios cuerpos y movimientos. En la primera etapa, a los 3-4 años, los movimientos de los niños surgen de forma más armoniosa y controlada, a medida que aumenta el ritmo y la coordinación. En la etapa de madurez, los niños ahora exhiben movimientos avanzados mecánicamente efectivos, armoniosos y controlados. Los niños de 5-6 años deberían haber llegado a esta etapa (Önal y Sirinkan, 2021).

D. CONTRIBUCIONES DE LOS JUEGOS EN LOS ALUMNOS

- Factor de motivación que fomenta la colaboración activa en las clases.
- Mejora el rendimiento académico, la concentración, la memoria y el pensamiento.
- Desarrolla el pensamiento conceptual, lógico y abstracto.
- Proporciona oportunidades para aprender haciendo, para combinar los conocimientos adquiridos con los nuevos y para tener diferentes experiencias que hagan que el aprendizaje tenga sentido.
- Se basa en el desarrollo de las capacidades motoras básicas y específicas, el condicionamiento y las habilidades expresivas, ayudando a desarrollar las habilidades intelectuales, emocionales y sociales, aumentando la empatía, el intercambio y la resiliencia (Zambrano y Mateo, 2021).

E. JUEGOS QUE AYUDAN A TENER MÁS EQUILIBRIO

Juego de la cuerda: Se puede hacer con una cuerda o una cinta, donde una persona sostiene un extremo de la cuerda y la otra persona trata de caminar a lo largo de la cuerda sin perder el equilibrio. A medida que el jugador mejora, se puede aumentar la altura de la cuerda o hacer la cuerda más estrecha.

Juego de la pelota: En este juego, una persona se para en un pie mientras la otra persona le lanza una pelota. La persona que está parada en un pie tiene que atrapar la pelota sin perder el equilibrio. Se puede aumentar la dificultad del juego lanzando la pelota de diferentes maneras o aumentando la velocidad del lanzamiento.

Juego del equilibrio en un pie: En este juego, una persona se para en un pie y trata de mantener el equilibrio durante un cierto período de tiempo. A medida que el jugador mejora, se puede aumentar la duración del tiempo o hacer que el juego sea más desafiante agregando obstáculos alrededor.

Juego del equilibrio en una tabla de equilibrio: Este juego implica pararse sobre una tabla de equilibrio y tratar de mantener el equilibrio mientras se mueve en diferentes direcciones. Esto puede ayudar a desarrollar la fuerza del núcleo y mejorar la postura (Paredes, 2022).

F. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO

Los juegos de equilibrio tendrán los siguientes pasos a realizarse:

Paso 1: Planificación y diseño de sesiones

Identificación de Objetivos: Definir los objetivos específicos para cada sesión, alineados con el desarrollo de habilidades de equilibrio.

Selección de Juegos: Elegir juegos creativos y variados que fomenten el equilibrio, la coordinación y la diversión.

Adaptación al Indicador: Asegurarse de que cada juego está diseñado para abordar el indicador de equilibrio.

Paso 2: Etapa de inicio

La sesión se inicia con un saludo efusivo, infundiendo entusiasmo en el ambiente, seguido de una animada canción o cualquier otra actividad de ejercicios diseñada para elevar la energía y motivar a los estudiantes. Inmediatamente, se presenta la finalidad de la sesión

Paso 3: Desarrollo de actividades

Actividad Fisiológica: Se inicia destacando la importancia del equilibrio y su impacto en el cuerpo. Posteriormente, se dirige un calentamiento específico, guiando a los estudiantes a través de movimientos suaves y estiramientos focalizados en las piernas.

Actividad Básica: Introducción del juego donde cada estudiante realiza los ejercicios indicados por la docente. Se proporcionan instrucciones detalladas, seguidas de práctica supervisada. La docente observa, apoya y ofrece orientación.

Actividad Avanzada: Se aborda la importancia de la respiración durante el equilibrio. Luego, se plantean desafíos adicionales elevando el nivel de complejidad en base al indicador a tratar.

Actividad de Aplicación: Los estudiantes son invitados a demostrar sus habilidades, enfrentando desafíos en diferentes superficies.

Actividad de Recuperación: Se guía a los estudiantes a través de ejercicios de enfriamiento específicos, centrados en las piernas, para reducir la tensión muscular.

Reflexión y Retroalimentación: Los estudiantes reflexionan sobre la experiencia, mientras la docente brinda retroalimentación destacando logros y áreas de mejora, cerrando la sesión de manera reflexiva.

Paso 4: Cierre y reflexión

Preguntas de Metacognición: Se plantean preguntas para evaluar el aprendizaje, la experiencia y las dificultades superadas.

Motivación para la Práctica Continua: Se refuerza la importancia de practicar regularmente y se motiva a los estudiantes a seguir trabajando en sus habilidades de equilibrio.

Paso 5: Evaluación continua

Observación Activa: Se realiza una observación activa del desempeño de los estudiantes durante las actividades y se evalúa a través de la lista de cotejo.

Adaptación del Programa: Se ajustan las sesiones según las necesidades y progresos observados.

G. DIMENSIONES DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO

Actividad fisiológica: Este proceso didáctico se refiere a las actividades físicas que se realizan con el propósito de mejorar la salud y el funcionamiento del cuerpo. Incluye ejercicios y movimientos diseñados para aumentar la resistencia cardiovascular, fortalecer los músculos y mejorar la flexibilidad. La actividad fisiológica se enfoca en el bienestar físico y el desarrollo de la capacidad cardiovascular y muscular.

Para ello se emplearon los siguientes indicadores: Interacción verbal para proporcionar información sobre el tema a tratar y calentamiento a través de movimientos de articulaciones y estiramientos

Actividad básica: La actividad básica en educación física se refiere a las actividades físicas que se enseñan y practican como fundamentos primordiales para desarrollar habilidades motoras y la comprensión de conceptos básicos en esta área. Estas actividades suelen incluir movimientos simples, ejercicios de calentamiento y actividades introductorias que sientan las bases para actividades más avanzadas.

Para ello se emplearon los siguientes indicadores: Facilitar ejercicios de movimiento corporal con instrucciones paso a paso supervisión del movimiento corporal y motivación y apoyo para mantener el nivel de energía y la participación activa

Actividad Avanzada: Este proceso didáctico se centra en actividades físicas que requieren un mayor nivel de habilidad, destreza y complejidad. Implica el desarrollo de habilidades motoras más avanzadas, la participación en deportes y juegos más complicados, y la aplicación de estrategias tácticas. Las actividades avanzadas desafían a los estudiantes a superar sus límites y mejorar su rendimiento en el ámbito físico.

Para ello se emplearon los siguientes indicadores:
Proporcionar indicaciones de cómo mantener un manejo del ritmo cardiaco, introducir ejercicios de mayor complejidad y brindar pausas estratégicas para promover el bienestar físico

Actividad de Aplicación: La actividad de aplicación implica la transferencia de habilidades y conocimientos adquiridos en el área de educación física a situaciones prácticas y contextos del mundo real. Los estudiantes aplican sus habilidades físicas y conceptos aprendidos en actividades deportivas, juegos, actividades al aire libre y situaciones cotidianas que requieren movimiento y destrezas físicas.

Para ello se emplearon los siguientes indicadores:
Demostración de los ejercicios aprendidos y cambio de superficie para que adapten sus habilidades de equilibrio.

Actividad de Recuperación: La actividad de recuperación se enfoca en las prácticas que ayudan a los estudiantes a recuperarse físicamente después de un esfuerzo físico intenso. Incluye ejercicios de enfriamiento, estiramientos, técnicas de relajación y descanso para reducir la tensión muscular, prevenir lesiones y promover la recuperación física y mental después de una actividad física exigente.

Para ello se emplearon los siguientes indicadores:
Proporcionar ejercicios de enfriamiento para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo y reflexión y retroalimentación.

2.2.2.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

A. DEFINICIÓN DE LA COMPETENCIA DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

Según el Ministerio de Educación (2016) al respecto de esta competencia indica que es cuando el estudiante desarrolla su autoconciencia al interactuar tanto con el entorno como con las personas a su alrededor, lo que contribuye a la construcción de su

identidad y refuerza su autoestima. Al realizar actividades físicas, como juegos, tareas cotidianas y deportes, ajusta y organiza sus movimientos de forma adecuada a sus capacidades. Asimismo, tiene la habilidad de comunicarse y expresar sus pensamientos, emociones y sentimientos mediante el uso de su cuerpo, empleando posturas, gestos, tono muscular y otros medios.

La competencia se desenvuelve de manera autónoma en alumnos de primaria, se refiere a la capacidad de estos niños para llevar a cabo actividades y tareas de forma independiente, tomando decisiones adecuadas, organizando su tiempo y recursos, y resolviendo problemas por sí mismos en una variedad de situaciones dentro y fuera del entorno escolar. Esta competencia implica un alto grado de responsabilidad y la habilidad de actuar con autonomía, adaptándose a diferentes contextos y desafíos.

Mediante esta competencia, el alumno logra un mejor autoconocimiento al relacionarse tanto con el espacio como con las personas que lo rodean, lo cual facilita el desarrollo de su identidad y eleva su autoestima. Adapta y organiza sus movimientos de manera efectiva, conforme a sus capacidades, al participar en actividades físicas como juegos, deportes y tareas cotidianas. También es capaz de comunicar y manifestar pensamientos, emociones y sentimientos a través de su cuerpo (Ministerio de Educación, 2020).

B. MOTRICIDAD

Según Colombé-Echenique et al. (2022) manifiesta que la motricidad hace referencia a un conjunto de funciones que implican tanto el sistema nervioso como los músculos, permitiendo la movilidad, coordinación, y el desplazamiento de los miembros y del cuerpo en general. Los movimientos se logran a través de la relajación y contracción de distintos grupos musculares. También de sus aspectos físicos, la motricidad se considera una forma de expresión consciente y deliberada por parte de los seres humanos,

abarcando factores subjetivos en un proceso de complejidad humana.

El progreso psicomotor en la primera infancia es importante para un desarrollo cognitivo, emocional y conductual equilibrado, así como para el desarrollo humano en general. Por lo tanto, es importante que las habilidades motrices básicas se enseñen de manera eficaz y eficiente, ya que proporcionan una base importante para habilidades más complejas en años posteriores y para un estilo de vida físicamente activo (Morera et al., 2020).

Desarrollar las destrezas motrices en la infancia es fundamental para el desarrollo general de la persona, es considerado la principal tarea de la educación física, porque conduce a los alumnos al juego, al deporte y a las actividades físicas. La motricidad pretende desarrollar o mejorar las capacidades individuales a través de un enfoque físico (movimientos, posturas, acciones y gestos) (Martínez et al., 2021).

Cree que el ejercicio del movimiento es un elemento de expresión, comunicación e interacción con los demás, y que cumple un rol importante en el desarrollo armonioso del ser humano (Álvarez y Pazos, 2020).

Las habilidades motrices son aquellas que involucran el movimiento del cuerpo y están relacionadas con la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la velocidad y la flexibilidad. Algunos ejemplos de habilidades motrices son correr, saltar, lanzar, atrapar, balancearse, trepar, girar, entre otros (De Medeiros et al., 2021).

Las habilidades motrices son importantes porque estimulan las actividades motoras de los estudiantes para que alcancen un alto nivel de madurez en cada factor elemental, como es el coordinar, locomoción, lateralidad, manejos de objetos, equilibrios, entre otros. Todo esto da a los estudiantes la base que necesitan para prepararse para su vida futura. Es importante desarrollar las habilidades motrices desde una edad temprana, ya que esto puede tener un efecto positivo en el desarrollo físico, social y cognitivo. Además, las habilidades motrices también son importantes para la

salud y el bienestar general de las personas de todas las edades (Alonso y Pazos, 2020)

La motricidad es un componente clave de la psicomotricidad y se refiere a la capacidad del ser humano para generar movimiento por sí mismo. Implica el control del cuerpo, que actúa como intermediario entre el individuo y su entorno, requiriendo cierto grado de control y flexibilidad para ejecutar los movimientos necesarios (Farfan, 2018).

Aguilera et al. (2014) mencionan que la motricidad se clasifica en dos categorías: motricidad fina y motricidad gruesa. La primera engloba movimientos detallados y precisos que requieren coordinación entre la vista y las manos, la fonética y otras habilidades similares. En contraste, la motricidad gruesa se refiere a movimientos amplios que implican una coordinación general del cuerpo, así como coordinación entre la vista y la acción, tono muscular, equilibrio y otras destrezas relacionadas.

El desarrollo independiente de la motricidad hace referencia al proceso en el cual los niños, de manera autónoma, adquieren y mejoran su habilidad motora que les permiten desplazarse, interactuar con cualquier objeto y ser partícipes de actividades físicas sin asistencia. Estas destrezas incluyen una variedad de movimientos, desde el control de la cabeza y el torso hasta la coordinación entre la mano y el ojo, la locomoción, el equilibrio y la manipulación de objetos, y demás capacidades fundamentales para su crecimiento físico. Al fomentar estas habilidades motoras básicas, los educadores pueden contribuir al crecimiento físico, cognitivo, emocional y social de los niños. Para promover el desarrollo autónomo de la motricidad en el entorno educativo, es importante crear un ambiente seguro y estimulante, ofrecer oportunidades para el juego físico, practicar las habilidades motoras esenciales y estimular el equilibrio y la coordinación (Rios, 2023).

C. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO AUTÓNOMO DE LA MOTRICIDAD

El desarrollo autónomo de la motricidad es esencial para el crecimiento y el bienestar general de los niños. A través de la exploración y la experimentación física, los niños desarrollan su capacidad para coordinar los movimientos, controlar su equilibrio y fortalecer su sistema musculoesquelético. Estas habilidades motoras no solo les permiten participar en actividades físicas y deportivas, sino que también son fundamentales para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales (Rios, 2023).

En el entorno escolar, la motricidad es fundamental ya que impulsa la actividad física del alumno, favoreciendo un alto nivel de desarrollo en sus patrones básicos de movimiento, coordinación, motricidad, lateralidad, manipulación de objetos, equilibrio, entre otros aspectos esenciales para su crecimiento. (Colombé-Echenique et al., 2022).

D. CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES MOTRICES

- Habilidades de locomoción: como correr, brincar, cabalgar.
- Habilidades de control de objetos: como arrojar, maniobrar, coger, golear.
- Habilidades de estabilidad: como equilibrarse o balancearse (Martínez et al., 2021).

E. TIPOS DE MOTRICIDAD

La motricidad gruesa, se refiere a los movimientos amplios que implican el uso de las piernas, los pies, los brazos o todo el cuerpo.

La motricidad fina, son movimientos que requieren de precisión, en los que utilizamos las manos, muñecas, dedos, labios y lengua. Implica el desarrollo muscular combinado con el sistema nervioso (Fernández, 2020).

F. BENEFICIOS DE LA MOTRICIDAD

Equilibrio y coordinación: Gracias a los ejercicios motrices tendremos un mayor sentido del equilibrio y de la coordinación. El equilibrio es un sentido que nos informa cómo se sitúa nuestro cuerpo respecto al espacio y al sitio donde estamos y, por tanto, desarrollar esta habilidad es fundamental para la vida. Además, el equilibrio influye en la coordinación de todo nuestro cuerpo.

Agilidad: Podremos hacer movimientos de manera más fluida, con precisión y eficacia.

Percepción espacio-tiempo: Otra de las cualidades promocionada por la motricidad.

Habilidades físicas: Algo que resulta obvio es que al trabajar la motricidad desarrollamos las habilidades físicas básicas como la velocidad, fuerza o resistencia (Ortero, 2012).

G. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Cuando percibe y considera relacionarse con su entorno, buscando edificar y elevar su autoestima, confianza, así como su identificación.

Competencia asume una vida saludable: Los estudiantes obtendrán una comprensión reflectiva de cómo lograr el bienestar compartido a través de prácticas de autogestión que contribuyen a un mejor estilo de vida. Esto incluye la concepción y la práctica de una actividad física saludable, la conciencia de una buena postura, una nutrición saludable y la higiene física en relación con los propios recursos y el entorno.

Competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices: durante diversos ejercicios físicos (juegos, deportes, ejercicios pre deportivos, etc.). Esto incluye el uso de los recursos particulares para una adecuada convivencia, integración y coexistencia en equipo y resolución de inconvenientes, empatía y un comportamiento adecuado (Martínez et al., 2021).

H. DESEMPEÑOS DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA

Según el Ministerio de educación (2016) cuando el estudiante logra la competencia combina capacidades como:

Regula la postura del cuerpo en situaciones de equilibrio, adaptándose a las modificaciones del espacio y utilizando como referencia la trayectoria de objetos, los movimientos de otras personas y los propios, con el objetivo de reforzar sus habilidades motoras fundamentales.

Alterna el uso de ambos lados de su cuerpo en función de su necesidad o utilidad, orientándose en el tiempo y el espacio en relación consigo mismo y a diversos puntos de referencia durante actividades deportivas y recreativas.

Emplea su cuerpo a través de gestos, posturas y expresiones faciales, junto con variados movimientos, para comunicar formas, pensamientos, emociones, sentimientos e ideas.

Utiliza su lenguaje corporal para manifestar su estilo propio de movimiento, creando secuencias sencillas que se sincronizan con la música, el ritmo y las historias de su entorno.

I. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Para el Nivel 4, al finalizar el ciclo IV, se espera que el estudiante se desenvuelva de manera independiente en su motricidad al entender cómo usar su cuerpo. Explora la alternancia entre ambos lados corporales en función de su propósito y ajusta su postura en el espacio y el tiempo durante las diferentes etapas de las acciones motrices, manteniendo una actitud positiva y una disposición abierta a experimentar diversas situaciones. Descubre nuevas formas de expresión corporal, que utilizan para interactuar y comunicar ideas, emociones, pensamientos y sentimientos (Ministerio de Educación, 2016).

J. DIMENSIONES DE LA COMPETENCIA

Según el Ministerio de Educación (2016) esta competencia tiene como capacidades lo siguiente:

Comprende su cuerpo: Se da al realizar de forma independiente actividades y juegos que combinen habilidades básicas de movimiento como correr, saltar, trepar, rodar, rodar, girar y rebotar, expresando emociones y explorando las capacidades del cuerpo en el espacio, el tiempo, las superficies y los objetos. Ejemplo: un niño está jugando y observando a otro. Entre otras cosas, aceleran la marcha, improvisan distintas maneras de caminar, hacia adelante y hacia atrás, saltan, hacen flexiones y brincan.

Se expresa corporalmente: Cuando detecta los sentidos del cuerpo y reconoce las necesidades y los cambios en su estado físico, tales como la sudoración y respiración. Identifica las diferentes partes de su cuerpo, relacionándolas con actividades y mencionándolas de manera espontánea en diversas situaciones de la vida diaria. Describe su propio cuerpo (o el de otras personas) a su manera, describiendo con detalle la figura humana y algunos de sus rasgos (pelo corto, largo, liso, rizado).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Los juegos de equilibrio: Son actividades divertidas que buscan mejorar nuestra capacidad para mantenernos en equilibrio y estables. Estos juegos pueden incluir desafíos físicos, mentales o una combinación de ambos, y nos ayudan a desarrollar habilidades como la coordinación, la concentración y el control de nuestro cuerpo. Además de los beneficios físicos, también contribuyen al desarrollo de nuestras capacidades cognitivas, emocionales y sociales.

Planificación: La planificación es como hacer un plan antes de enseñar. Es decidir qué temas enseñar, cómo hacerlo y cuándo hacerlo.

Aplicación: La aplicación es cuando se pone en práctica un plan de enseñanza. Es el momento en el que se enseña a los estudiantes lo que he planeado.

Evaluación: La evaluación es revisar si los estudiantes han aprendido lo que se les enseñó. Es comprobar si la enseñanza ha sido efectiva y si necesitan más ayuda.

Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Viene a ser un proceso que comienza desde la infancia, cuando los niños empiezan a explorar su entorno y desarrollan la coordinación de sus movimientos. A medida que crecen, adquieren habilidades motoras más avanzadas que les permiten ser más independientes en la realización de sus actividades diarias.

Comprende su cuerpo: Se trata de que los niños deben conocer y entender su cuerpo, sus capacidades, limitaciones y la importancia de cuidarlo para poder llevar a cabo habilidades básicas.

Se expresa corporalmente: Consiste en utilizar el cuerpo como medio de comunicación y expresión. Esto incluye el uso de gestos, movimientos, posturas y expresiones faciales para transmitir ideas, emociones y sentimientos de manera efectiva.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

HGi: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

HGo: Los juegos de equilibrio no mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA

Hi1: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de logro destacado en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Ho1: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de inicio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Hi2: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez. 2023.

Ho2: Los juegos de equilibrio no mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Hi3: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Ho3: Los juegos de equilibrio no mejoran el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Hi4: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de logro destacado posterior a experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Ho4: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de inicio posterior a experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

JUEGOS DE EQUILIBRIO

Los juegos de equilibrio son actividades lúdicas diseñadas para desarrollar y mejorar la capacidad de mantener el equilibrio del cuerpo, estos juegos suelen implicar desafíos que requieren coordinación, control postural y estabilidad física. Algunos ejemplos de juegos de equilibrio incluyen caminar sobre una cuerda tensa, pararse en un pie durante un tiempo específico, usar plataformas inestables, o participar en juegos de tablero que involucran movimientos equilibrados. Estos juegos pueden ser individuales o en grupo y están diseñados para

mejorar la coordinación, la concentración y la fuerza muscular, así como para desarrollar la capacidad de reacción y la resistencia (Chanel y Mike, 2020).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

COMPETENCIA SE DESARROLLA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

El estudiante adquiere una comprensión profunda de sí mismo al interactuar con su entorno y las personas que lo rodean, lo cual juega un papel fundamental en la construcción de su identidad y en el fortalecimiento de su autoestima. Integra y coordina sus movimientos de forma eficaz, ajustándolos a sus capacidades al participar en diversas actividades físicas, como deportes, juegos y tareas cotidianas. Además, demuestra la capacidad de expresar y comunicar emociones, ideas y sentimientos mediante el uso de su cuerpo, empleando posturas, gestos, tono muscular y otros recursos (MINEDU, 2016).

Capacidades inherentes a la competencia comprenden son:

Comprende su cuerpo. - Implica la realización autónoma de diversas actividades y juegos que amalgaman habilidades básicas de movimiento, tales como saltar, correr, rodar, trepar, girar y rebotar. Este proceso no solo se limita a la ejecución de destrezas físicas, sino que también involucra la expresión de emociones y la exploración de las capacidades del cuerpo respecto al entorno, el tiempo, las superficies y los objetos circundantes. (MINEDU, 2016).

Se expresa corporalmente. - Esto implica la capacidad de detectar los sentidos del cuerpo y reconocer las necesidades y cambios de estado del mismo, como la respiración y la sudoración. Además, se incluye la destreza de identificar los diversos componentes del cuerpo, asociándolas con actividades específicas y mencionándolas de forma espontánea en diversas situaciones cotidianas. En este sentido, se destaca la capacidad de describir tanto el propio cuerpo como el de otras personas, brindando detalles sobre la figura humana y algunos de sus rasgos distintivos, como el tipo de cabello (corto, largo, liso, rizado) (MINEDU, 2016).

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.I. Juegos de equilibrio	Actividad fisiológica	1. Interacción verbal para proporcionar información sobre el tema a tratar. 2. Calentamiento a través de movimientos de articulaciones y estiramientos.	
	Actividad básica	3. Facilitar ejercicios de movimiento corporal con instrucciones paso a paso. 4. Supervisión del movimiento corporal. 5. Motivación y apoyo para mantener el nivel de energía y la participación activa.	
	Actividad avanzada	6. Proporcionar indicaciones de cómo mantener un manejo del ritmo cardiaco. 7. Introducir ejercicios de mayor complejidad. 8. Brindar pausas estratégicas para promover el bienestar físico.	
	Actividad de aplicación	9. Demostración de los ejercicios aprendidos. 10. Cambio de superficie para que adapten sus habilidades de equilibrio.	
	Actividad de recuperación	11. Proporcionar ejercicios de enfriamiento para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo. 12. Reflexión y retroalimentación.	
V.D. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	1. Mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos. 2. Se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior. 3. Avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer. 4. Camina en línea recta con un cono en la cabeza. 5. Mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos. 6. Se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc. 7. Se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo. 8. Diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha). 9. Salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho. 10. Trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.	Lista de cotejo
		11. Imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.	
		12. Integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.	
		13. Utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.	
		14. Muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)	
		15. Identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.	
		16. Identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.	
		17. Entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)	
		18. Se muestra espontáneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)	
		19. Acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.	
	Se expresa corporalmente	20. Considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación fue aplicada, según Egg (2011) son investigaciones orientadas a solucionar problemáticas identificadas, destacándose por su enfoque en la aplicación y el uso práctico de los conocimientos adquiridos.

Fue de tipo aplicada porque tiene como objetivo principal abordar un problema o necesidad práctica y específica en un contexto real, en este caso, la competencia se desenvuelve de forma independiente a través de su motricidad en estudiantes de 4to grado de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

3.1.1. ENFOQUE

El estudio presentó un enfoque cuantitativo, de acuerdo a Hadi et al. (2023) es un enfoque de investigación en el cual se emplean números y estadísticas para medir y examinar información. Se apoya en un método científico muy estructurado en el que se plantean suposiciones de antemano y se intenta confirmarlas utilizando herramientas estadísticas. Esto facilita extrapolar los descubrimientos a un grupo más amplio de personas. La información se reúne a través de encuestas y experimentos que son cuidadosamente planificados y controlados.

Presentó un enfoque cuantitativo porque se centra en la medición y cuantificación de la competencia motora de los estudiantes de cuarto grado antes y después de la implementación de juegos de equilibrio. Este enfoque cuantitativo permitió obtener datos numéricos que respalden conclusiones y contribuyan a la comprensión cuantitativa de cómo los juegos de equilibrio pueden impactar en el desarrollo de la motricidad en estos estudiantes.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

Con respecto al nivel, se trató de un nivel explicativo. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se enfocan en identificar los resultados detrás de los hechos. En vez de simplemente observar y describir, estos estudios buscan entender las razones profundas, los factores o medios que influyen en la aparición de dichos eventos.

Se considera que de este nivel porque no solo se limita a describir una situación o a recopilar datos sobre un fenómeno particular, sino que también busca comprender las relaciones de causa y efecto entre las variables involucradas. Se busca entender por qué ocurren ciertos cambios en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad a medida que se introducen los juegos de equilibrio.

3.1.3. DISEÑO

El diseño que se usó fue el cuasi experimental. En este se manipula intencionalmente la variable independiente para analizar su consecuencia en una o más variables dependientes. Sin embargo, se diferencian de los experimentos puros en el nivel de certeza respecto a la equivalencia inicial de los grupos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Este estudio tuvo un diseño cuasi experimental, pues se manipularon las variables de estudio, esta manipulación se realizó para observar el efecto de los juegos de equilibrio en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de la motricidad.

Cuyo esquema es el siguiente:

GE: O ₁	x	O ₂
GC: O ₃		O ₄

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

O1: Observación del pre - test

O2: Observación del post - test

O3: Observación del pre - test

O4: Observación del post - test

X: Tratamiento experimental

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Es el grupo de individuos o elementos que tienen particularidades específicas y sobre los cuales se quieren hacer inferencias o generalizaciones (Hadi et al., 2023).

Es por ello que la población estuvo integrada por 155 estudiantes de 4to grado de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

Tabla 1

Distribución de la población de los alumnos del 4to grado de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023

Grado y sección	Varones	Mujeres	Total
4 A	13	20	33
4 B	16	15	31
4 C	22	11	33
4 D	15	13	28
4 E	16	14	30
TOTAL	82	73	155

Nota. Nómina de matrícula de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

3.2.2. MUESTRA Y MÉTODO DE MUESTREO

Es la agrupación de sujetos o elementos seleccionados de una población para ser estudiados (Hadi, et al., 2023).

En este caso se trabajó con un muestreo no probabilístico intencional, en el que el investigador seleccionó la muestra en función de su conveniencia y discreción. Es decir, se escogieron a los participantes que sean más accesibles o convenientes para el estudio, y que cumplan con los criterios establecidos para formar parte de la muestra. Según Hadi et al. (2023) indica que este tipo de muestreo se utiliza cuando se desea elegir a una población teniendo en cuenta sus características en común o por un juicio tendencioso por parte del investigador.

En la presente investigación, se tuvo como muestra a estudiantes del 4to grado de la sección E y la sección D, quedando así conformado el grupo experimental por 30 estudiantes de la sección E, y el grupo de control por 28 estudiantes de la sección D. Tal como muestra la tabla a continuación:

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes del 4to grado de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023

	Grado y sección	Varones	Mujeres	Total
Grupo experimental	4 E	16	14	30
Grupo de control	4 D	15	13	28
	TOTAL	31	27	58

Nota. Nómina de matrícula de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

Criterios de Exclusión

- Estudiantes que no asisten regularmente a clase.
- Estudiantes que no estén matriculados
- Estudiantes que tengan algún impedimento físico para realizar los ejercicios o juegos de equilibrio.

Criterios de Inclusión

- Estudiantes que asisten diariamente a clase.
- Estudiantes matriculados.
- Estudiantes que tengan todas sus capacidades físicas para realizar los ejercicios o juegos de equilibrio

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICA

Se empleó como técnica la observación, de acuerdo a Bernal (2010) la observación, en el contexto de la investigación científica, es un proceso preciso que facilita obtener datos directos sobre el objeto de estudio, con el objetivo de examinar y describir eventos que guardan relación con el objetivo del estudio.

3.3.2. INSTRUMENTO

Sesiones de aprendizaje

Se desarrollarán 20 sesiones de aprendizaje, las cuales estuvieron alineadas a las capacidades para mejorar la competencia consiste en desenvolverse de forma independiente mediante el uso de la motricidad.

Lista de cotejo

Los instrumentos de evaluación de productos de desempeño se utilizan para analizar si se cumplen o no ciertos indicadores específicos.

Se destacan por su simplicidad en la aplicación, ya que solo se requiere una verificación para determinar si los indicadores en una evidencia dada están presentes o ausentes (Tobon, 2017).

3.4. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS:

- La codificación consistió en la asignación de valores numéricos a las respuestas obtenidas, de tal manera que los datos puedan ser tabulados.

PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS:

- Los datos recopilados fueron tabulados, organizados y analizados en una hoja de Excel mediante la estadística descriptiva y también la inferencial donde se evidenciaron las frecuencias de los datos y la prueba de Test U de Mann-Whitney.

- Se hizo uso de gráficos de barra para la presentación de los resultados obtenidos.

PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

- Se realizó la interpretación de cada ítem en relación con la dimensión ya determinada en la investigación.

- De cada ítem se contó con una tabla y su respectiva figura y de estas se realizó su análisis basado en los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DE PRE TEST

En esta sección, se presentan de manera detallada los resultados del pre test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez. Estos resultados han sido minuciosamente organizados en tablas estadísticas, adoptando una aproximación sistemática que facilita la realización del análisis y la correspondiente interpretación de la variable de interés, denominada competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. La disposición de los resultados sigue el diseño de la investigación, permitiendo la comparación entre los datos recopilados en el grupo experimental, conformado por 30 estudiantes de la sección E, y el grupo de control, integrado por 28 estudiantes de la sección D.

Instrumento: Los resultados presentados en esta sección han sido obtenidos mediante la recopilación de datos a través de una lista de cotejo compuesta por 20 ítems. Estos ítems fueron diseñados en concordancia con la variable de estudio y sus dimensiones, incorporando los indicadores respectivos para una evaluación precisa.

Indicadores

1. Mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.
2. Se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.
3. Avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.
4. Camina en línea recta con un cono en la cabeza.
5. Mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.
6. Se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.
7. Se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.

8. Diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derechas).
9. Salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.
10. Trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.
11. Imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.
12. Integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.
13. Utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.
14. Muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)
15. Identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.
16. Identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.
17. Entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)
18. Se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)
19. Acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.
20. Considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.

Tabla 3

Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez

N °	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	El/la estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.	10	33.3%	20	66.7%	30	100%	12	42.9%	16	57.1%	28	100%
2	El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.	11	36.7%	19	63.3%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%
3	El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.	9	30.0%	21	70.0%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%
4	El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.	12	40.0%	18	60.0%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
5	El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.	8	26.7%	22	73.3%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%
6	El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.	2	6.7%	28	93.3%	30	100%	9	32.1%	19	67.9%	28	100%
7	El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.	9	30.0%	21	70.0%	30	100%	12	42.9%	16	57.1%	28	100%
8	El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).	5	16.7%	25	83.3%	30	100%	3	10.7%	25	89.3%	28	100%
9	El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.	4	13.3%	26	86.7%	30	100%	9	32.1%	19	67.9%	28	100%
10	El/la estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.	2	6.7%	28	93.3%	30	100%	5	17.9%	23	82.1%	28	100%
11	El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.	9	30.0%	21	70.0%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%
12	El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.	10	33.3%	20	66.7%	30	100%	7	25.0%	21	75.0%	28	100%

13	El/la estudiante utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.	6	20.0%	24	80.0%	30	100%	14	50.0%	14	50.0%	28	100%
14	El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)	8	26.7%	22	73.3%	30	100%	8	28.6%	20	71.4%	28	100%
15	El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.	10	33.3%	20	66.7%	30	100%	8	28.6%	20	71.4%	28	100%
16	El/la estudiante identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.	11	36.7%	19	63.3%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%
17	El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)	10	33.3%	20	66.7%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
18	El/la estudiante se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)	8	26.7%	22	73.3%	30	100%	6	21.4%	22	78.6%	28	100%
19	El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.	7	23.3%	23	76.7%	30	100%	19	67.9%	9	32.1%	28	100%
20	El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.	11	36.7%	19	63.3%	30	100%	20	71.4%	8	28.6%	28	100%
TOTAL		162	540%	438	1460%	600	2000%	210	750%	350	1250%	560	2000%
PROMEDIO TOTAL		27%		73%		100%		38%		62%		100%	

Nota. Lista de cotejo del pre test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla se presentan los resultados de la evaluación de pre test de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la sección E y D que forman parte de la muestra previamente seleccionada del ámbito, en relación a los siguientes indicadores:

Indicador 1: El estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos. En el grupo experimental se observa que un 66.7%, se encuentran en la escala No, lo que sugiere que una parte significativa de los estudiantes aún no mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos. Solamente un 33.3% de los estudiantes se ubica en la escala Sí, indicando que una proporción minoritaria está desarrollando esta habilidad. En el grupo de control un 57.1% se encuentra en la escala No y solamente un 42.9% en la escala Sí, indicando que una proporción minoritaria ha adquirido la habilidad de mantener la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos. Estos resultados sugieren que una parte significativa de los estudiantes no ha desarrollado esta destreza específica en ambos grupos.

Indicador 2: El estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior. En el grupo experimental se evidencia que un 63.3% de los estudiantes se sitúa en la escala No y solamente un 36.7% en la escala Sí, indicando que la gran mayoría aún no puede realizar la acción de pararse en un pie sujetando el otro por la parte posterior. En el grupo de control un 53.6% se encuentran en la escala de No y se observa que la mayoría aún no ha explorado la destreza de equilibrio requerida para pararse en un pie mientras sostiene el otro por la parte posterior. En contraste, el 46.4% que se encuentra en la escala de Sí revela a un grupo reducido de estudiantes que han logrado dominar esta habilidad.

Indicador 3: El estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer. En el grupo experimental se destaca que un 70% de los estudiantes se encuentra en la escala No y solamente un 30% en la Sí, indicando que la mayoría aún no puede avanzar lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer. En el grupo de control el 53.6% se encuentra en la escala No, lo que sugiere que muchos aún

están explorando la coordinación necesaria para avanzar lanzando la pelota de trapo sin dejarla caer, solo el 46.4% en la escala Sí destaca a aquellos estudiantes que han abrazado la destreza.

Indicador 4: El estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza. En el grupo experimental un 60% se encuentra en la escala No y solo el 40% en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no logra llevar a cabo la tarea de caminar en línea recta con un cono en la cabeza. Solo un 23.3% de los estudiantes se sitúa en la escala Sí, sugiriendo que una minoría ha adquirido esta destreza particular. En el grupo de control el 60.7% está en la escala No indicando que la mayoría de los estudiantes aún están trabajando en el equilibrio y su coordinación necesarios para caminar en línea recta con un cono en la cabeza.

Indicador 5: El estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos. En el grupo experimental se evidencia que un 73.3% de los estudiantes se encuentra en la escala No, indicando que la mayoría aún no puede realizar la acción de mantener la acción y solo un 26.7% se ubica en la escala Sí, sugiriendo que una proporción minoritaria ha desarrollado esta habilidad específica. En el grupo de control un 64.3% se ubica en la escala No y solo el 35.7% en la escala Sí, revelando que la mayoría aún no ha desarrollado la destreza para mantener la pierna elevada hacia atrás con los brazos abiertos durante el tiempo establecido.

Indicador 6: El estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc. En el grupo experimental un 93.3% se ubica en la escala No, solamente un 6.7% de los estudiantes se sitúa en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no puede desplazarse con soltura. En el grupo de control el 67.9% está en la escala No indicado que una gran mayoría está aún trabajando en la adquisición de la destreza para desplazarse con soltura en diferentes posturas. En contraste, el 32.1% en la escala Sí resalta a aquellos estudiantes que demuestran una habilidad excepcional para moverse con facilidad en diversas posturas, mostrando un nivel avanzado de coordinación y control motor.

Indicador 7: El estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno

mismo. En el grupo experimental se destaca que un 70% se encuentra en la escala No, indicando que la mayoría aún no ha logrado posicionarse esta capacidad. En contraste, un 30% de los estudiantes se ubica en la escala Sí, señalando que una parte significativa ha logrado alcanzar esta habilidad. En el grupo de control un 57.1% se ubica en la escala No y el 42.9% en la escala Sí indicando que una parte significativa aún está en proceso de desarrollar la habilidad de posicionarse en el espacio utilizando nociones topológicas.

Indicador 8: El estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha). En el grupo experimental se evidencia que un 83.3% se encuentra en la escala No y solo un 16.7% se ubica en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no puede diferenciar su lado izquierdo y derecho correctamente al sonido de un silbato utilizando la pauta proporcionada. En el grupo de control un 89.3% se ubica en la escala No, se destaca que la gran mayoría ha desarrollado la habilidad de distinguir su lado izquierdo y derecho al sonido específico del silbato. El 10.7% en la escala Sí representa a un grupo minoritario que aún está en proceso de adquirir esta destreza.

Indicador 9: El estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho. En el grupo experimental se evidencia que un 86.7% de los estudiantes se encuentra en la escala No y solo un 13.3% se ubica en la escala Sí, indicando que la gran mayoría no ha desarrollado la habilidad de saltar dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho. En el grupo de control un 67.9% se ubica en la escala No y solo el 32.1% en la escala Sí, evidenciándose que una mayoría considerable aún está trabajando en la habilidad de diferenciar su lado izquierdo y derecho al saltar dentro de los aros.

Indicador 10: El estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha. En el grupo experimental se destaca que un 93.3% se encuentra en la escala No, indicando que la mayoría no puede diferenciar las vueltas por la izquierda y por la derecha mientras trota. Solamente un 6.7% de los estudiantes se ubica en la escala Sí, señalando que una proporción minoritaria ha demostrado confianza y seguridad al ejecutar este ejercicio. En el grupo de control un 82.1% de

los estudiantes en la escala No y solo el 17.9% en la escala Sí, revelando que la mayoría aún está trabajando en la destreza de diferenciar vueltas por la izquierda y por la derecha al trotar.

Indicador 11: El estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales (cangrejo, pato, conejo) según se le indique. En el grupo experimental se observa que un 70.0% se encuentra en la escala No, indicando que la mayoría no puede utilizar su cuerpo para imitar gestos de animales según se le indique. Solamente un 30.0% se ubica en la escala Sí, subrayando que una proporción minoritaria ha adquirido esta habilidad específica. En el grupo de control un 64.3% de los estudiantes en la escala No y solo el 35.7% en la escala Sí, señalando que una mayoría significativa aún está en proceso de desarrollar la destreza para utilizar el cuerpo en gestos que imitan animales.

Indicador 12: El estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantiene parado en un pie. En el grupo experimental un 66.7% están en la escala No y solo un 33.3% se encuentra en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no logra integrar movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantiene en un pie. En el grupo de control un 75% de los estudiantes en la escala No y solo el 25% en la escala Sí, la mayoría aún está trabajando en la habilidad dado que no han logrado desarrollar esta habilidad específica.

Indicador 13: El estudiante utiliza su cuerpo para integrar movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando. En el grupo experimental un 80.0% están en la escala No y solamente un 20.0% se encuentra en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no puede integrar movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando. En el grupo de control un 50% se ubican en la escala Sí, se evidencia que una proporción considerable ha desarrollado la capacidad de integrar movimientos rápidos y lentos al saltar. El 50% en la escala No señala que hay un grupo que aún está en proceso de perfeccionar esta destreza.

Indicador 14: El estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose). En el grupo experimental un 73.3% están en la escala No y solo un 26.7% están en la escala Sí, indicando que la

mayoría aún no exhibe un control corporal al correr con variaciones de velocidad y deteniéndose. En el grupo de control, un 71.4% de los estudiantes en la escala No, se evidencia que la mayoría aún está trabajando en el desarrollo del control corporal necesario para correr de manera variada. El 28.6% en la escala Sí destaca a un grupo más reducido que ha logrado mostrar un control efectivo.

Indicador 15: El estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo. En el grupo experimental, un 66.7% está en la escala No y solo un 33.3% se encuentra en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no logra identificar movimientos. En el grupo de control un 71.4% están en la escala No, se revela que la mayoría aún está en proceso de desarrollar la capacidad para identificar movimientos específicos de flexión y extensión utilizando su cuerpo. El 28.6% en la escala Sí destaca a un grupo más pequeño que ha logrado adquirir esta destreza.

Indicador 16: El estudiante identifica movimientos de (separación, aproximación) utilizando su cuerpo. En el grupo experimental un 63.3% se posicionan en la escala No, la mayoría aún no logra identificar movimientos de separación y aproximación utilizando su cuerpo. Un 36.7% se encuentra en la escala Sí, indicando que una proporción minoritaria reconoce y ejecuta movimientos específicos de (separación, aproximación) utilizando su cuerpo. En el grupo de control un 64.3% están en la escala No, la mayoría aún está trabajando en la habilidad de identificar movimientos de separación y aproximación utilizando su cuerpo. El 35.7% en la escala Sí destaca a un grupo más reducido que ha logrado desarrollar esta habilidad específica. Estos resultados indican la importancia de seguir desarrollando la conciencia y control corporal en relación con movimientos de separación y aproximación.

Indicador 17: El estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones). En el grupo experimental un 66.7% se sitúan en la escala No y un 33.3% se encuentra en la escala Sí, indicando que la mayoría aún no logra entender los gestos y mímicas de sus compañeros como representación de acciones. En el grupo de control un 60.7% se sitúan en la escala No, la mayoría aún está

en proceso de desarrollo para comprender los gestos y mímicas de sus compañeros como representación de acciones. El 39.3% en la escala Sí destaca a un grupo más pequeño que ha logrado interpretar y comprender eficazmente las señales no verbales de sus compañeros.

Indicador 18: El estudiante se muestra espontáneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas). En el grupo experimental un 73.3% se sitúan en la escala No y solo un 26.7% se sitúan en la escala Sí, indicando que la mayoría no se muestra espontánea ni desinhibida al realizar ejercicios de flexibilidad. En el grupo de control un 78.6% de los estudiantes en la escala Sí, se evidencia que la gran mayoría se muestra espontánea y desinhibida al realizar ejercicios de flexibilidad y posturas. El 21.4% en la escala No señala a un grupo minoritario que puede beneficiarse de más práctica y apoyo para desarrollar esta habilidad específica.

Indicador 19: El estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros. En el grupo experimental un 76.7% se sitúan en la escala No y un 23.3% en la escala Sí, indicando que la mayoría no acepta ni valora la expresión emocional, ya sea propia o de sus compañeros. En el grupo de control un 67.9% se sitúan en la escala Sí, se destaca que un poco más de la mitad ha logrado aceptar y valorar la expresión de emociones propias y de sus compañeros. El 32.1% en la escala No indica que aún hay un grupo considerable que puede necesitar apoyo adicional para desarrollar esta habilidad de manera efectiva.

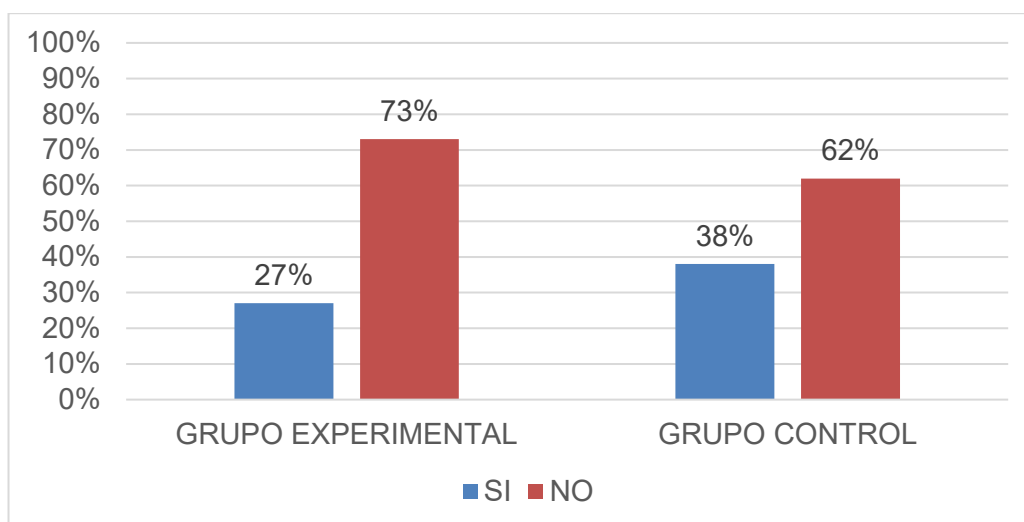
Indicador 20: El estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y las de sus compañeros y valora el trabajo realizado. En el grupo experimental un 63.3% se sitúan en la escala No y solo un 36.7% se encuentra en la escala Sí, indicando que la mayoría no considera ni valora las limitaciones expresivas corporales propias o de sus compañeros. En el grupo de control un 71.4% se sitúan en la escala Sí, se evidencia que una mayoría ha desarrollado la capacidad de considerar las limitaciones expresivas corporales y valora el trabajo realizado. El 28.6% en la escala No destaca que hay un grupo que puede beneficiarse de más apoyo para fortalecer esta habilidad específica.

Los resultados generales indican que en su mayoría los estudiantes del grupo experimental no han alcanzado un nivel satisfactorio en diversos indicadores clave. Al examinar la tabla, se evidencia de manera consistente que un porcentaje significativo se sitúa en la escala No para la mayoría de los indicadores, revelando una carencia en el desarrollo de la competencia. Estos hallazgos resaltan la imperiosa necesidad de implementar enfoques educativos específicos y tácticas adaptadas con el objetivo de fortalecer esta competencia en particular en el grupo estudiantil del experimento. La identificación de este déficit proporciona una base sólida para el diseño de estrategias pedagógicas que aborden directamente las áreas de mejora, promoviendo así un desarrollo más efectivo de las habilidades motoras y la autonomía en los estudiantes.

En términos generales, se observa una variabilidad de niveles entre los estudiantes del grupo de control. A pesar de que un porcentaje sustancial aún no ha alcanzado un nivel óptimo en cada indicador, es alentador observar que una mínima proporción está progresando en el desarrollo de la competencia. No obstante, los resultados también señalan áreas específicas que requieren mejoras, subrayando la necesidad urgente de adoptar enfoques pedagógicos que estimulen el crecimiento y refuerzo de estas capacidades en los estudiantes del grupo de control. La variabilidad en los niveles sugiere que la aplicación de estrategias adaptadas y personalizadas puede ser esencial para abordar las necesidades individuales y lograr un avance más homogéneo en el desarrollo de la competencia motriz en este grupo.

Figura 1

Resultados del pre test grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023



Nota. Tabla 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los resultados proporcionados en la tabla 3 y la figura 1, los cuales evalúan la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado, se pueden realizar observaciones significativas. En el grupo experimental, solo el 27% de los estudiantes demuestra un desempeño positivo al ubicarse en la escala Si; sin embargo, el 73% restante no evidenció progresos notables en esta competencia. Por otro lado, en el grupo control, el 38% de los estudiantes se sitúa en la escala Si, mientras que el 62% restante no presenta avances destacables. Al profundizar en estos resultados, se infiere que la mayoría de los estudiantes, tanto en el grupo experimental como en del control, se encuentran en la escala de inicio durante el pre test, siendo más marcado el problema en el grupo experimental. Esta situación resalta la necesidad imperante de abordar y trabajar específicamente con el grupo experimental, compuesto por 30 estudiantes de la sección E, con el objetivo de potenciar el desarrollo de la competencia en cuestión. Estos hallazgos indican que existe una brecha sustancial en el desempeño de los estudiantes en relación con la habilidad de desenvolverse de manera autónoma mediante la motricidad, siendo por ello importante la implementación de estrategias pedagógicas.

4.1.2. RESULTADOS DEL POSTEST

En esta sección, se presentan de manera detallada los resultados del post test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez. Estos resultados han sido cuidadosamente organizados en tablas estadísticas, proporcionando una estructura sistemática que agiliza el análisis y la interpretación de la variable de interés denominada competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. La disposición de los resultados sigue el diseño de la investigación, permitiendo la comparación entre los datos recopilados en el grupo experimental, conformado por 30 estudiantes de la sección E, y el grupo de control, compuesto por 28 estudiantes de la sección D.

Instrumento: Los resultados presentados en esta sección se han obtenido mediante la recopilación de datos a través de una lista de cotejo compuesta por 20 ítems. Estos ítems fueron diseñados de manera coherente con la variable de estudio y sus dimensiones, incorporando los indicadores correspondientes para una evaluación precisa.

Indicadores

1. Mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.
2. Se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.
3. Avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.
4. Camina en línea recta con un cono en la cabeza.
5. Mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.
6. Se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.
7. Se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.
8. Diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derechas).
9. Salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.
10. Trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.

11. Imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.
12. Integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.
13. Utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.
14. Muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)
15. Identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.
16. Identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.
17. Entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)
18. Se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)
19. Acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.
20. Considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.

Tabla 4

Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez

N °	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	El/la estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.	25	83.3%	5	16.7%	30	100%	13	46.4%	1	53.6%	28	100%
2	El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.	26	86.7%	4	13.3%	30	100%	13	46.4%	1	50.0%	28	100%
3	El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.	26	86.7%	4	13.3%	30	100%	14	50.0%	1	50.0%	28	100%
4	El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.	26	86.7%	4	13.3%	30	100%	14	50.0%	1	50.0%	28	100%
5	El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.	27	90.0%	3	10.0%	30	100%	13	46.4%	1	53.6%	28	100%
6	El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	11	39.3%	1	60.7%	28	100%
7	El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.	27	90.0%	3	10.0%	30	100%	15	53.6%	1	46.4%	28	100%
8	El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).	26	86.7%	4	13.3%	30	100%	7	25.0%	2	71.4%	28	100%
9	El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	11	39.3%	1	60.7%	28	100%
10	El/la estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.	30	100.0%	0	0.0%	30	100%	10	35.7%	1	64.3%	28	100%
11	El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	11	39.3%	1	60.7%	28	100%
12	El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	8	28.6%	2	71.4%	28	100%

13	El/la estudiante utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	15	53.6%	1	3	46.4%	28	100%
14	El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	11	39.3%	1	7	60.7%	28	100%
15	El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	13	46.4%	1	5	53.6%	28	100%
16	El/la estudiante identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.	26	86.7%	4	13.3%	30	100%	14	50.0%	1	4	50.0%	28	100%
17	El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)	27	90.0%	3	10.0%	30	100%	10	35.7%	1	8	64.3%	28	100%
18	El/la estudiante se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	11	39.3%	1	7	60.7%	28	100%
19	El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.	30	100.0%	0	0.0%	30	100%	20	71.4%	8	28.6%	28	100%	
20	El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	20	71.4%	8	28.6%	28	100%	
TOTAL		552	1840%	48	160%	600	2000%	254	907%	306	1093%	560	2000%	
PROMEDIO TOTAL		92%		8%		100%		45%		55%		100%		

Nota. Cuestionario del post test

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla expone los resultados del post test, evaluando la competencia. Los indicadores presentados son:

Indicador 1: El estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos. En el grupo experimental, el 83.3% muestra habilidad para mantener la rodilla elevada durante el tiempo establecido, evidenciando que la mayoría ha adquirido esta destreza. En contraste, el 16.7% se encuentra en la escala No, señalando que aún no han desarrollado completamente esta habilidad. En el grupo de control el 46.4% de los estudiantes ha adquirido la destreza. Sin embargo, el 53.6% se clasifica en la escala No, indicando que la mayoría de los estudiantes del grupo de control aún enfrenta dificultades en esta habilidad.

Indicador 2: El estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior. En el grupo experimental, el 86.7% demuestra la habilidad al ubicarse en la escala Sí. Sin embargo, el 13.3% se sitúan en la escala No, indicando que hay una pequeña proporción de estudiantes que aún no ha alcanzado este nivel de destreza. En el grupo de control, el 46.4% de los estudiantes demuestra habilidad al ubicarse en la escala Sí. A pesar de esto, el 53.6% se encuentra en la escala No, indicando que una proporción significativa de estudiantes aún no ha alcanzado este nivel de destreza. Esto sugiere que este indicador específico requiere mayor atención y práctica para mejorar las habilidades motoras de los estudiantes.

Indicador 3: El estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer. En el grupo experimental, el 86.7% muestra competencia en este aspecto al clasificarse en la escala Sí. No obstante, el 13.3% se sitúa en la escala No, indicando que una minoría de estudiantes presenta dificultades en esta tarea específica. En el grupo de control, el 50% muestra competencia en este aspecto al clasificarse en la escala Sí. No obstante, el 50% se sitúa en la escala No, indicando que la mayoría de los estudiantes del grupo de control enfrenta dificultades en esta tarea específica.

Indicador 4: El estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza. En el grupo experimental, el 86.7% logra caminar en línea recta con el cono en la cabeza, evidenciando un buen nivel de destreza. Aunque el 13.3% se encuentra en la escala No, sugiriendo que aún hay espacio para mejorar en esta competencia específica. En el grupo de control, el 50% logra caminar en línea recta con el cono en la cabeza, mostrando un buen nivel de destreza. Sin embargo, el 50% se encuentra en la escala No, indicando que algunos estudiantes aún enfrentan dificultades con esta tarea específica.

Indicador 5: El estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos. En el grupo experimental, el 90.0% demuestra habilidad al ubicarse en la escala Sí. Solo un 10.0% se sitúa en la escala No, indicando que la mayoría ha adquirido competencia en esta destreza particular. En el grupo de control, el 46.4% demuestra habilidad en este indicador al ubicarse en la escala Sí. Sin embargo, un 53.6% se sitúa en la escala No, indicando que la mayoría de los estudiantes del grupo de control enfrenta dificultades en esta tarea específica.

Indicador 6: El estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc. En el grupo experimental, un destacado 93.3% demuestra habilidad para desplazarse con soltura en diversas posturas como cuadrupedia, tripedia y reptando. Solo un reducido 6.7% muestra dificultades en la escala No, indicando que la gran mayoría ha desarrollado esta destreza de manera satisfactoria. En contraste, en el grupo de control, el 39.3% demuestra habilidad para desplazarse con soltura en diversas posturas, mientras que un significativo 60.7% muestra dificultades (No), indicando que la mayoría de los estudiantes aún enfrenta desafíos al realizar estos movimientos específicos.

Indicador 7: El estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo. En el grupo experimental, el 90.0% logra categorizarse en la escala Sí, posicionándose en el espacio utilizando nociones topológicas de manera exitosa. Apenas un 10.0% muestra dificultades en este aspecto (No), sugiriendo que la mayoría ha desarrollado una

comprensión adecuada de las relaciones espaciales en relación consigo mismos. En cambio, en el grupo de control, el 53.6% logra categorizarse en la escala Sí, mientras que un 46.4% muestra dificultades (No), indicando que más de la mitad de los estudiantes del grupo enfrenta desafíos en comprender y aplicar estas nociones.

Indicador 8: El estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derechos). En el grupo experimental, el 86.7% se logra categorizar en la escala Sí, demostrando la capacidad de diferenciar su lado izquierdo y derecho en respuesta a señales auditivas. Solo un 13.3% muestra dificultades en este aspecto (No), indicando que la mayoría ha desarrollado esta habilidad de manera positiva. Por otro lado, en el grupo de control, el 25% se categoriza en la escala Sí, pero un significativo 75% muestra dificultades (No), indicando que la mayoría de los estudiantes del grupo enfrenta desafíos al reconocer y distinguir estos conceptos auditivos.

Indicador 9: El estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho. En el grupo experimental, un destacado 93.3% logra categorizar en la escala Sí, demostrando habilidad para saltar dentro de los aros, diferenciando su lado izquierdo y derecho. Un reducido 6.7% presenta dificultades en este aspecto (No), indicando que la mayoría ha adquirido esta destreza de forma exitosa. Sin embargo, en el grupo de control, el 39.3% de los estudiantes se categorizan en la escala Sí, mientras que un reducido 60.7% presenta dificultades (No), indicando que la mayoría de los estudiantes aún enfrenta desafíos al realizar este tipo de actividad.

Indicador 10: El estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha. En el grupo experimental, el 100.0% logra diferenciar vueltas al trotar por la izquierda y por la derecha, indicando un alto nivel de competencia en la habilidad evaluada. Ningún estudiante muestra dificultades en este aspecto (No). En contraste, en el grupo de control, el 35.7% logra diferenciar vueltas al trotar por la izquierda y por la derecha, mientras que un reducido 64.3% muestra dificultades (No), indicando un desafío generalizado en esta habilidad específica.

Indicador 11: El estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales (cangrejo, pato, conejo) según se le indique. En el grupo experimental, un impresionante 96.7% exhibieron habilidades positivas al utilizar su cuerpo para imitar gestos de animales como el cangrejo, pato o conejo, según las indicaciones recibidas. Solo un reducido 3.3% mostró dificultades en esta tarea (No). En contraste, en el grupo de control, el 39.3% de los estudiantes exhibieron habilidades positivas, demostrando un alto grado de participación y destreza. Sin embargo, un 60.7% mostró dificultades en esta tarea (No). Estos resultados resaltan la variabilidad en la capacidad de los estudiantes para realizar movimientos específicos relacionados con la imitación de animales.

Indicador 12: El estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantiene parado en un pie. En el grupo experimental, la mayoría abrumadora de los estudiantes, con un 96.7%, se logra categorizar en la escala Sí, demostrando habilidad para integrar movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantenían en un solo pie. Únicamente un 3.3% presentó dificultades en este aspecto (No), sugiriendo un dominio generalizado de esta destreza por parte de los participantes. Por otro lado, en el grupo de control, el 28.6% de los estudiantes se categorizan en la escala Sí, demostrando habilidad para integrar movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen en un solo pie. No obstante, un 71.4% presentó dificultades en este aspecto (No), sugiriendo que la mayoría de los estudiantes aún no ha desarrollado completamente esta habilidad específica.

Indicador 13: El estudiante utiliza su cuerpo para integrar movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando. En este caso, en el grupo experimental, el 93.3% logra categorizar en la escala Sí, exhibiendo competencia al utilizar su cuerpo para realizar movimientos rápidos y lentos mientras se desplazan saltando. Solamente un pequeño 6.7% enfrentó dificultades en la ejecución de esta habilidad específica (No). En el grupo de control, el 53.6% se categorizan en la escala Sí, exhibiendo competencia al utilizar su cuerpo para realizar movimientos rápidos y lentos mientras se desplazan saltando. Sin embargo, un 46.4% enfrentó dificultades en la ejecución de

esta habilidad específica (No). Estos resultados resaltan la diversidad de habilidades en la ejecución de movimientos coordinados durante el desplazamiento.

Indicador 14: El estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose). En el grupo experimental, se destaca un elevado nivel de control corporal en el 96.7%, categorizándolos en la escala Sí, demostrando habilidades destacadas al correr a diferentes velocidades y detenerse de manera controlada. Solo un mínimo 3.3% presentó limitaciones en este indicador (No). En el grupo de control, el 39.3% de los estudiantes destaca al mostrar un elevado nivel de control corporal al correr a diferentes velocidades y detenerse de manera controlada, categorizándose en la escala Sí. Sin embargo, un 60.7% presentó limitaciones en este indicador (No), sugiriendo que la mayoría de los estudiantes enfrenta desafíos en el control preciso de su cuerpo al correr.

Indicador 15: El estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo. En el grupo experimental, el 93.3% de los estudiantes evidenció, siendo categorizados en la escala Sí, la capacidad de identificar movimientos de flexión y extensión utilizando su cuerpo. Un 6.7% mostró alguna dificultad en esta tarea específica (No), indicando margen para mejorar en este aspecto; sin embargo, en general, la mayoría demostró un buen nivel de competencia. En el grupo de control, el 46.4% de los estudiantes evidenció la capacidad de identificar movimientos de flexión y extensión utilizando su cuerpo, categorizándose en la escala Sí. Un 53.6% mostró alguna dificultad en esta tarea específica (No), indicando la necesidad de fortalecer la comprensión de estos conceptos de movimiento.

Indicador 16: El estudiante identifica movimientos de (separación, aproximación) utilizando su cuerpo. En el grupo experimental, es destacable que un 86.7% evidencia un alto grado de habilidad en la identificación de movimientos corporales de separación y aproximación al ubicarse en la escala Sí. Por otro lado, un 13.3% se encuentra en la escala No, sugiriendo que una minoría presenta dificultades en este aspecto. En comparación, en el grupo de control, un 50% evidencia un

grado de habilidad en la identificación de movimientos corporales de separación y aproximación. Sin embargo, un 50% se encuentra en la escala No, indicando que la mayoría aún no ha desarrollado completamente la capacidad de reconocer estos tipos de movimientos.

Indicador 17: El estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones). En el grupo experimental, los resultados revelan que el 90.0% demuestra comprensión en este aspecto, representando un nivel significativamente alto al categorizarse en la escala Sí. Solo un 10.0% se encuentra en la escala No, indicando que una proporción minoritaria presenta dificultades en la interpretación de gestos y mímicas de sus compañeros. En contraste, en el grupo de control, el 35.7% demuestra comprensión en este aspecto al categorizarse en la escala Sí. Sin embargo, el 64.3% se encuentra en la escala No, indicando que la mayoría de los estudiantes enfrenta dificultades para entender los gestos y mímicas de sus compañeros.

Indicador 18: El estudiante se muestra espontáneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas). En el grupo experimental, los datos muestran que un 96.7% se ubica en la escala Sí, indicando que la mayoría presenta una actitud espontánea y desinhibida al realizar ejercicios de flexibilidad. Solo un 3.3% se encuentra en la escala No, sugiriendo una mínima proporción de estudiantes con dificultades en este aspecto. En comparación, en el grupo de control, los datos muestran que un 39.3% de los estudiantes se ubica en la escala Sí, indicando que presenta una actitud espontánea y desinhibida al realizar ejercicios de flexibilidad. No obstante, el 60.7% se encuentra en la escala No, sugiriendo que la mayoría de los estudiantes aún no logra mostrarse de manera espontánea y desinhibida en este contexto.

Indicador 19: El estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros. En el grupo experimental, todos los estudiantes, un 100.0%, se encuentran en la escala Sí, indicando una aceptación y valoración generalizada de la exteriorización de emociones, tanto propias como de sus compañeros. No se registraron casos en la escala No. En el grupo de control, el 71.4% se ubica en la escala Sí, sugiriendo una aceptación y valoración

generalizada de la expresión de emociones, tanto propias como de sus compañeros. Es relevante señalar que el 28.6% de los casos se encuentra en la escala No, lo que podría indicar que una parte significativa del grupo aún experimenta dificultades en aceptar y valorar las expresiones emocionales.

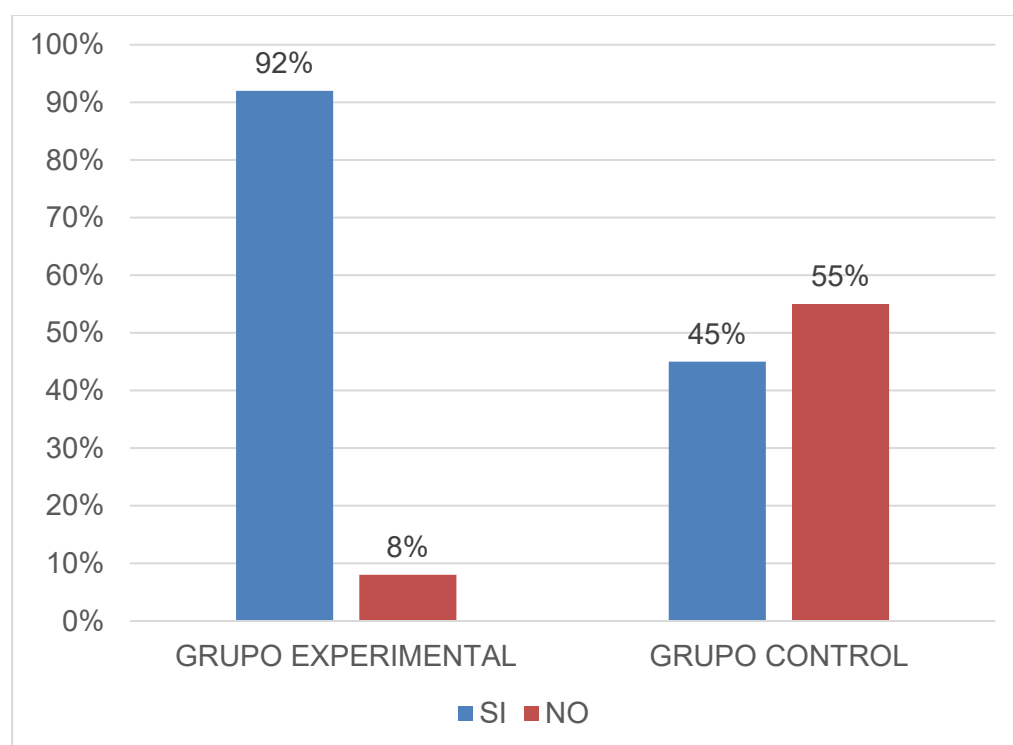
Indicador 20: El estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y las de sus compañeros y valora el trabajo realizado. En el grupo experimental, los resultados reflejan que un 93.3% de los estudiantes se sitúa en la escala Sí, denotando una alta conciencia sobre las limitaciones expresivas corporales y una valoración positiva del trabajo realizado. Un 6.7% se encuentra en la escala No, indicando una proporción minoritaria con dificultades en este aspecto. En comparación, en el grupo de control, los datos muestran que un 71.4% se sitúa en la escala Sí, indicando una alta conciencia sobre las limitaciones expresivas corporales y una valoración positiva del trabajo realizado en esta dimensión. Sin embargo, el 28.6% se encuentra en la escala No, señalando que una mayoría aún no logra considerar completamente sus limitaciones y valorar de manera positiva el trabajo realizado.

En términos generales, los resultados revelan un panorama alentador en el cual la mayoría de los estudiantes ha alcanzado un nivel satisfactorio en diversos indicadores fundamentales. La tabla refleja consistentemente un patrón en el cual un porcentaje significativo se ubica en la escala Sí para la mayoría de los indicadores, indicando un avance en el desarrollo de la competencia en los estudiantes del grupo experimental. Este hallazgo subraya que el nivel de desarrollo de la competencia se encuentra en una escala de logro destacado en los estudiantes evaluados. Tal resultado se traduce en una mejora tangible en las habilidades motoras y la autonomía de los estudiantes, respaldando la efectividad de la intervención con juegos de equilibrio en el contexto educativo. Los hallazgos corroboran que aplicar la estrategia pedagógica centrada en juegos de equilibrio ha generado resultados positivos en el desarrollo de competencias motoras específicas, fortaleciendo la capacidad de los estudiantes para desenvolverse autónomamente a través de su motricidad.

Asimismo, se evidencia una variabilidad significativa en los niveles de competencia entre los estudiantes del grupo de control. Aunque un porcentaje sustancial aún no ha alcanzado un nivel óptimo en cada indicador, es alentador observar que una mínima proporción muestra progresos en el desarrollo de la competencia. No obstante, estos resultados también señalan áreas específicas que requieren mejoras sustanciales, subrayando la necesidad apremiante de adoptar enfoques pedagógicos que estimulen el crecimiento y refuerzo de estas capacidades en los estudiantes. Este diagnóstico proporciona una base sólida para la implementación de estrategias pedagógicas específicas que fortalezcan estas habilidades motoras y contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.

Figura 2

Resultados post test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023



Nota. tabla 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados proporcionados en la tabla 4 y la figura 2, los cuales evalúan la competencia se desenvuelve de manera

autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, revela observaciones significativas.

En el grupo experimental, se destaca que un impresionante 92% de los estudiantes demuestra un desempeño positivo al ubicarse en la escala Sí, indicando un notable progreso en la adquisición de la competencia motriz. Solo el 8% restante no evidenció avances notables en esta habilidad específica. Está marcada diferencia sugiere que la implementación de juegos de equilibrio ha tenido un impacto positivo en la mayoría de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de su autonomía motriz.

Por el contrario, en el grupo de control, el panorama es diferente, con solo el 30% de los estudiantes ubicados en la escala Sí. Esto significa que el 70% restante no presenta avances destacables en la competencia evaluada. Al profundizar en estos resultados, se infiere que la intervención mediante juegos de equilibrio en el grupo experimental ha contribuido significativamente al progreso de la competencia, marcando una diferencia palpable en comparación con el grupo de control. Estos hallazgos indican que la participación en juegos de equilibrio se refleja en la clara disparidad entre los dos grupos estudiados.

4.1.3. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DEL PRE TEST

Dimensión: Comprende su cuerpo.

Tabla 5

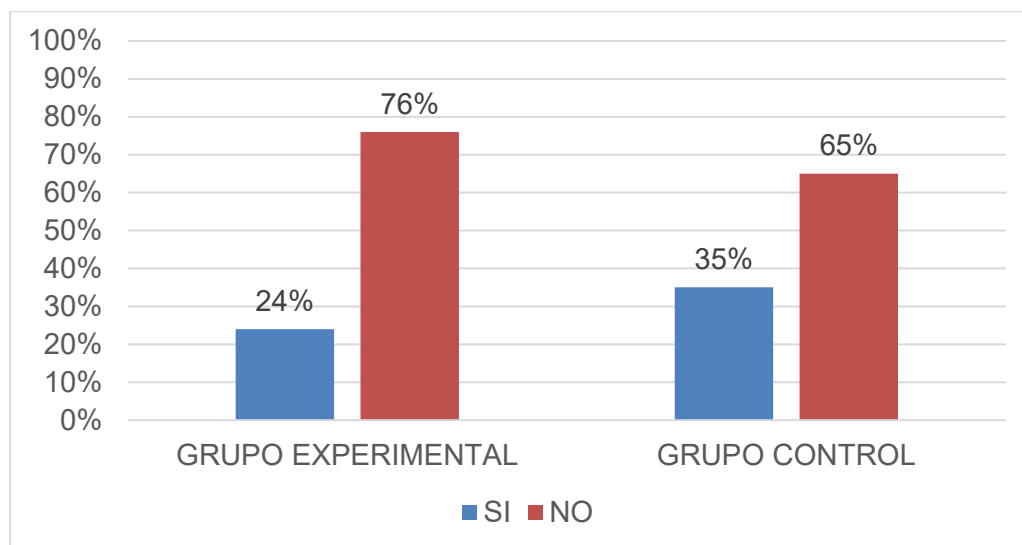
Resultados pre test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez

N°		INDICADORES	f i	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
				Si		No		Total		Si		No		Total	
				%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	
1	El/la estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.		10	33.3%	20	66.7%	30	100%	12	42.9%	16	57.1%	28	100%	
2	El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.		11	36.7%	19	63.3%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%	
3	El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.		9	30.0%	21	70.0%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%	
4	El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.		12	40.0%	18	60.0%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%	
5	El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.		8	26.7%	22	73.3%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	
6	El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.		2	6.7%	28	93.3%	30	100%	9	32.1%	19	67.9%	28	100%	
7	El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.		9	30.0%	21	70.0%	30	100%	12	42.9%	16	57.1%	28	100%	
8	El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).		5	16.7%	25	83.3%	30	100%	3	10.7%	25	89.3%	28	100%	
9	El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.		4	13.3%	26	86.7%	30	100%	9	32.1%	19	67.9%	28	100%	
10	El/la estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.		2	6.7%	28	93.3%	30	100%	5	17.9%	23	82.1%	28	100%	
TOTAL				24%	76%	100%	100%	35%	65%	100%	100%				

Nota. Lista de cotejo del pre test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez

Figura 3

Resultados pre test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez



Nota. Tabla 5

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla presenta datos del pre test correspondiente a la dimensión Comprende su Cuerpo en los grupos experimental y de control. En el grupo experimental, el 24% de los estudiantes se clasifica como Sí, indicando que comprenden su cuerpo, mientras que el 76% se encuentra en la escala No. El bajo porcentaje de estudiantes que comprenden su cuerpo en el grupo experimental sugiere que hay una proporción limitada de participantes que demuestran un conocimiento sólido y consciente de su propio cuerpo. Esta situación indica la necesidad de intervenciones educativas específicas y estrategias pedagógicas que enfoquen el desarrollo de la conciencia corporal en este grupo. En el grupo de control, el 35% de los estudiantes comprende su cuerpo, lo que representa una proporción superior en comparación con el grupo experimental. Aunque este porcentaje es mayor, aún queda un amplio margen de mejora, ya que el 65% de los estudiantes no ha alcanzado un nivel de comprensión satisfactorio de su cuerpo. La comparación entre ambos grupos sugiere que, el grupo experimental muestra un rendimiento menor en la comprensión de su cuerpo en comparación con el grupo de control.

Dimensión: Se expresa corporalmente

Tabla 6

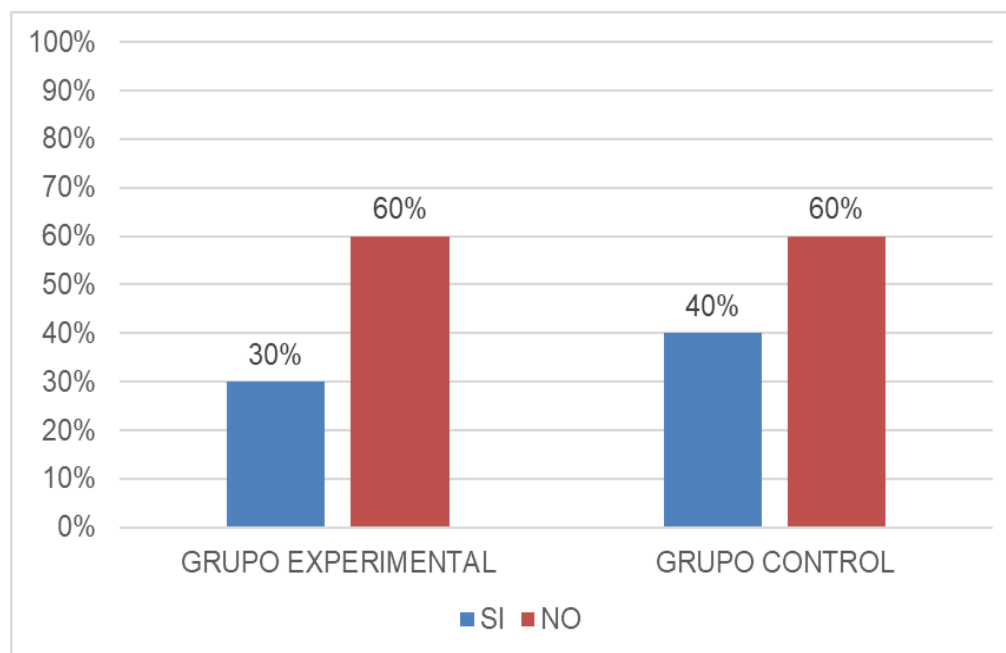
Resultados pre test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez

N°		INDICADORES	f i	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
				Si		No		Total		Si		No		Total	
				%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	
11	El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.		9	30.0%	21	70.0%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	
12	El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.		10	33.3%	20	66.7%	30	100%	7	25.0%	21	75.0%	28	100%	
13	El/la estudiante utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.		6	20.0%	24	80.0%	30	100%	14	50.0%	14	50.0%	28	100%	
14	El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)		8	26.7%	22	73.3%	30	100%	8	28.6%	20	71.4%	28	100%	
15	El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.		10	33.3%	20	66.7%	30	100%	8	28.6%	20	71.4%	28	100%	
16	El/la estudiante identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.		11	36.7%	19	63.3%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	
17	El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)		10	33.3%	20	66.7%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%	
18	El/la estudiante se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)		8	26.7%	22	73.3%	30	100%	6	21.4%	22	78.6%	28	100%	
19	El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.		7	23.3%	23	76.7%	30	100%	19	67.9%	9	32.1%	28	100%	
20	El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.		11	36.7%	19	63.3%	30	100%	20	71.4%	8	28.6%	28	100%	
TOTAL				30%		70%		100%		40%		60%		100%	

Nota. Lista de cotejo del pre test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez.

Figura 4

Resultados pre test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez



Nota. Tabla 6

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla 6 y figura 4 se evidencia que en el grupo experimental, el 30% de los estudiantes se clasifica como Sí, indicando que se expresan corporalmente, mientras que el 60% se encuentra en la escala No. El bajo porcentaje de estudiantes que se expresan corporalmente en el grupo experimental sugiere que una minoría demuestra habilidades destacadas en la expresión a través del cuerpo.

En el grupo de control, el 40% de los estudiantes se expresa corporalmente, lo que representa un porcentaje ligeramente superior en comparación con el grupo experimental. Aunque este porcentaje es mayor, sigue siendo un número relativamente bajo, ya que el 60% de los estudiantes no demuestra habilidades destacadas en la expresión corporal.

La comparación entre ambos grupos indica que, en términos relativos, el grupo experimental muestra un rendimiento menor en la expresión corporal en comparación con el grupo de control. Sin embargo, ambas cifras reflejan que existe una necesidad de atención y enfoque en el desarrollo de esta competencia en ambos conjuntos de estudiantes.

4.1.4. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DEL POST TEST

Dimensión: Comprende su cuerpo

Tabla 7

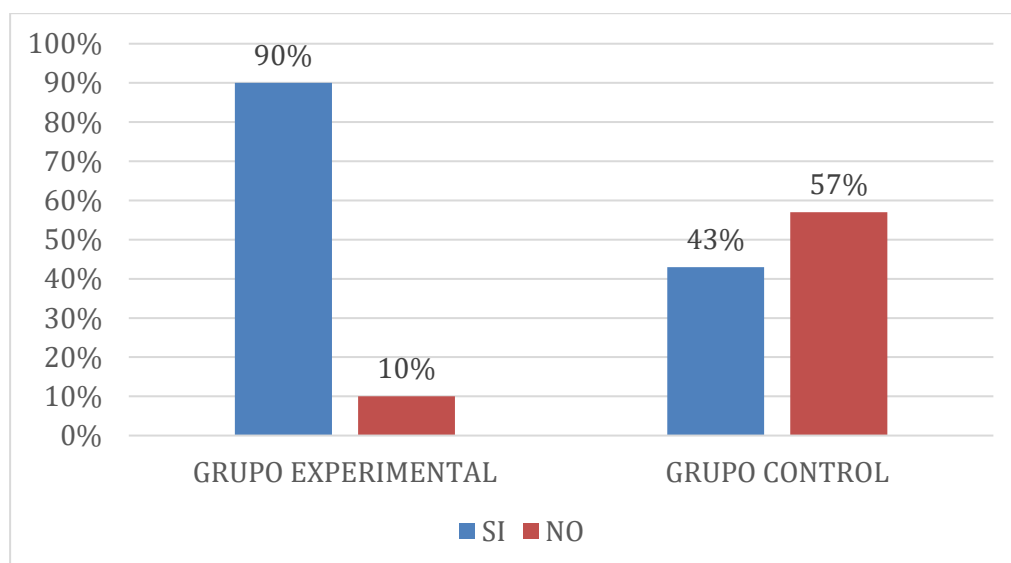
Resultados post test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez

N °	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		Si		No		Total		Si		No		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	El/la estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.	2	83.3	5	16.7%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%
2	El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.	2	86.7	4	13.3%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%
3	El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.	2	86.7	4	13.3%	30	100%	14	50.0%	14	50.0%	28	100%
4	El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.	2	86.7	4	13.3%	30	100%	14	50.0%	14	50.0%	28	100%
5	El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.	2	90.0	3	10.0%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%
6	El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.	2	93.3	2	6.7%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
7	El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.	2	90.0	3	10.0%	30	100%	15	53.6%	13	46.4%	28	100%
8	El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).	2	86.7	4	13.3%	30	100%	7	25.0%	21	75.0%	28	100%
9	El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.	2	93.3	2	6.7%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
10	El/la estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.	3	100.0	0	0.0%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%
TOTAL		90%		10%		100%		43%		57%		100%	

Nota. Lista de cotejo del post test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez

Figura 5

Resultados post test de la dimensión comprende su cuerpo, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez



Nota. Tabla 7

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla 7 y figura 5 presentan datos del post test. En el grupo experimental, el 90% de los estudiantes se clasifica como Sí, indicando que comprenden su cuerpo, mientras que el 10% se encuentra en la escala No. Estos resultados son positivos, ya que la gran mayoría de los estudiantes comprende su cuerpo.

En el grupo de control, los resultados son menos alentadores, ya que solo el 43% de los estudiantes demuestra comprensión de su cuerpo. La mayoría con un 57% no ha alcanzado este nivel. Aunque este porcentaje es mayor al que se halló en el pre test, aún queda un amplio margen de mejora, ya que el 57% de los estudiantes no ha alcanzado un nivel de comprensión satisfactorio de su cuerpo.

La comparación entre los grupos indica que, el grupo experimental supera significativamente al grupo de control en términos de comprensión corporal. Este contraste se atribuye a las intervenciones de los juegos de equilibrio aplicadas en el grupo experimental, señalando la eficacia de dicha estrategia en el desarrollo de la competencia evaluada. La intervención pedagógica en el grupo experimental ha sido exitosa, sugiriendo la necesidad de adoptar enfoques similares en el grupo de control para cerrar la brecha en la comprensión corporal.

Dimensión: Se expresa corporalmente

Tabla 8

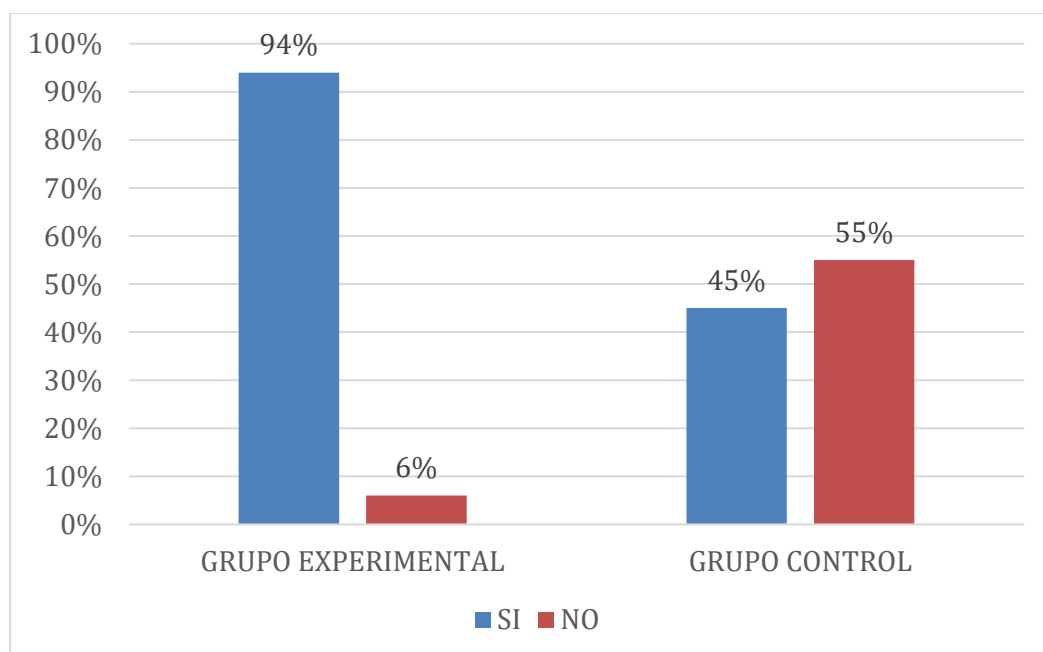
Resultados post test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez

N °	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		Si		No		Total		Si		No		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
2	El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	8	28.6%	20	71.4%	28	100%
3	El/la estudiante utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	15	53.6%	13	46.4%	28	100%
4	El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
5	El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	13	46.4%	15	53.6%	28	100%
6	El/la estudiante identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.	26	86.7%	4	13.3%	30	100%	14	50.0%	14	50.0%	28	100%
7	El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)	27	90.0%	3	10.0%	30	100%	10	35.7%	18	64.3%	28	100%
8	El/la estudiante se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)	29	96.7%	1	3.3%	30	100%	11	39.3%	17	60.7%	28	100%
9	El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.	30	100.0%	0	0.0%	30	100%	20	71.4%	8	28.6%	28	100%
0	El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.	28	93.3%	2	6.7%	30	100%	20	71.4%	8	28.6%	28	100%
TOTAL		94%		6%		100%		45%		55%		100%	

Nota. Lista de cotejo post test aplicado a los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez

Figura 6

Resultados post test de la dimensión se expresa corporalmente, en los estudiantes de 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez



Nota. Tabla 8

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla presenta los resultados de la dimensión se expresa corporalmente en los grupos experimental y de control. En el grupo experimental, el 94% de los estudiantes muestra habilidades de expresión corporal, indicando un fuerte desarrollo en esta dimensión. La abrumadora mayoría de los estudiantes en el grupo experimental exhibe un alto nivel de competencia en la expresión corporal después de la intervención con juegos de equilibrio. Este resultado sugiere que estas actividades han tenido un impacto positivo en el desarrollo de la capacidad de expresarse corporalmente de manera autónoma. Sin embargo, es crucial notar que un pequeño porcentaje del (6%) no logra expresarse corporalmente, sugiriendo que, aún existe una minoría que necesita atención adicional para desarrollar esta competencia.

En el grupo de control, el 45% de los estudiantes demuestra habilidades en la expresión corporal. Sin embargo, la mayoría, un 55%, no alcanza el nivel esperado en esta competencia, la proporción de estudiantes que logran expresarse corporalmente de manera autónoma es significativamente menor en comparación con el grupo experimental.

La disparidad entre los dos grupos es evidente, con el grupo experimental superando al grupo de control en términos de expresión corporal. Esto sugiere que la implementación de juegos de equilibrio ha sido efectiva en la promoción de la autonomía motriz y expresión corporal. Los resultados respaldan la efectividad de los juegos de equilibrio como estrategia pedagógica para el desarrollo de la competencia se expresa corporalmente. Se recomienda considerar la integración de estas actividades en el plan de estudios general para optimizar el desarrollo de habilidades motrices y fomentar la expresión corporal autónoma en todos los estudiantes.

4.2. RESULTADOS INFERENCIALES

4.2.1. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Para la contrastación de los resultados se ha tomado los porcentajes que indican el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, tanto en el pre test y post test considerando la escala Si. A continuación, se presenta un análisis detallado:

Tabla 9

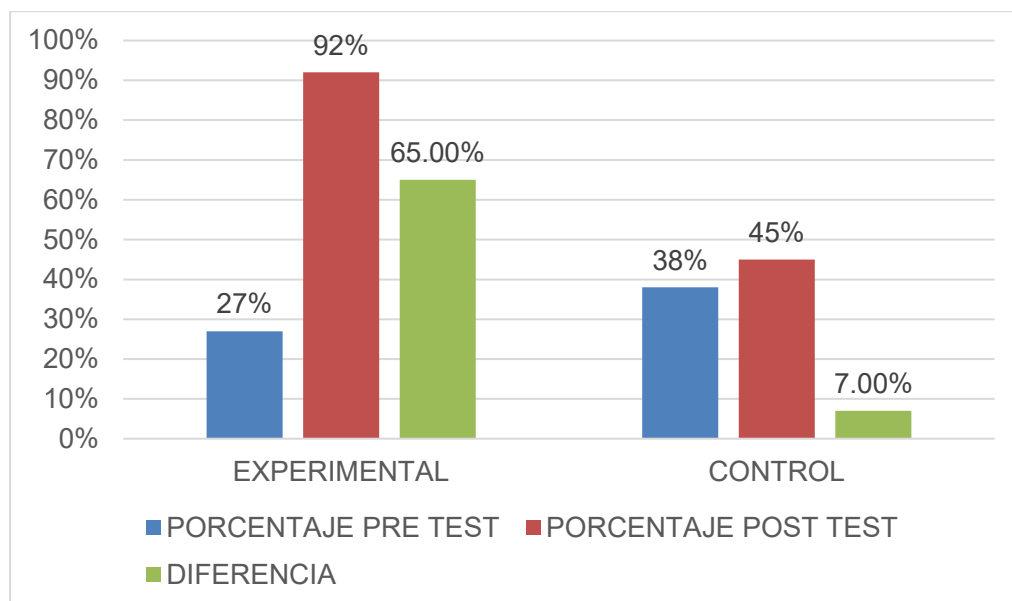
Comparación de los resultados obtenidos en el pretest y post test de los grupos de estudio de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez

GRUPOS DE ESTUDIO	PORCENTAJE		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	27%	92%	65.0%
CONTROL	38%	45%	7.0%

Nota. Tabla N.º 3 y 4

Figura 7

Comparación de los resultados obtenidos en el pretest y post test de los grupos de estudio de la I.E. Julio Armando Ruíz Vásquez



Nota. Tabla 9

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla 9 y figura 7 expone los porcentajes de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los grupos experimental y de control, tanto en el pretest como en el post test. Además, presenta la diferencia entre estos dos momentos de evaluación.

En el grupo experimental, el desarrollo de la competencia en el pretest es del 27%, aumentando significativamente al 92% en el post test. Esto representa una notable diferencia positiva del 65.0% indicando que la intervención, que incluyó juegos de equilibrio, ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la competencia motora de manera autónoma. Mientras tanto, en el grupo de control, el desarrollo en el pretest es del 38%, experimentando un leve aumento al 45% en el post test, con una diferencia de 7.0%.

La diferencia en el desarrollo de la competencia entre ambos grupos es evidente. Mientras el grupo experimental experimenta una mejora significativa del 65.0%, el grupo de control muestra un crecimiento más modesto del 7.0%. Esto respalda la hipótesis de que la

introducción de juegos de equilibrio ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la autonomía motriz.

4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

DETERMINACIÓN DEL COMPORTAMIENTO PARAMÉTRICO

Hi: Los datos analizados no siguen una Distribución Normal

Ho: Los datos analizados siguen una Distribución Normal

Nota:

Si $p > 0.05$ Aceptamos la Hipótesis Nula.

Si $p < 0.05$ Rechazamos la Hipótesis Nula de manera Significativa.

Si $p < 0.01$ Rechazamos la Hipótesis Nula de manera Altamente significativa.

Tabla 10

Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk muestras pequeñas (no es normal la distribución) / colmovoroc	
Media Aritmética (MA)	18.4
$\sum (Xi - MA)^2$	73.2
$\sum (D*ai)$	-7.9533
SW c	0.864139083
SW t ($\alpha=0,05$)	0.927
p-value	< 0.5

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se realizó una prueba de normalidad utilizando el método de Shapiro-Wilk para determinar si los datos analizados siguen una Distribución Normal, debido a que la muestra es pequeña (30 estudiantes de la sección E y 28 estudiantes de la sección D). Los resultados de la prueba arrojaron un valor de p menor que 0.05, lo que indica que rechazamos la Hipótesis Nula (Ho) de que los datos siguen una Distribución Normal. Esto sugiere que los datos no tienen un comportamiento paramétrico, es decir, no se ajustan a una distribución normal. Dado este resultado, se decide utilizar la prueba de Test U de Mann-Whitney en lugar de pruebas paramétricas. El Test U de Mann-Whitney es una prueba no paramétrica que se emplea cuando los datos no cumplen con los supuestos de normalidad necesarios para las pruebas paramétricas.

PRUEBA DE LA HIPÓTESIS GENERAL

HGi: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

HGo: Los juegos de equilibrio no mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

Dado que la prueba elegida fue el Test U de Mann-Whitney a continuación se presenta con las fórmulas a usarse:

$$U_1 = n_1 n_2 + (n_1(n_1 + 1))/2 - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + (n_2(n_2 + 1))/2 - R_2$$

$$U = \min(U_1, U_2)$$

Donde:

n_1 : Representa el tamaño de la muestra del grupo 1.

n_2 : Representa el tamaño de la muestra del grupo 2.

R_1 : Se define como el sumatorio de los rangos del grupo 1.

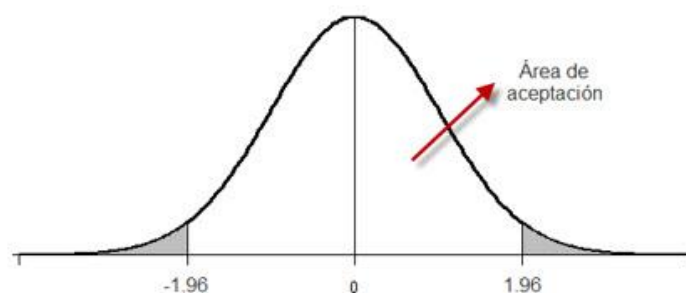
R_2 : Representa el sumatorio de los rangos del grupo 2.

$$Z = \frac{U - \frac{n_1 n_2}{2}}{\sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}} \sim N(0, 1)$$

Tabla 11

Test U de Mann-Whitney para la hipótesis general

n1	30	R1	1303	U1	2
n2	28	R2	408	U2	838
Uc	2				
Z(cal)	-6.5043104				
α	0,05				
Z(1-α/2)	1,96	Decisión	Existe diferencia significativa entre las medianas.		
p-valor	3.903E-11				



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla 11 se evidencia que el valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($p < 0.05$), específicamente, el valor p es de $3.903E-11$, que es prácticamente cero.

Bajo el nivel de significancia seleccionado ($\alpha = 0.05$), y con un valor p tan extremadamente pequeño, se rechaza la hipótesis nula (H_0) de que los juegos de equilibrio no tienen efecto en el desarrollo de la competencia motriz autónoma de los estudiantes de 4to grado.

Por lo tanto, se determina que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio mejoran de manera efectiva el desarrollo de la competencia motriz autónoma en los estudiantes de 4to grado.

En resumen, los resultados sugieren que existe una diferencia significativa en las medianas entre los grupos de estudiantes que participaron en los juegos de equilibrio y aquellos que no, lo que respalda la afirmación de que estos juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo de la competencia motriz autónoma.

PRUEBA DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 1

Hi1: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de logro destacado en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Ho1: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala

de inicio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Tabla 12

Nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

GRUPOS DE ESTUDIO	PRETEST	
	SI	NO
EXPERIMENTAL	27%	73%
CONTROL	38%	62%

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla se evidencia que, en el grupo experimental, el 27% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado en el pretest, mientras que, en el grupo de control, el 38% de los estudiantes lo lograron. Esto indica que, en el pretest, el grupo control muestra un bajo porcentaje de estudiantes que alcanzan el nivel de logro destacado ya que es menos al 50% en comparación con el grupo experimental.

Por lo tanto, basándonos en estos resultados del pretest, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1). En otras palabras, los datos sugieren que el nivel del desarrollo de la competencia, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se encuentra en la escala de inicio en los estudiantes de 4to grado.

En resumen, los resultados del pretest indican que tanto el grupo experimental como el grupo de control tienen un porcentaje bajo de estudiantes que alcanzan el nivel de logro destacado en la competencia motriz autónoma. Esto lleva a la conclusión de que, al menos en el pretest, ambos grupos están en un nivel bajo o en una escala de inicio en esta competencia.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

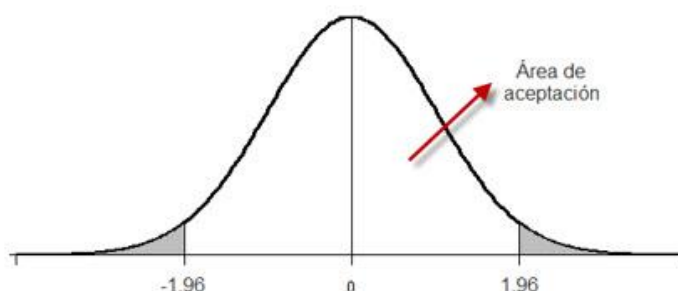
Hi2: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez. 2023.

Ho2: Los juegos de equilibrio no mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Tabla 13

Test U de Mann-Whitney para la hipótesis específica 2

n1	30	R1	1282	U1	23
n2	28	R2	429	U2	817
Uc	23				
Z(cal)	-6.177538788				
α	0,05				
Z(1-α/2)	1,96	Decisión	Existe diferencia significativa entre las medianas.		
p-valor	3.25543E-10	n			



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney para esta hipótesis específica es extremadamente bajo, con un valor de 3.25543E-10, que es prácticamente cero. Este valor de p es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$).

Bajo el nivel de significancia hallado, y con un valor p tan pequeño, se rechaza la hipótesis nula (Ho2) de que los juegos de equilibrio no tienen efecto en el desarrollo de la capacidad de comprender el cuerpo en los estudiantes de 4to grado.

Por lo tanto, basándonos en los resultados obtenidos, se determina que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio sí mejoran de manera efectiva el desarrollo de la capacidad de comprender el cuerpo en los estudiantes de 4to grado.

En resumen, los resultados de la prueba de Mann-Whitney indican que existe una diferencia significativa en las medianas entre los grupos de estudiantes que participaron en los juegos de equilibrio y aquellos que no, respaldando así la idea de que estos juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo de la capacidad de comprender el cuerpo en los niños y niñas de 4to grado.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Tabla 14

Prueba de T de student con la hipótesis específica 3

n1	30	R1	1297	U1	8
n2	28	R2	414	U2	832
Uc	8				
Z(cal)	-				
	6.410947054				
α	0,05				
Z(1- α/2)	1,96	Decisió n	Existe diferencia significativa entre las medianas.		
p-valor	7.23092E-11				

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney para la hipótesis específica 3 es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($p < 0.05$), específicamente, el valor p es de 7.23092E-11, que es prácticamente cero.

Bajo el nivel de significancia hallado, y con un valor p tan pequeño, se rechaza la hipótesis nula (H_03) de que los juegos de equilibrio no tienen efecto en el desarrollo de la capacidad de expresión corporal en los estudiantes de 4to grado.

Por lo tanto, basándonos en los resultados obtenidos, se determina que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio sí mejoran de manera efectiva el desarrollo de la capacidad de expresión corporal en los estudiantes de 4to grado.

En resumen, los resultados de la prueba de Mann-Whitney indican que existe una diferencia significativa en las medianas entre los grupos

de estudiantes que participaron en los juegos de equilibrio y aquellos que no, respaldando así la idea de que estos juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo de la capacidad de expresión corporal en los niños y niñas de 4to grado.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4

Hi4: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de logro destacado posterior a experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Ho4: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de inicio posterior a experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.

Tabla 15

Nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

GRUPOS DE ESTUDIO	POST TEST	
	SI	NO
EXPERIMENTAL	92%	8%
CONTROL	45%	55%

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla se evidencia que, en el post test, se observa que en el grupo experimental el 92% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, mientras que en el grupo de control este porcentaje fue del 45%. Esto indica que en el post test, el grupo experimental muestra un porcentaje mucho más alto de estudiantes que alcanzan el nivel de logro destacado en comparación con el grupo de control.

Dado que el porcentaje en el grupo experimental es considerablemente mayor que en el grupo de control, se puede interpretar que el grupo experimental tiene un rendimiento mucho mejor

en cuanto al nivel de logro destacado en el post test. Esto sugiere que, después de la experimentación con los juegos de equilibrio, el grupo experimental muestra un desempeño significativamente superior en la competencia motriz autónoma en comparación con el grupo de control.

Por lo tanto, basándonos en estos resultados del post test, se rechaza la hipótesis nula (H_{04}) y se acepta la hipótesis alternativa (H_{i4}). En otras palabras, los datos sugieren que el nivel del desarrollo de la competencia, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se encuentra en la escala de logro destacado posterior a la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado.

En resumen, los resultados del post test indican que el grupo experimental, luego de la experimentación con los juegos de equilibrio, tiene un porcentaje significativamente mayor de estudiantes que alcanzan el nivel de logro destacado en la competencia motriz autónoma en comparación con el grupo de control.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

La presente investigación abordó la interrogante: ¿De qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023?

Ante el problema formulado los resultados permitieron confirmar que la implementación de juegos de equilibrio ha tenido un impacto significativo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. De lo descrito se puede constatar en la tabla 9 y la figura de comparación de resultados, donde se evidencia un progreso sustancial en ambos grupos, pero con notables diferencias. En el grupo experimental, el desarrollo de la competencia en el pretest es del 27%, experimentando un impresionante aumento al 92% en el post test. Esta mejora del 65% indica claramente que la intervención, que incluyó juegos de equilibrio, ha tenido un impacto altamente positivo en el desarrollo de habilidades motrices de manera autónoma. Por otro lado, en el grupo de control, el desarrollo en el pretest es del 38%, con un aumento más modesto al 45% en el post test, evidenciando una diferencia de 7%. Aunque este incremento sugiere que también se produjo un avance, la magnitud de la mejora es considerablemente menor en comparación con el grupo experimental; demostrándose que la inclusión estratégica de actividades lúdicas puede ser un componente valioso en los programas educativos para promover el desarrollo motor autónomo en los estudiantes de cuarto grado.

5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL

La presente investigación abordó el objetivo: Determinar de qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

Ante el objetivo formulado inicialmente, la información recopilada, como se presenta en la tabla 4 y la figura 2, revela un aumento significativo en el desempeño de los estudiantes en la competencia motriz después de la implementación de juegos de equilibrio. Específicamente, el 92% de los estudiantes ha demostrado un progreso evidente al ubicarse en la categoría Sí en la escala de evaluación, indicando una mejora sustancial en la adquisición de la competencia motriz en comparación con el pretest.

En consecuencia, estos resultados, expresados en términos porcentuales, respaldan la validez del objetivo de la investigación, es decir la idea de que la inclusión estratégica de juegos de equilibrio en el proceso educativo ha sido efectiva para potenciar las habilidades motoras autónomas de los estudiantes. Así, la respuesta positiva a nuestro objetivo general se traduce en un avance tangible en la capacidad de los estudiantes.

5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS

Al contrastar los resultados obtenidos en esta investigación con las bases teóricas proporcionadas por destacados teóricos del aprendizaje y desarrollo infantil, como Vygotsky, Claparède y Piaget, se revela una convergencia significativa que respalda la efectividad de la intervención mediante juegos de equilibrio para mejorar la competencia motriz en los estudiantes de cuarto grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez:

La teoría constructivista de Vygotsky: El autor de esta teoría destaca que el juego es un elemento crucial en el desarrollo infantil, ya que va más allá de ser simplemente una actividad recreativa. Para Vygotsky, el juego es más que una actividad recreativa, es un medio a través del cual los niños internalizan conceptos y roles sociales. Durante el juego, los niños se sumergen en un ámbito imaginario donde la característica distintiva es la situación imaginaria que transforma su comportamiento, permitiéndoles definirse a través de acciones exclusivamente imaginativas.

En concordancia con esta teoría, la implementación de juegos de equilibrio en nuestra investigación demostró una mejora significativa en la competencia motriz de los estudiantes. Esto se evidencia en la tabla 4, donde los resultados del grupo experimental en el post test muestran que el 92% de los estudiantes lograron desarrollar la competencia de manera autónoma,

contrastando significativamente con el 27% registrado en el pretest. Esto sugiere que la intervención promovió la internalización de habilidades motoras a través de la práctica lúdica, lo que se alinea perfectamente con los principios de la teoría constructivista de Vygotsky. La aplicación de los juegos de equilibrio proporcionó un entorno propicio para que los estudiantes interactuaran, exploraran y consolidaran sus habilidades motrices de manera activa, reflejando así el enfoque constructivista de aprendizaje mediante la participación activa del estudiante en su propio proceso de desarrollo.

Teoría de la Derivación por Ficción de Claparede: El autor de esta teoría postuló que el juego es un componente esencial en el crecimiento integral de los niños, abarcando diversos aspectos como lo emocional, físico, cognitivo, relacional y social. Consideraba que el juego constituía la actividad más relevante en la vida infantil, ya que en él se manifiestan las inclinaciones y necesidades que luego serán pertinentes en la edad adulta.

En este estudio, los principios de esta teoría se alinean estrechamente con los hallazgos obtenidos, ya que se comprobó que la aplicación de juegos de equilibrio impactó positivamente en el desarrollo de la competencia se desarrolla de manera independiente mediante el nosotros en los estudiantes. Antes de la implementación de los juegos de equilibrio, los resultados revelaron una baja competencia en el área de motricidad, como se evidencia en la tabla 3 y figura 1, donde solo el 27% de los 30 estudiantes evaluados mostraron habilidades desarrolladas en este aspecto. Sin embargo, tras la intervención con los juegos de equilibrio, se observó una marcada mejora en los resultados, como se refleja en la tabla 9 y figura 7, donde el 92% de los estudiantes lograron un progreso significativo, representando una diferencia del 65.0%. Esto confirma la efectividad de los juegos de equilibrio como herramienta para mejorar las habilidades motrices y respalda la idea de Claparede sobre la importancia del juego en el desarrollo integral del niño.

Teoría de Piaget sobre los procesos cognitivos: Además de la teoría constructivista de Vygotsky, otro enfoque relevante en el ámbito de la educación es la Teoría cognitiva de Piaget. Según Piaget, el juego es una parte integral del desarrollo cognitivo infantil, ya que se integra en la inteligencia del niño como parte de un proceso de asimilación funcional o reproductiva de la realidad, adaptándose a las diferentes etapas de su

desarrollo. Piaget sostenía que cuando los niños juegan, están en realidad aprendiendo y creciendo. Los juegos les permiten comprender cómo funciona el mundo que los rodea y les ayudan a resolver problemas. Piaget argumentaba que el niño utiliza la actividad corporal como un medio para pensar, aprender, crear y enfrentar desafíos.

En relación con nuestra investigación, la teoría de Piaget cobra relevancia, ya que resalta la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. La aplicación de juegos en el contexto educativo se vuelve crucial, ya que ayuda a los estudiantes a estructurar sus conocimientos a partir de diversas dimensiones. Por ejemplo, primero es fundamental que el alumno comprenda su propio cuerpo para luego expresarse corporalmente. En este sentido, la aplicación de juegos en nuestra investigación tuvo un impacto significativo. Los resultados de la posttest en el grupo experimental, compuesto por 30 estudiantes, revelaron que el 92% lograban comprender textos escritos, lo que representa una mejora notable con respecto al 27% que lo lograba antes de la aplicación de los juegos, como se evidencia en las tablas 3 y 4. Esto confirma la relevancia de la teoría de Piaget en el diseño de estrategias educativas que promuevan un aprendizaje significativo a través del juego.

5.4. CON LAS HIPÓTESIS

La presente investigación abordó como hipótesis: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.

Después de evaluar al grupo experimental, se demostró la utilidad de los juegos de equilibrio en el desarrollo autónomo de la motricidad de los estudiantes, como se evidencia en la tabla 9 y la figura 7. Al comparar ambos grupos, se observa una diferencia significativa en el impacto de los juegos de equilibrio. Mientras que en el grupo control la mejora fue del 7%, en el grupo experimental esta mejora alcanzó el 65%. Estos resultados confirman el efecto positivo de la aplicación de los juegos de equilibrio en el desarrollo de la competencia motriz autónoma. Asimismo, en la tabla 11 se evidencia que el valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney es < 0.05 , específicamente,

el valor p es de $3.903E-11$, que es prácticamente cero. Lo cual determinó que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio mejoran de manera efectiva el desarrollo de la competencia motriz autónoma en los estudiantes.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos de equilibrio durante 20 sesiones de aprendizaje muestran claramente que los estudiantes del 4to grado de la sección E, pertenecientes al grupo experimental, han logrado mejorar significativamente en dicha competencia. Estos hallazgos porcentuales respaldan y validan la hipótesis inicialmente planteada, demostrando que los juegos de equilibrio son una herramienta efectiva para mejorar la competencia motriz en los estudiantes de cuarto grado.

5.5. CON LOS ANTECEDENTES

La investigación realizada por Bello y Taborda (2021) ofrece un valioso antecedente en el ámbito internacional. Su estudio, titulado concluyó que los juegos tradicionales ejercen un impacto positivo en el desarrollo del motor de los estudiantes. Esta conclusión se sustenta en una metodología que emplea observación, registro y análisis detallado en los diarios de campo.

Estos hallazgos se relacionan estrechamente con los resultados obtenidos en esta investigación. Como se puede observar en la tabla 4, los datos revelan consistentemente que un porcentaje significativo de estudiantes se sitúa en la escala Sí para la mayoría de los indicadores, lo que indica un avance en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en el grupo experimental. Estos resultados sugieren que la aplicación de estrategias pedagógicas centradas en juegos de equilibrio ha generado resultados positivos en el desarrollo de competencias motoras. Por ende, la investigación de Bello y Taborda respalda y complementa nuestros hallazgos, destacando la importancia de abordar el desarrollo motor a través de intervenciones pedagógicas centradas en juegos. Esto subraya la relevancia del estudio y sugiere que las estrategias basadas en juegos son efectivas en contextos educativos diversos.

En el ámbito nacional, se destaca la investigación realizada por Sullon (2022) en su estudio concluyó que el programa juegos libres logró resultados

favorables, como se evidenció mediante un pre y post test, mejorando el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años.

Estos hallazgos se refuerzan al considerar los resultados obtenidos en esta investigación, como se observa en la figura 2, donde se destaca que un impresionante 92% de los estudiantes demostró un desempeño positivo al ubicarse en la escala Sí. Esto indica un notable progreso en la adquisición de la competencia. La consistencia de estos resultados respalda la relevancia de abordar el desarrollo motor mediante estrategias pedagógicas centradas en juegos.

En el ámbito regional, destaca la investigación realizada por Alberto (2022) en su estudio concluyó que se logró determinar la influencia positiva de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad en los alumnos de 5 años. Esta conclusión se respalda con los resultados obtenidos en la prueba del post test, donde el 92.93% de los estudiantes mejoraron sus habilidades motrices.

Este hallazgo se vincula con los resultados de nuestra investigación, como se evidencia en la tabla 9 y figura 7. En el grupo experimental, se observó que el desarrollo de la competencia en el pretest era del 27%, aumentando significativamente al 92% en el post test. Esta diferencia positiva del 65.0% indica claramente el impacto positivo de la intervención, que incluyó juegos de equilibrio, en el desarrollo de la competencia motora de manera autónoma. Estos resultados respaldan la hipótesis de que la introducción de juegos de equilibrio ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la autonomía motriz.

CONCLUSIONES

A continuación, las conclusiones derivadas de este estudio son las siguientes:

Con respecto al objetivo general

Se inició que los juegos de equilibrio favorecen el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4.º grado de la IE Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023. Este hallazgo se fundamenta en los resultados presentados en la tabla 9 y figura 7, donde se evidencia un aumento significativo en el desarrollo de la competencia dentro del grupo experimental. En el pretest, solo el 27% de los estudiantes mostraban un desarrollo de la competencia, mientras que en el post test este porcentaje aumentó drásticamente al 92%. Esta diferencia del 65.0% indica claramente el impacto positivo de la intervención con juegos de equilibrio en el desarrollo de la competencia motora autónoma. Por otro lado, en el grupo de control, si bien se registró un aumento del desarrollo de la competencia del 38% al 45% en el post test, la diferencia fue menor, del 7.0%, en comparación con el grupo experimental. También en la tabla 11 se evidencia que el valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($p < 0.05$), específicamente, el valor p es de $3.903E-11$, que es prácticamente cero, por lo tanto, se determina que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio mejoran de manera efectiva el desarrollo de la competencia.

Con respecto a los objetivos específicos

Se identificó un nivel bajo de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023. Esto se refleja en los datos recopilados en la tabla 3 y figura 1, donde se observa que, en el grupo experimental, solo el 27% de los estudiantes demostraba un desempeño positivo al ubicarse en la escala Sí. Por otro lado, el 73% restante no evidenció progresos notables en esta competencia. Asimismo, en el grupo control, solo el 38% de los estudiantes se encontraba en la escala Sí, mientras

que el 62% restante no mostraba avances destacables. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes se encontraban en un nivel inicial de desarrollo en cuanto a la competencia motora tanto en el grupo experimental como en el grupo control durante el pretest.

La aplicación de los juegos de equilibrio mejoró el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023. Este hallazgo se fundamenta en los datos presentados en la tabla 5 y su respectiva figura 3 que muestran que, en el pretest, solo el 24% de los estudiantes en el grupo experimental se ubicaba en la escala Sí, indicando una comprensión adecuada de su cuerpo. Este patrón fue similar en el grupo de control, donde el 35% de los estudiantes demostró comprensión. Sin embargo, tras el desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje y una implementación efectiva de estrategias pedagógicas, se observaron mejoras significativas en el grupo experimental, como se muestra en la tabla 7 y su respectiva figura 5. En el post test, el 90% de los 30 estudiantes participantes en el grupo experimental obtuvieron resultados satisfactorios, indicando una comprensión mejorada de su cuerpo. En contraste, en el grupo de control, los resultados fueron menos alentadores, con solo el 43% de los 28 estudiantes demostrando comprensión adecuada de su cuerpo. También en la tabla 13 se evidencia que el valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney para esta hipótesis específica es extremadamente bajo, con un valor de $3.25543E-10$, que es prácticamente cero. Este valor de p es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), por lo tanto, se determina que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio sí mejoran de manera efectiva el desarrollo de la capacidad.

La aplicación de los juegos de equilibrio mejoró el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023. Este hallazgo se fundamenta en los datos recopilados en el pretest, como se muestra en la tabla 6 y su respectiva figura 4, revelaron que solo el 30% de los estudiantes en el grupo experimental y el 40% en el grupo de control demostraron habilidades de expresión corporal. Sin embargo, tras el desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje centradas en los indicadores que comprenden esta

capacidad, junto con una adecuada aplicación de estrategias y técnicas pedagógicas, se observaron mejoras notables en el grupo experimental. Los resultados del post test, presentados en la tabla 8 y su respectiva figura 6, muestran que el 94% de los 30 estudiantes participantes en el grupo experimental ahora demuestran habilidades de expresión corporal. En contraste, en el grupo de control, los resultados son menos alentadores, con solo el 45% de los 28 estudiantes demostrando habilidades en esta capacidad. También en la tabla 14 se evidencia que el valor p obtenido en la prueba de Mann-Whitney para esta hipótesis específica es extremadamente bajo, con un valor de 7.23092E-11, que es prácticamente cero. Este valor de p es significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), por lo tanto, se determina que hay evidencia estadística significativa para afirmar que los juegos de equilibrio sí mejoran de manera efectiva el desarrollo de la capacidad.

Se identificó un nivel alto del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023. Lo antecedido se sustenta en los datos recopilados y presentados en la tabla 4 y figura 2 del grupo experimental, donde se destaca que un impresionante 92% de los estudiantes demostró un desempeño positivo al ubicarse en la escala Sí, indicando un notable progreso en la adquisición de capacidades motrices. En contraste, en el grupo control, solo el 45% de los estudiantes alcanzó este nivel de desempeño. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes del grupo experimental lograron un nivel de competencia destacado durante el post test, lo que confirma el impacto positivo de los juegos de equilibrio en el desarrollo de esta habilidad motora.

RECOMENDACIONES

Basándonos en los hallazgos y conclusiones obtenidos en la investigación, se formulan las siguientes recomendaciones:

Se recomienda al director de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez la implementación sistemática de programas de juegos de equilibrio en el currículo escolar, con el objetivo de mejorar el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado. Esto podría lograrse mediante la asignación de un tiempo específico en el horario escolar para la práctica de estos juegos, así como la capacitación del personal docente en técnicas de enseñanza relacionadas con la motricidad. Se espera que esta recomendación resulte en un incremento significativo en el desarrollo de la competencia motora autónoma en los estudiantes, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y bienestar general.

Se recomienda a los docentes de educación física de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez la implementación de un programa estructurado de juegos de equilibrio como parte integral del plan de estudios de los estudiantes de 4to grado. Esto podría lograrse mediante la incorporación de sesiones regulares de juegos de equilibrio en las clases de educación física, con una variedad de actividades diseñadas para desarrollar habilidades motrices y promover la autonomía en los estudiantes. Se espera que esta recomendación conduzca a una mejora significativa en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes, lo que contribuirá a su bienestar físico y emocional, así como a su rendimiento académico general.

Se recomienda al cuerpo docente de educación física de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez la integración de actividades centradas en la comprensión del cuerpo dentro del currículo escolar de 4to grado. Esto puede lograrse mediante la inclusión de sesiones específicas dedicadas a la conciencia corporal y la comprensión anatómica en las clases regulares. Además, se sugiere que los profesores implementen enfoques pedagógicos innovadores, como el aprendizaje experiencial y el uso de recursos visuales, para facilitar la comprensión de los estudiantes sobre su

cuerpo. Se espera que estas recomendaciones conduzcan a una mejora significativa en la comprensión del cuerpo de los estudiantes, lo que contribuirá a su bienestar físico y emocional, así como a su desarrollo académico integral.

Se recomienda al equipo directivo de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez implementar un programa sistemático de actividades enfocadas en el desarrollo de la expresión corporal en el currículo escolar de 4to grado. Esto puede lograrse mediante la asignación de horas específicas dentro del horario escolar para sesiones de educación física dedicadas a la práctica de juegos y ejercicios que fomenten la expresión corporal. Para ejecutar esta recomendación de manera efectiva, se propone la capacitación del cuerpo docente en métodos pedagógicos que fomenten la expresión corporal, así como la provisión de recursos y materiales adecuados para el desarrollo de estas actividades. Se espera que estas medidas conduzcan a una mejora significativa en las habilidades de expresión corporal de los estudiantes, lo que contribuirá a su desarrollo integral y bienestar emocional.

Se recomienda al cuerpo docente de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez integrar de manera regular y sistemática los juegos de equilibrio en las actividades curriculares de educación física para los estudiantes de 4to grado. Esto puede lograrse mediante la inclusión de sesiones dedicadas específicamente a la práctica de estos juegos en el plan de estudios, así como la diversificación de las actividades para garantizar una variedad de desafíos y estímulos para los estudiantes. Para ejecutar esta recomendación de manera efectiva, se propone la capacitación del personal docente en técnicas de enseñanza centradas en el uso de juegos de equilibrio para el desarrollo de la competencia motriz. Se espera que estas medidas contribuyan a mantener y potenciar el alto nivel de desarrollo de la competencia motora observado en el grupo experimental, promoviendo así un mejor rendimiento y bienestar físico en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, E., Mateo, M., Raul, J., y Tobalino, G. V. (2014). *Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales Víctor Andrés Belaunde 1287 y Amauta IT 216-1285 del distrito de Ate-Lima año 2014*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio institucional UNE. <https://es.scribd.com/document/395768236/1221-TESIS-2014-pdf>
- Alberto, D. (2022). *Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 Virgen de Guadalupe - Huánuco*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/3446>
- Alonso, Y., y Pazos, J. M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educ. Pesqui São Paulo*, 46(1), 1-17. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es&format=pdf>
- Alvarez, K. M. (2021). *Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa liceo nuevo mundo, Riobamba, Ecuador. 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Chimborazo]. Repositorio digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8214/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000049.pdf>
- Bello, D., y Taborda, C. A. (2021). *Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en alumnos de I.T.I Francisco José de Calda*. [Tesis de posgrado, Universidad Libre Colombia]. Repositorio digital UNILIBRE. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/22820/Tesis%20Edu%20Fisica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Borja, Q. (2022). *Niños poco autónomos que se niegan a hacer solos sus tareas*. <https://www.guiainfantil.com/educacion/autonomia/ninos-poco-autonomos-que-se-niegan-a-hacer-solos-sus-tareas/>
- Branquinho, L., Forte, P., y Ferraz, R. (2022). Pedagogical Concerns in Sports and Physical Education for Child Growth and Health Promotion. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9265724/>
- Cecilio, S. S., Cipriano, E., y Salvador, R. D. (2019). *Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la institución educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco – 2018*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán], Repositorio institucional UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/4758/2ED.EI052C42.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Chanel, L., y Mike, D. (2020). The relationship between the skill-challenge balance, game expertise, flow and the urge to keep playing complex mobile games. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 606–616. <https://akjournals.com/view/journals/2006/9/3/article-p606.xml>
- Colombé-Echenique, M., Almora-Carrasco, N., y León-Santana, Y. (2022). Desarrollo de la motricidad desde la Educación Física. Su relación con trastornos del aprendizaje en escolares. *Arrancada*, 22(42), 244–268. <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/489>
- D’isanto, T. (2019). State of art and didactics opportunities of physical education teaching in primary school. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(2), 1759-1762. <https://efsupit.ro/images/stories/october2019/Art%20257.pdf>
- De Medeiros, P., Almeida, M. D., Pereira, H., Rúbila, I., y Libardoni, J. O. (2021). El rol de las habilidades motoras en el estado sociométrico y el estado social percibido de los escolares. *Andes pediátrica*, 21(6), 862-869. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i6.3537>
- Egg, E. A. (2011). *Aprender a investigar: nociones básicas para la investigación social (1.ª ed.)*. Editorial Brujas.

<https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2017/05/Aprender-a-investigar-nociones-basicas-Ander-Egg-Ezequiel-2011.pdf.pdf>

El Comercio. (2022). *La escasa práctica de algunos deportes limita el desarrollo social de los adolescentes.*

<https://elcomercio.pe/corresponsales-escolares/historias/la-escasa-practica-de-algunos-deportes-limita-el-desarrollo-social-de-los-adolescentes-futbol-deportes-educacion-fisica-salud-colegios-noticia/?ref=ecr>

Farfan, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora Del Distrito de Paucarpata - Arequipa 2018.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?seque>

Fernández, J. (2020). *Diferencias entre motricidad fina y gruesa: Cómo tratarla con juegos y ejercicios.* <https://www.editorialgeu.com/blog/diferencias-entre-motricidad-fina-y-gruesa-como-tratarla-con-juegos-y-ejercicios/#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%20son%20los,%2C%20dedos%2C%20labios%20y%20lengua>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura.* <https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-who-led-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficiently-physically-active-putting-their-current-and-future-health-at-risk>

Gallardo, J. A. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

Gonzales, D. F. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018.* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921?show=full>

- Gutiérrez, M. C. (2021). *Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicón –Bambamarca-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio institucional UNC. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., y Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. (1.^a ed.). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (6.^a ed.). McGraw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jáuregui, M. A. (2022). *Nivel de actividad física en los estudiantes del Colegio Stanford en tiempos de COVID-19, Arequipa - 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Continental]. Repositorio Institucional CONTINENTAL. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11264/1/IV_FCS_507_TE_Jauregui_Camacho_2022.pdf
- Kliziene, I., Cizauskas, G., Sipaviciene, S., y Aleksandraviciene, R. Z. (2021). Effects of a physical education program on physical activity and emotional well-being among primary school children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(14), 12-18. <https://doi.org/10.3390/ijerph18147536>
- Martín, L., Amat, A., y Espinet, M. (2022). Aprender a diseñar juegos para la enseñanza de las ciencias en la formación inicial de maestras y maestros en educación primaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y divulgación de la Ciencias*, 19(3), 1. <https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/7537>
- Martínez, N., Espinoza, M., y Carcamo, J. (2021). Competencia motriz en escolares de primer y segundo año de primaria en la región de Araucanía, Chile. *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 19(2), 1-15. <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v19i2.45621>

- Ministerio de Educación. (2020). *¿Qué significa la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad?*
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-se-desenvuelve-de-manera-autonoma-a-traves-de-su-motricidad/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Primaria*.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Política Nacional de Actividad Física, Recreación, Deporte y Educación Física*.
https://campus.ipd.gob.pe/pluginfile.php/379276/mod_resource/content/1/PARDEF.pdf
- Morera, M., Arguedas, y Brabenec, S. (2020). Efecto de una intervención motriz basada en el método de descubrimiento guiado sobre los patrones básicos de movimiento de un niño de 9 años: estudio de caso. *MHSalud: Movimiento Humano y Salud*, 17(1), 1-15.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-097X2020000100034
- Önal, L., y Şirinkan, A. (2021). Developing Basic Movement Skills in Primary School Students: Planned Games and Movement Education Applications. *Pakistan Journal of medical y Health Sciences*, 15(10).
<https://pjmhsonline.com/published-issues/2021/october/102954>
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *Actividad física*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- Otero, E. (2012). *La psicomotricidad infantil. Guía de estimulación de psicomotricidad gruesa para niños de 0 a 3 años*. [Tesis de posgrado, Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio digital UIR.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/966/2012_11_06_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Papouts, C., Drigas, A., y Skianis, C. (2022). Serious Games for Emotional Intelligence's Skills Development for Inner Balance and Quality of Life-A Literature Review. *Retos* (46), 199-208.
<https://doi.org/10.47197/retos.v46.91866>

- Paredes, J. A. (2022). *Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de Educación General Básica*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34404/1/10.%20EST.%20PAREDES%20BAYAS%20JOSE%20ARMANDO%20TESIS-signed-signed-signed.pdf>
- Piaget, J. (1926). *El lenguaje y el pensamiento del niño*. Editorial London. <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/lenguaje-pensamiento-nino/autor/jean-piaget/libro/>
- Pintado, M. R. (2022). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS_TRADICIONALES_PINTADO_CASTILLO_MARIA.pdf?ssequence=1
- Pontificia Universidad Católica de Chile. (2022). *Advierten un retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia*. <https://www.uc.cl/noticias/advierten-un-retroceso-en-el-desarrollo-motor-de-preescolares-y-escolares-debido-a-la-pandemia/>
- Rios, R. (2023). *Desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial: fomentando habilidades fundamentales para el crecimiento de los niños*. <https://epperu.org/desarrollo-autonomo-de-la-motricidad-en-la-educacion-inicial/>
- Rodríguez, J., Huertas, F. J., y Yanci, J. (2021). Motor skills differences by gender in early elementary education students. *Early Child Development and Care*, 191(2), 281-291. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1617284>
- Salcmán, V. (2019). Impact of intervention on the development of balance skills in children of younger school age. *Iated Biblioteca Digital*, 2(1), 4807-4812. <https://library.iated.org/view/SALCMAN2019IMP>
- Sandí, J. C., y Alejandra, P. (2021). Diseño de juegos serios: Análisis de metodologías. *Revista e-Ciencias de la Información*, 11(2), 84-110. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/45505>

- Sanz, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1139-76322019000300022
- Sullon, C. K. (2022). *Programa de juegos libres para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la institución educativa particular Belén Tumbes, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADEH.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26307>
- Tobon, S. (2017). *Evaluación socioformativa estrategias e instrumentos*. (1.^a ed.). Kresearch. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/LIBRO-Evaluaci%C3%B3n-Socioformativa-1.0-1.pdf>
- Valentin, E. S. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2682>
- Vanegas, J., y Aldas, H. G. (2021). Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 623-648.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7968476>
- Vásconez, M. A. (2022). *Diseño de productos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina, centrados en el trabajo autónomo y usando como referente juegos tradicionales enfocado a niños de 3 a 5 años de las zonas rurales de Quito*. [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio digital UCE.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/statistics/items/edbf2d20-954d-4fb4-91dd-051c699b56d2>
- Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*. (2.^a ed.). Editorial Pedagogía.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668448>

- Villalobos, C., Rivera, J. M., Ramos, A., Cervantes, M. S., Lopez, S. J., y Hernandez, R. P. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *Retos*, 37, 793–801. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/67809>
- Zambrano, F. E., y Mateo, J. L. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Revista científica Domino de Las Ciencias*, 7(4), 336–355. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2096>

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Callupe Ortega, M. A. (2025). *Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. url: <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿De qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023?	Determinar de qué manera los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.	HGi: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.	V.I. Juegos de equilibrio	Actividad Fisiológica	1. Interacción verbal para proporcionar información sobre el tema a tratar. 2. Calentamiento a través de movimientos de articulaciones y estiramientos.	Tipo de investigación Aplicada
				Actividad básica	3. Facilitar ejercicios de movimiento corporal con instrucciones paso a paso. 4. Supervisión del movimiento corporal. 5. Motivación y apoyo para mantener el nivel de energía y la participación activa.	Enfoque de investigación Cuantitativo
				Actividad avanzada	6. Proporcionar indicaciones de cómo mantener un manejo del ritmo cardiaco. 7. Introducir ejercicios de mayor complejidad. 8. Brindar pausas estratégicas para promover el bienestar físico.	Nivel de investigación Explicativa
				Actividad de aplicación	9. Demostración de los ejercicios aprendidos. 10. Cambio de superficie para que adapten sus habilidades de equilibrio.	Diseño de investigación Cuasi experimental
PROBLEMAS ESPECÍFICOS - ¿Cuál es el nivel actual del desarrollo de la competencia se desenvuelve de	OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Medir el desarrollo de la	HIPÓTESIS ESPECIFICAS Hi1: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a				

manera autónoma a través de su motricidad antes de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023?	competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.	través de su motricidad se encuentra en la escala de logro destacado en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.		Actividad de recuperación	11. Proporcionar ejercicios de enfriamiento para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo.
- ¿Cómo los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez?	- Aplicar los juegos de equilibrio para mejorar el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.	Hi2: Los juegos de equilibrio mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.	V.D. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	12. Reflexión y retroalimentación.
- ¿Cómo los juegos de equilibrio mejoran		mejoran el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.			1. Mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.
					2. Se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.
					3. Avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.
					4. Camina en línea recta con un cono en la cabeza.
					5. Mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.
					6. Se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.
					7. Se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.
					8. Diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derechas).
					9. Salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.
					10. Trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.

el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez? - ¿Cuál es el nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023?	Armando Ruíz Vásquez, 2023. - Aplicar los juegos de equilibrio para mejorar el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023. - Medir el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.	expresa corporalmente en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023. Hi4: El nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en la escala de logro destacado posterior a experimentación de los juegos de equilibrio en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, 2023.	Se expresa corporalmente	- Utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique. - Integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie. - Utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando. - Muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose) - Identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo. - Identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo. - Entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones) - Se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas) - Acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros. - Considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.
---	---	---	---------------------------------	--

ANEXO 2

RESOLUCIÓN DE PROYECTO Y RESOLUCIÓN DE ASESOR



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 00169-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 02 de octubre del 2023

Visto, el expediente N° 441722-0000007397 presentado por la alumna **Margie Alexia CALLUPE ORTEGA**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, impulsar la investigación científica y la proyección social;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR al Mg. Melquin Torres Santiago como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Margie Alexia CALLUPE ORTEGA**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum. PAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo



RESOLUCION N° 00197-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 18 de octubre del 2023

Visto, el expediente N° 446503-0000007548 la alumna **Margie Alexia CALLUPE ORTEGA**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"**.

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna **Margie Alexia CALLUPE ORTEGA** presenta el Proyecto de **"JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"** y con Informe N° 074-FCEyH-UDH-2023 del docente Dr. Joel Guido Aguirre Palacin N° 094-MEGA-DH-FCEyH-UDH-2023 del Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan y Oficio N° 035-2023-OBUE-UDH del Mg. José Manuel Delgado y Manzano, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto **"JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Margie Alexia CALLUPE ORTEGA**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/ snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum P.A.P Educación Básica. Interesado. exp. Archivo.

ANEXO 3

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
HUÁNUCO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JULIO ARMANDO RUÍZ VÁSQUEZ" DE PAUCARBAMBA

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

EL DIRECTOR, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JULIO ARMANDO RUÍZ VÁSQUEZ" DE PAUCARBAMBA, QUIEN SUSCRIBE

HACE CONSTAR

Qué la Srta, **Margie Alexia, CALLUPE ORTEGA**, identificada con el DNI N° 72037865, estudiante del IX ciclo de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Escuela Académica Profesional EDUCACIÓN BÁSICA: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco, ha realizado la aplicación de su experimentación titulado "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4^{TO} GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ 2023", desde el 25 de Octubre hasta el 24 Noviembre del 2023, demostrando responsabilidad, compromiso colaborativo e identidad institucional durante su permanencia.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Paucarbamba, 27 de Noviembre del 2023



[Handwritten signature]
Prof. José A. Tarazona Ramírez
DIRECTOR

ANEXO 4

INSTRUMENTOS



LISTA DE COTEJO - JUEGOS DE EQUILIBRIO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Julio Armando Ruiz Vásquez	
ALUMNO: _____	
GRADO: _____	SECCIÓN: _____
INSTRUCCIONES: Marque con una X la alternativa de respuesta que se adecue a su criterio.	

INDICADORES		Valoración	
		Si	No
1	El/la estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.		
2	El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.		
3	El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.		
4	El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.		
5	El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.		
6	El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.		
7	El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.		
8	El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).		
9	El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.		
10	El/la estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.		
11	El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.		
12	El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.		
13	El/la estudiante utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.		
14	El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)		
15	El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.		
16	El/la estudiante identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.		
17	El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)		
18	El/la estudiante se muestra espontáneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)		
19	El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.		
20	El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.		

ANEXO 5

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Pavelo Garay, Paula E.*
Cargo o Institución donde labora : *Docente UDH*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Pre-test - Posttest*
Teléfono : *962976464*
Lugar y fecha : *Le Esmeralda, 03 de Octubre 2023*
Autor del Instrumento : *Callupe Ortega, Margie Alexia*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	☒	☐
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	☒	☐
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	☒	☐
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	☒	☐
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	☒	☐
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	☒	☐
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	☒	☐
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	☒	☐
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	☒	☐
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	☒	☐

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *03* de *octubre* de 2023

[Firma]

Firma del experto
DNI *22521771*



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Papelo Garay, Paola Elizabeth
Cargo o Institución donde labora : Docente - UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones de Aprendizaje
Teléfono : 962976464
Lugar y fecha : 23 Octubre 2023
Autor del Instrumento : Margie Alexia, Callupe Ortega

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia		
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 23 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 22521791



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Delgado y Manzano, José Manuel.
Cargo o Institución donde labora : Docente - Universidad de Huánuco.
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo Pretest - Posttest
Teléfono : 962618021
Lugar y fecha : Huánuco 03/10/23
Autor del Instrumento : Callupe Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 03 de Octubre de 2023


Firma del experto
DNI 22420730



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

: Delgado y Mauzano, José Manuel.

Cargo o Institución donde labora

: Docente - Universidad de Huánuco

Nombre del Instrumento de Evaluación

: Lista de cotejo 1 Sesiones de aprendizaje

Teléfono

: 962618021

Lugar y fecha

: Huánuco 03/10/23

Autor del Instrumento

: Calupe Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 03 de Octubre de 2023

Firma del experto

DNI 22420730



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : TORRES SANTIAGO MELOQUIN
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : LISTA DE COTEJO PRETEST - POSTEST
Teléfono : 959928552
Lugar y fecha : HUANUCO 04/10/23
Autor del Instrumento : CALLUPE ORTEGA, MARGIE ALEXIA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de OCTUBRE de 2023

Firma del experto
DNI: 45145310



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

: TORRES SANTIAGO MELQUIN

Cargo o Institución donde labora

: DOCENTE UDH

Nombre del Instrumento de Evaluación

: LISTA DE COTEJO - SESIONES DE APRENDIZAJE

Teléfono

: 959928552

Lugar y fecha

: HUÁNUCO 04/10/23

Autor del Instrumento

: CALLUPE ORTEGA, MARGIE ALEXIA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de Octubre de 2023

Firma del experto
DNI 45143310



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Polino Chavez, Alfredo
Cargo o Institución donde labora : Docente de Practica UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo Pretest - Posttest
Teléfono : 962640451
Lugar y fecha : Huánuco 04/10/23
Autor del Instrumento : Callope Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de Octubre de 2023

Firma del experto
DNI 80021381



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Polino Chavez, Alfredo
Cargo o Institución donde labora : Docente de Práctica UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo / Sesiones de Aprendizaje
Teléfono : 962640451
Lugar y fecha : Huánuco 04/10/23
Autor del Instrumento : Callupe Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de Octubre de 2023



Firma del experto
DNI 80021381



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Tarazona Ramirez, José Arlora
Cargo o Institución donde labora : DIRECTOR I.E. "ATAREY"
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo / Pretest - Posttest
Teléfono : 962085817
Lugar y fecha : Pbba. 06/10/23
Autor del Instrumento : Calleja Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



Huánuco, 06 de Octubre de 2023

Prof. José A. Tarazona Ramírez
DIRECTOR
Firma del experto
DNI



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

Cargo o Institución donde labora

Nombre del Instrumento de Evaluación

Teléfono

Lugar y fecha

Autor del Instrumento

: Tarazona Ramirez, José Arluro
: DIRECTOR I.E. "J.A.R.V."
: Lista de cotejo / Sesiones de Aprendizaje
: 962085817
: Pbba. 06/10/23
: Callope Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 06 de Octubre de 2023



Prof. Jose A. Tarazona Ramirez

Firma del experto
DNI



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Gómez Quirónes Angel Henz*
Cargo o Institución donde labora : *Docente de educación Física*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Lista de cotejo / Pretest - Posttest*
Teléfono : *912 765 671*
Lugar y fecha : *Paucarbamba 09/10/23*
Autor del Instrumento : *Calupe Ortega, Margie Alexia*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de Octubre de 2023

Firma del experto
DNI 43991403



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Gómez Quinones Angel Hez
Cargo o Institución donde labora : Docente de educación Física
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo / Sesiones de Aprendizaje
Teléfono : 912 765 671
Lugar y fecha : Paucartamba 09/10/23
Autor del Instrumento : Callepe Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de Octubre de 2023

Firma del experto
DNI 43991403



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Mariano Remigio, Julia
Cargo o Institución donde labora : Docente I.E. "J.A.R.V."
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo Pretest / Posttest
Teléfono : 962532630
Lugar y fecha : Pucallabamba 09/10/23
Autor del Instrumento : Calupe Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Mariano Remigio, Julia
Cargo o Institución donde labora : Docente I.E. "J.A.R.V."
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo / Sesiones de Aprendizaje
Teléfono : 962532630
Lugar y fecha : Paucarbamba 09/10/23
Autor del Instrumento : Callupe Ortega, Margie Alexia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de Octubre de 2023

Firma del experto
DNI



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA LA EXPERIMENTACIÓN (3)

Título de la Investigación:

"JUEGOS DE EQUILIBRIO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez
Grado : 4to Turno: Tarde
Grupo Control : "D" N° alumnos: 28
Grupo Experimental : "E" N° alumnos: 30
Denominación del Experimento : Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se
Responsable de la Experimentación: desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
Callupe Ortega, Margie Alexia

N°	Actividades	Fecha y Hora		Supervisión Prof. De PPP
1	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	25/10/23	4:30 pm	
2	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	25/10/23	1:00 pm	
3	1 sesión: "Equilibristas en acción"	26/10/23	4:30 pm	
4	2 sesión: "El desafío del equilibrio"	27/10/23	1:00 pm	
5	3 sesión: "Lanza y atrapa sin dejar caer"	30/10/23	5:00 pm	
6	4 sesión: "Desafío del cono equilibrista"	31/10/23	1:00 pm	
7	5 sesión: "Equilibrio en el circo mágico"	02/11/23	4:30 pm	
8	6 sesión: "Aventura en movimiento"	03/11/23	1:00 pm	
9	7 sesión: "Navegación topológica"	06/11/23	2:30 pm	
10	8 sesión: "Moviéndonos al son del silbato"	07/11/23	6:00 pm	Q-1
11	9 sesión: "Aros mágicos"	08/11/23	5:00 pm	
12	10 sesión: "Corren los caballos"	09/11/23	4:30 pm	
13	11 sesión: "Animales en equilibrio"	10/11/23	2:30 pm	
14	12 sesión: "Atrapa la diversión en un solo pie"	13/11/23	1:00 pm	
15	13 sesión: "Carrera de saltos con costales"	14/11/23	1:00 pm	Q-1
16	14 sesión: "Carrera de cucharas y pelotas"	15/11/23	4:30 pm	Q-
17	15 sesión: "Me muevo al ritmo de colores y números"	16/11/23	4:00 pm	
18	16 sesión: "Carrera de pelotas rebotantes"	17/11/23	2:30 pm	
19	17 sesión: "Juego mimitame. Expresión corporal"	20/11/23	1:00 pm	
20	18 sesión: "Yoga challenge"	21/11/23	6:00 pm	
21	19 sesión: "Balance de emociones"	22/11/23	4:30 pm	
22	20 sesión: "Marionetas expresivas"	23/11/23	4:30 pm	
23	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	24/11/23	2:30 pm	
24	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	24/11/23	5:15 pm	



Director IE

Prof. Aula

Prof. Prácticas Pre Prof

ANEXO 6
SESIONES PEDAGÓGICAS

SESIONES DE APRENDIZAJE

(Juegos de equilibrio)



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01
TÍTULO DE LA SESIÓN: “Equilibristas en acción”
Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to **Sección:** “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación Física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación Física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Mantiene la rodilla elevada hacia adelante en un tiempo aproximado de 20 segundos.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	El/la estudiante será capaz de mantener la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: La docente saluda a los estudiantes con entusiasmo y les explica que hoy serán equilibristas en acción, desafiando su capacidad de mantener la rodilla elevada en equilibrio. Posterior a ello la docente los invita a cantar una canción y a seguirle el ritmo: "Activación Física" canción de Ejercicios Presentación del propósito de la sesión: Explica que el objetivo es aprender a mantener la rodilla elevada en equilibrio durante 20 segundos o más, lo que ayudará a desarrollar su coordinación y concentración. Invitación a iniciar la actividad: Invita a los estudiantes a formar un círculo y proporciona las instrucciones iniciales, enfatizando la importancia de escuchar y seguir las indicaciones.	• Colchonetas o superficies suaves para ejercicios. • Cronómetro o reloj con temporizador. • Música adecuada	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy seremos auténticos Maestros del equilibrio. Vamos a jugar un emocionante juego de equilibrio llamado "Rodilla en el Aire". El objetivo es que cada uno de ustedes pueda mantener una rodilla elevada hacia delante durante un tiempo aproximado de 20 segundos. ¡Vamos a aprender y divertirnos al mismo tiempo! APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • La docente explica por qué es importante el equilibrio y cómo afecta al cuerpo.		30 minutos

- Guía a los estudiantes en un calentamiento que incluye movimientos suaves de las piernas y estiramientos para preparar los músculos, necesarios para el juego de "Rodilla en el Aire". Esto incluirá movimientos suaves



enfocados en las piernas.

ACTIVIDAD BÁSICA:

- Posterior a ello la docente les indica que se ponga en dos filas explicando las reglas y objetivos del juego "Rodilla en el Aire". Cada estudiante deberá levantar una rodilla hacia adelante y mantenerla durante el mayor tiempo posible sin tocar el suelo. El último en caer ganara.



- Luego les indica que sigan los pasos que ella realice y que mantengan una rodilla elevada hacia adelante y contar hasta 20.
- Observamos y apoyamos a los estudiantes mientras juegan, ofreciendo consejos para mejorar su equilibrio.
- Elogia los esfuerzos y alienta a los estudiantes a seguir practicando.

ACTIVIDAD AVANZADA:

- La docente explica la importancia de la respiración controlada durante el equilibrio.
- Luego la docente desafía a los estudiantes con ejercicios que requieran

	a mantener la rodilla elevada hacia adelante durante más tiempo. Les da las siguientes indicaciones: • Dar saltos con la rodilla elevada y mantener el equilibrio durante 20 segundos • Culinado se les asignara descanso de 2 minutos. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • La docente les pide a los alumnos que demuestren lo aprendido y participen en un juego de grupos. • Invita a los estudiantes a formar dos grupos e intentar el desafío en diferentes superficies, les pide que con la rodilla elevada y flexionada hacia adelante salten sobre la colchoneta sin perder el equilibrio, el primero en terminar gana. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: • La docente guiará a los estudiantes a través de una serie de ejercicios de enfriamiento específicos que se centran en las piernas y los músculos utilizados durante la actividad principal. Estos ejercicios incluirán estiramientos suaves de las piernas, movimientos de flexión y extensión de las rodillas y ejercicios de relajación muscular. Se enfatizará la importancia de la técnica adecuada y se proporcionarán instrucciones claras. • Los estudiantes serán invitados a reflexionar sobre su experiencia durante la sesión. La docente planteará preguntas como: "¿Cómo te sentiste al intentar mantener la rodilla elevada en equilibrio?" y "¿Qué estrategias te ayudaron a mejorar tu tiempo de equilibrio?" • Después de la reflexión en grupo, la docente proporcionará retroalimentación a los estudiantes, destacando sus logros y áreas de mejora específicas. Se		
--	--	--	--

	alentará a los estudiantes a establecer metas personales para mejorar su capacidad de mantener la rodilla elevada en equilibrio durante más tiempo en futuras sesiones.		
CIERRE	• Una vez culminada la evaluación, se les preguntará: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo las hemos superado? • La docente refuerza la importancia de practicar regularmente para mejorar su capacidad de mantener el equilibrio y les motiva a seguir trabajando en sus habilidades de equilibrio en casa.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de ejercicios:

https://youtu.be/euZ0VhJA8FU?si=f3_h1AIEb28SfG_x

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante mantiene la rodilla elevada hacia adelante en un tiempo aproximado de 20 segundos.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUÍA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

TÍTULO DE LA SESIÓN: “El desafío del equilibrio”

Nivel: Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Desarrolla la confianza en uno mismo y la perseverancia al enfrentar desafíos físicos. Fomentar la empatía y el apoyo mutuo cuando los compañeros intentan el equilibrio.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de pararse en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: La docente saluda a los estudiantes con entusiasmo y les plantea un desafío divertido: "¿Pueden pararse en un pie y sujetar el otro por la parte posterior?". Presentación del propósito de la sesión: Explica que el objetivo principal es aprender a pararse en un pie mientras sujetan el otro por la parte posterior. Destaca cómo esto mejorará su equilibrio, concentración y autoconfianza. Invitación a iniciar la actividad: invita a los estudiantes a formar un círculo y proporciona las instrucciones iniciales, enfatizando que están juntos en esta aventura de equilibrio.	• Conos o marcadores. • Colchonetas o superficies suaves para ejercicios. • Cronómetro o reloj con temporizador. • Tubos de papel. • Música adecuada.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy vamos a jugar "El Desafío del Equilibrio". En este juego, cada uno de ustedes tendrá la oportunidad de demostrar su habilidad para pararse en un pie mientras sujetan el otro por la parte posterior. El objetivo es mantener el equilibrio durante el mayor tiempo posible sin perderlo. ¡Será divertido y desafiante! APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • La docente explica en que consiste el equilibrio de pararse en un pie y cómo afecta al cuerpo.		30 minutos

	• Guía a los estudiantes en un calentamiento que incluye movimientos de articulaciones, estiramientos y ejercicios de respiración para preparar los músculos y la mente. ACTIVIDAD BÁSICA: • La docente coloca una música para que los estudiantes comiencen la actividad. • Comienza con ejercicios simples, como pararse en un pie durante unos segundos y alternar entre las piernas. • Observa y corrige la postura y técnica de los estudiantes. Anima a los compañeros a dar comentarios constructivos. • Elogia los esfuerzos y alienta a los estudiantes a seguir practicando, incluso si al principio encuentran dificultades. ACTIVIDAD AVANZADA: • Explica la importancia de la concentración y la técnica al sujetar la pierna por la parte posterior. • Desafía a los estudiantes con ejercicios que impliquen cambios de posición o sujetar la pierna a diferentes alturas. • La docente coloca conos y les pide que pasen saltando por ellos en zigzag sin caerse. • Programa pausas para que los estudiantes se recuperen y compartan sus experiencias y consejos entre ellos. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Pedimos a los estudiantes que demuestren lo que han aprendido, manteniendo el equilibrio en un pie		
--	--	--	--

	mientras sujetan el otro por la parte posterior. • Proponemos intentar el equilibrio en diferentes superficies, como conos o tubos de papel para adaptar sus habilidades de equilibrio por ejemplo: pararse con el pie izquierdo y sujetar el otro por la parte posterior o pararse con el pie derecho y sujetar el otro por la parte posterior. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: • Guiamos a través de estiramientos suaves y ejercicios de relajación para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo. • Los estudiantes reflexionan sobre su experiencia de equilibrio y compartimos nuestras experiencias. Brindamos retroalimentación individualizada y alentamos la reflexión sobre su progreso.		
CIERRE	• Una vez culminada la evaluación, se les pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo las hemos superado? • La docente refuerza la importancia de practicar regularmente para mejorar su capacidad de mantener el equilibrio y les motiva a seguir explorando su equilibrio y concentración en diferentes actividades físicas y mentales.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción para hacer ejercicios:

<https://www.youtube.com/watch?v=PYtErGdK5XU>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°02

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUÍA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Lanza y atrapa sin dejar caer”

Nivel: Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de avanzar lanzando una pelota de trapo sin dejarla caer.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: Saludo a los estudiantes con entusiasmo y les explico que hoy viviremos una "Aventura Equilibrada" desafiando nuestro equilibrio y habilidades de lanzamiento. Posterior a ello cantan una canción de activación física: "El baile del movimiento" Presentación del propósito de la sesión: Les explico que el objetivo principal es avanzar lanzando una pelota de trapo hacia arriba sin dejarla caer, lo que requiere un buen equilibrio y coordinación. Invitación a iniciar la actividad: Invito a los estudiantes a formar equipos y proporciono las instrucciones iniciales para el juego, enfatizando la importancia de trabajar juntos y seguir las reglas.	•Pelotas de trapo. •Colchonetas •Marcadores para hacer la línea de juego.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: hoy nos embarcaremos en un emocionante desafío de equilibrio llamado "Lanza y Atrapa sin Dejar Caer". En este juego, su objetivo es avanzar lanzando una pelota de trapo hacia arriba de un punto a otro sin permitir que toque el suelo en ningún momento. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: •La docente explica que para el juego de hoy es necesario que tengan equilibrio.		30 minutos

- Realizamos un calentamiento que incluye movimientos que involucran el equilibrio, como estiramientos de piernas y ejercicios de flexión.

ACTIVIDAD BÁSICA:

- Introduzco las reglas y objetivos del juego y formo los equipos de 2, cada equipo debe avanzar de un punto de partida a un punto de llegada lanzando hacia arriba y atrapando la pelota de trapo sin dejarla caer.



- Observo y apoyo a los equipos mientras juegan, ofreciendo consejos para mejorar su equilibrio y lanzamiento.
- Fomento la motivación y el apoyo entre los equipos, alentándolos a competir de manera amigable y aplaudiendo sus logros.

ACTIVIDAD AVANZADA:

- Introduzco variaciones y desafíos adicionales al juego, como lanzar y atrapar la pelota mientras avanzan o caminan sobre una línea de equilibrio.
- Realizamos pausas estratégicas para que los estudiantes se recuperen, compartan sus experiencias y estrategias, y estén listos para nuevos desafíos.

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

- Formamos dos equipos donde los estudiantes participan en una competencia final con pelotas de trapo.

	• Participaran en una carrera de relevos donde iniciaran de manera sincronizada la competencia. • Avanzaran rápidamente lanzando la pelota de trapo hacia arriba, ida y vuelta sin dejarla caer. En este juego usaremos las colchonetas como obstáculos que harán que la superficie por donde se desplazan varie y así puedan desarrollar sus habilidades. • El equipo en terminar con todos los estudiantes de su fila ganará. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Realizamos ejercicios de enfriamiento que incluyen estiramientos y relajación muscular para reducir la tensión. • Los estudiantes reflexionan sobre su experiencia en el juego, comparten sus estrategias exitosas y reciben retroalimentación sobre su desempeño.		
CIERRE	• Una vez culminada la evaluación, se les preguntará: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo las hemos superado? • Refuerzo la importancia de practicar regularmente para mejorar su equilibrio y habilidades de lanzamiento y los animo a seguir disfrutando de actividades físicas divertidas. ¡Hoy demostraron que pueden superar cualquier desafío equilibrado!		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de activación física:

<https://www.youtube.com/watch?v=Bv9zXh3vtcw>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°03

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUÍA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Desafío del cono equilibrista”

Nivel: Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Camina en línea recta con un cono en la cabeza.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Promover actitudes positivas hacia los desafíos, la cooperación y la mejora personal.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de caminar de forma lineal con un cono en la cabeza.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: La docente saluda a los estudiantes con entusiasmo y les explica que hoy se convertirán en auténticos equilibristas. Presentación del propósito de la sesión: Explica que el objetivo es caminar en línea recta con un cono en la cabeza y cómo esto ayuda a desarrollar el equilibrio y la coordinación. Invitación a iniciar la actividad: Invita a los estudiantes a formar un círculo y proporciona las instrucciones iniciales, enfatizando que están juntos en esta aventura de equilibrio.	• Conos pequeños o sombreros ligeros. • Espacio adecuado para caminar en línea.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: ¡Hoy vamos a convertirnos en auténticos Maestros del Equilibrio! Estamos a punto de embarcarnos en un emocionante juego de equilibrio llamado Desafío de Conos Equilibristas. El objetivo es que cada uno de ustedes pueda caminar en línea recta llevando un cono en la cabeza y sin dejarlo caer. ¿Listos para el desafío? APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • La docente inicia la sesión con una interacción verbal emocionante, explicando que los estudiantes se convertirán en expertos en equilibrio caminando en línea recta con un cono en la cabeza.		30 minutos

- Se realiza un calentamiento específico para preparar los músculos y el equilibrio requerido para la actividad principal. Esto incluirá movimientos de articulaciones, estiramientos enfocados en cuello y cabeza, y ejercicios para fortalecer los músculos de las piernas y el núcleo. Para realizar esta actividad de calentamiento la docente coloca la siguiente canción: “El baile del cuerpo”

ACTIVIDAD BÁSICA:

- La docente guía a los estudiantes paso a paso sobre cómo llevar a cabo la actividad principal. Les muestra cómo colocar el cono en la cabeza y cómo caminar en línea recta manteniendo el equilibrio.



- Luego les pide a los estudiantes que realicen la actividad.
- Supervisa atentamente el movimiento corporal de los estudiantes, brindando retroalimentación y correcciones individuales cuando sea necesario.
- Motiva a los estudiantes a mantener un alto nivel de energía y participación activa, elogiando sus esfuerzos y logros a medida que avanzan.

ACTIVIDAD AVANZADA:

- Para mantener un manejo del ritmo cardíaco adecuado, la docente enfatiza la importancia de la respiración controlada mientras caminan con el cono en la cabeza.

- Introduce ejercicios de mayor complejidad a través de juegos divertidos relacionados con el equilibrio, como "Carrera de Conos Equilibristas" donde los estudiantes compiten para ver quién puede caminar la distancia más larga con el cono en la cabeza. La docente les indica que esta vez llevaran un cono en la cabeza mientras corren en sic sac.



- Brinda pausas estratégicas para promover el bienestar físico, asegurándose de que los estudiantes descansen adecuadamente entre los juegos y las actividades más desafiantes.

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

- La docente les pide que demuestren la actividad aprendida.
- Introduce variaciones al juego, como caminar en diferentes direcciones o añadir obstáculos simples para que los estudiantes adapten sus habilidades de equilibrio.

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN

- Proporciona ejercicios de enfriamiento específicos que se centran en reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo. Estos ejercicios incluyen estiramientos suaves para cuello y hombros, así como ejercicios de relajación.
- Invita a los estudiantes a reflexionar sobre su experiencia durante la sesión. La docente plantea preguntas como: "¿Cómo te sentiste al caminar con el

	cono en la cabeza?" y "¿Qué estrategias te ayudaron a mantener el equilibrio?" • Después de la reflexión en grupo, la docente proporciona retroalimentación específica a los estudiantes, destacando sus logros y áreas de mejora en relación con el indicador de equilibrio. Se alienta a los estudiantes a establecer metas personales para mejorar sus habilidades de equilibrio en futuras sesiones.		
CIERRE	• Se hacen las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos fue en el Desafío del Cono Equilibrista? ¿Qué dificultades enfrentamos y cómo las superamos? • La docente refuerza la importancia del equilibrio y la coordinación en la vida cotidiana y motiva a los estudiantes a practicar estas habilidades de manera autónoma.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento: <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp->

[LkTA](#)

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°04

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Equilibrio en el circo mágico”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Mantiene la pierna elevada hacia atrás y los abrazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Los estudiantes muestran atención y concentración mientras realizan el ejercicio de equilibrio, manteniendo la mente enfocada en la tarea.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de mantener la pierna elevada hacia atrás y los abrazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: La docente saluda con entusiasmo a los estudiantes y les plantea el desafío del día: "Hoy nos convertiremos en verdaderos artistas de circo. ¿Están listos para una emocionante aventura llena de juegos divertidos que mejorarán nuestro equilibrio?" Presentación del Propósito de la Sesión: Explica el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos a mantener una pierna elevada hacia atrás mientras mantenemos los brazos abiertos en un equilibrio mágico. Este desafío nos ayudará a fortalecer nuestro cuerpo y a desarrollar nuestra habilidad de mantenernos firmes. ¡Vamos a comenzar!" Invítalos a iniciar la actividad: Introduce el juego Equilibrio en el Circo Mágico explicando que serán auténticos maestros del equilibrio. Asegura que los estudiantes comprendan las reglas y el propósito del juego antes de comenzar.	• Pelotas • Superficie amplia y segura para las actividades.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: "Hoy vamos a jugar un emocionante juego de equilibrio llamado Circo Mágico. El objetivo es que cada uno de ustedes pueda mantener una pierna elevada hacia atrás mientras mantienen los brazos abiertos en un equilibrio durante un tiempo aproximado de 20 segundos. ¡Vamos a realizar trucos de circo impresionantes!" APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad:		30 minutos

ACTIVIDAD FISIOLÓGICA:

- La docente interactúa verbalmente con los estudiantes, destacando la importancia de calentar adecuadamente antes de cualquier actividad física.
- Dirige un calentamiento específico que incluye movimientos articulares, estiramientos y ejercicios de movilidad para preparar los músculos y articulaciones para el desafío. La docente les coloca una canción y les pide que sigan su ritmo: “¡Brinca Y Para Ya”

ACTIVIDAD BÁSICA:

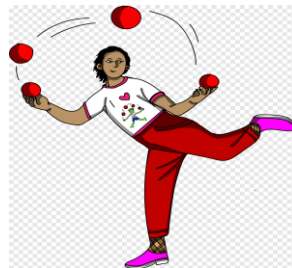
- Le facilitan ejercicios de movimiento corporal paso a paso. Los estudiantes practican mantener una pierna elevada hacia atrás mientras abren los brazos en posición de equilibrio, como verdaderos artistas de circo.



- La docente supervisa atentamente el movimiento corporal de los estudiantes y brinda retroalimentación y correcciones individuales cuando sea necesario.
- Se motiva a los estudiantes a mantener un alto nivel de energía y participación activa, elogiando sus esfuerzos y logros a medida que avanzan.

ACTIVIDAD AVANZADA:

- Se proporcionan indicaciones sobre cómo mantener un ritmo cardíaco controlado durante el ejercicio, como respirar profundamente y con calma.
- Se introducen ejercicios de mayor complejidad a través de juegos relacionados con el circo, como "El Desfile del Equilibrio" donde los estudiantes caminan lanzando una pelota de una mano a otra en fila manteniendo el equilibrio durante más de 20 segundos.



- Se brindan pausas estratégicas para asegurar el bienestar físico y permitir descansos entre las actividades más desafiantes.

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

- Los estudiantes demuestran los ejercicios aprendidos y participan en un juego para poner en práctica sus habilidades de equilibrio.
- Se ofrece la oportunidad de cambiar la superficie, como caminar sobre líneas o superficies irregulares, para que los estudiantes adapten sus habilidades de equilibrio.

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN

- Se proporcionan ejercicios de enfriamiento específicos, como estiramientos suaves, para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo.
- Se lleva a cabo una reflexión y retroalimentación con los estudiantes, donde comparten sus experiencias y

	se destacan los logros individuales y colectivos.		
CIERRE	• Se realizan preguntas de metacognición, como "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Cómo nos fue en el desafío?" y "¿Qué dificultades enfrentamos y cómo las superamos?" • La docente refuerza la importancia de practicar regularmente el equilibrio para mejorar la capacidad de desenvolverse de manera autónoma y segura en diversas situaciones.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=LNzrq9pHI0w>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°05

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Aventura en movimiento”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

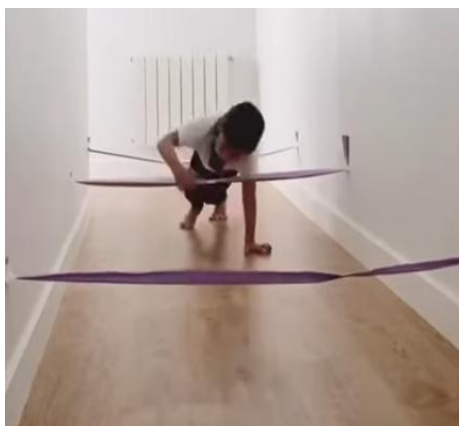
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Los estudiantes muestran determinación al enfrentar desafíos en los movimientos, intentando una y otra vez hasta lograr el equilibrio adecuado	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de desplazarse con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: La docente da la bienvenida a los estudiantes y crea un ambiente de entusiasmo para la sesión de juegos de equilibrio. Puede usar una breve historia o anécdota sobre exploradores en una aventura. Presentación del Propósito de la Sesión: La docente explica que hoy se convertirán en "exploradores del movimiento" y aprenderán a desplazarse de diferentes maneras, como animales en la selva. El propósito es desarrollar habilidades de equilibrio y coordinación. Invitación a Iniciar la Actividad: Los estudiantes son invitados a ponerse de pie y participar en una breve actividad de calentamiento para preparar sus cuerpos para la aventura en movimiento.	• Conos o marcadores para crear un circuito. • Pañuelos o cintas de colores para identificar a los equipos. • Espacio al aire	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: el día de hoy realizaremos el emocionante juego de equilibrio llamado "Carrera de Animales Equilibristas". El objetivo principal de este juego es que los estudiantes mejoren su capacidad para desplazarse con soltura en diferentes posturas, como cuadrupedia, tripedia y reptado, de una manera divertida y desafiante, lo cual es fundamental para fortalecer su equilibrio y coordinación. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO		30 minutos

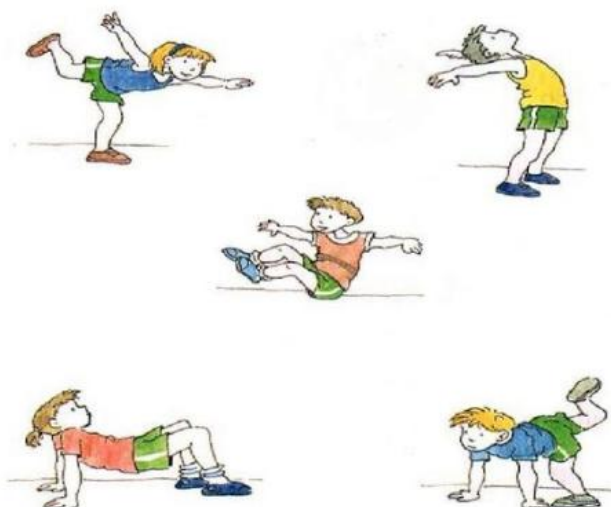
	Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • La docente comienza explicando a los estudiantes que se centrarán en mejorar su capacidad para desplazarse con soltura en diferentes posturas, como cuadrupedia, tripedia y reptado. Resalta la importancia de estas habilidades para fortalecer su equilibrio y coordinación. • Inicia con un calentamiento diseñado específicamente para preparar los músculos y las articulaciones necesarios para las posturas de cuadrupedia, tripedia y reptado. Esto incluye ejercicios de estiramiento y movilidad enfocados en las extremidades y la espalda. ACTIVIDAD BÁSICA: • Los estudiantes se dividen en grupos y se les asigna una postura de movimiento, como cuadrupedia, tripedia, reptado, etc • El docente supervisa de cerca a los estudiantes, ofrece correcciones y alienta a aquellos que necesitan apoyo adicional. • Se motiva a los estudiantes a mantener un alto nivel de energía y participación activa, celebrando sus logros y esfuerzos. ACTIVIDAD AVANZADA: • Se introducen variaciones de las posturas, desafíos de equilibrio y juegos que requieran el uso de estas habilidades. • La docente crea un circuito que incluye áreas donde cada postura de movimiento es necesaria para avanzar. Estas áreas tienen una		
--	--	--	--

	imagen de un animal y los niños deben replicarla para avanzar. • Se proporciona a cada equipo pañuelos o cintas de colores para distinguirlos. • La docente da inicio a la carrera, y los equipos deben moverse a través del circuito en la postura de movimiento asignada. • Se hacen pausas breves para asegurar que los estudiantes se sientan cómodos y eviten la fatiga. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Los estudiantes demuestran su habilidad para realizar las posturas y participan en la actividad Simón Dice Equilibrio donde siguen las instrucciones de un compañero para adoptar las posturas, para ello la docente le dará al alumno que dictará  las instrucciones una ficha de posturas. • Al momento de realizar esta actividad los alumnos se desplazan sobre colchonetas, grama, o superficies elevadas ello los desafía a ajustar su equilibrio según las condiciones. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: • Se realizan ejercicios suaves de estiramiento y relajación para reducir		
--	--	--	--

	la tensión muscular y promover el bienestar físico. • Los estudiantes comparten sus experiencias y reflexionan sobre cómo han mejorado en el equilibrio y la coordinación.		
CIERRE	• Se plantean preguntas como "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Cómo nos fue en los juegos de equilibrio?" y "¿Qué dificultades encontramos y cómo las superamos?" • Enfatizar la importancia del desarrollo autónomo a través de la motricidad: El docente destaca cómo estas habilidades de equilibrio pueden aplicarse en la vida cotidiana y cómo los estudiantes pueden seguir mejorando por sí mismos.		5 minutos

IV. ANEXOS

Ficha de posturas:



VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°06

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Navegación topológica”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	Se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Demostrar habilidades mejoradas de equilibrio y coordinación en actividades físicas.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de posicionarse en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	• Saludo y motivación: El docente da la bienvenida a los estudiantes con un saludo amigable y explica la emoción de convertirse en Maestros del Equilibrio y explorar las nociones topológicas. • Para esta actividad la docente reproduce una canción y les pide a los niños que sigan los movimientos que ella realiza: • Canción: "Baile "Arriba, abajo, adelante, atrás" Presentación del propósito de la sesión: Se explica a los estudiantes que hoy aprenderán a usar palabras como "arriba", "abajo", "delante" y "detrás" para describir su posición en relación con objetos y otras personas, al mismo tiempo que mejoran su equilibrio. Invítalos a iniciar la actividad: Se invita a los estudiantes a pararse y colocarse en círculo.	• Vendas para los ojos • Colchoneta • Canción de Calentamiento • Espacio amplio	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy juraremos el juego de la "Navegación Topológica" es una emocionante actividad diseñada para ayudar a los estudiantes a comprender y aplicar las nociones topológicas mientras exploran el espacio de manera segura. Esta actividad se lleva a cabo en parejas y desafía a los estudiantes a confiar en las instrucciones de su compañero para moverse mientras están vendados. Además, les permite practicar la concentración y el control del equilibrio.		30 minutos

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO

Iniciamos la actividad:

ACTIVIDAD FISIOLÓGICA:

- La docente inicia la sesión con una breve charla sobre la importancia de las nociones topológicas y cómo nos ayudan a movernos en el espacio. Pregunta a los estudiantes si alguna vez se han sentido confundidos acerca de si algo está arriba o abajo.
- Luego, guía a los estudiantes a través de un calentamiento que incluye estiramientos específicos relacionados con las nociones topológicas. Por ejemplo, pueden estirar sus brazos hacia arriba y hacia abajo, o mover sus piernas delante y detrás.

ACTIVIDAD BÁSICA:

- Los estudiantes forman un círculo y practican las instrucciones utilizando las nociones topológicas. Uno es el guía y los demás son exploradores. El guía debe dar instrucciones precisas sobre cómo los exploradores deben moverse en relación con el espacio (arriba, abajo, delante, detrás).
- La docente observa los estudiantes para asegurarse de que estén usando las nociones topológicas de manera correcta y precisa.
- A medida que los estudiantes practican, la docente brinda apoyo y elogia su precisión al usar las nociones topológicas. Anima a los estudiantes a ser claros y específicos en sus instrucciones.

	ACTIVIDAD AVANZADA: • La docente les enseña a los estudiantes a usar la respiración para controlar su ritmo cardíaco. Practican respirar profundamente mientras realizan movimientos equilibrados. • Los estudiantes participan en el juego "Navegación Topológica". Se colocan vendas en los ojos y deben seguir las instrucciones de un compañero para moverse en el espacio de manera segura utilizando las nociones topológicas. • Le hacen pausas entre juegos para que los estudiantes se relajen y se hidraten. La docente promueve la importancia del bienestar físico y cómo la respiración puede ayudar a calmarse. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Los estudiantes se turnan para demostrar ejercicios de equilibrio que han practicado, usando las nociones topológicas para describir sus movimientos. Esto les ayuda a consolidar su comprensión. • Se colocan colchonetas en el suelo y se desafía a los estudiantes a realizar los ejercicios de equilibrio en diferentes superficies. Por ejemplo, pueden describir cómo se sienten arriba de la colchoneta y abajo en el suelo. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: • Los estudiantes realizan estiramientos suaves mientras usan las nociones topológicas para describir sus movimientos. Por ejemplo, pueden mover sus brazos arriba y abajo suavemente.		
--	---	--	--

	• La docente invita a los estudiantes a compartir sus experiencias y lo que han aprendido sobre las nociones topológicas y el equilibrio. Pregunta: ¿Cómo te sentiste al usar las palabras arriba, abajo, delante y detrás para moverte en el espacio? ¿Qué ejercicios de equilibrio te parecieron más desafiantes y por qué?		
CIERRE	• Se realizan preguntas de metacognición, como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo hicimos? ¿qué dificultades hemos tenido? y ¿cómo las hemos superado? • El docente refuerza la importancia de mejorar la capacidad de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad y el equilibrio, y cómo estas habilidades pueden ayudarlos a ubicarse en el espacio y describir su posición en relación con objetos y otros.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

https://www.youtube.com/watch?v=ufmGGq_diDA

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°07

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Moviéndonos al son del silbato”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	Diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de derechos	Dialogo y concertación	Participación activa y entusiasta en las actividades y colabora con compañeros durante los juegos de equilibrio.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de diferenciar su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derechas).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: La docente saluda a los estudiantes con entusiasmo y les explica que hoy participarán en un emocionante juego de equilibrio. Presentación del Propósito de la Sesión: La docente explica que el propósito de la sesión es aprender a diferenciar entre el lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato mientras desarrollan habilidades de equilibrio. Invitación a Iniciar la Actividad: La docente invita a los estudiantes a formar un círculo en el área designada y les muestra un silbato. Les dice que cada vez que ella sople el silbato, deberán moverse hacia la izquierda o la derecha según las indicaciones.	• Silbato. • Colchonetas	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa: a los estudiantes que jugarán "Moviéndonos al Son del Silbato" para aprender a diferenciar izquierda y derecha al sonido de un silbato. Explica las reglas del juego: cuando la docente sople el silbato, los estudiantes deben realizar una acción específica relacionada con la izquierda o la derecha, dependiendo de cuántas veces sople el silbato. Un silbato corto (1 soplo) indica que deben moverse hacia la izquierda. Dos silbidos cortos (2 soplos) indican que deben moverse hacia la derecha.		30 minutos

	Los estudiantes deben estar en constante movimiento y seguir las instrucciones correctamente. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • La docente comienza con una breve charla sobre la importancia de saber diferenciar izquierda y derecha y cómo esto nos ayuda en la vida cotidiana. • Luego, lleva a cabo un calentamiento en el que los estudiantes realizan estiramientos específicos y les pide que sigan las instrucciones de la siguiente canción: "A La Izquierda, A La Derecha". ACTIVIDAD BÁSICA: • La docente comienza la actividad "Moviéndonos al Son del Silbato". Los estudiantes forman una fila y se preparan para seguir las instrucciones. La docente proporciona instrucciones claras y paso a paso para que los estudiantes muevan su cuerpo hacia la izquierda o la derecha al sonido del silbato. Por ejemplo, puede decir: "Cuando escuches un silbido corto, salta hacia la izquierda. Cuando escuches dos silbidos cortos, salta hacia la derecha". Realiza sonidos lentos con el silbato al principio para que los estudiantes se familiaricen con las instrucciones. • Mientras los estudiantes realizan los movimientos, la docente supervisa de cerca sus acciones. Corrige		
--	--	--	--

	cualquier error y proporciona retroalimentación inmediata para garantizar que estén diferenciando correctamente a través del silbato su lado izquierdo y derecho. • Motiva a los estudiantes a mantenerse concentrados y comprometidos con la actividad. A medida que los estudiantes se vuelven más seguros, aumenta la velocidad de las instrucciones y la complejidad de los movimientos para desafiarlos. ACTIVIDAD AVANZADA: • La docente enseña a los estudiantes cómo mantener un manejo del ritmo cardíaco adecuado durante la actividad. Explica la importancia de la respiración y cómo puede ayudar a mantener la calma y el equilibrio. Los estudiantes practican respirar profundamente mientras siguen las instrucciones del silbato. • Introduce movimientos de mayor complejidad al juego "Moviéndonos al Son del Silbato" en donde los estudiantes, al sonido del silbato, deben cambiar de dirección en el espacio siguiendo instrucciones verbales. Las instrucciones pueden incluir saltos en un pie, saltos con giros, lo que les permite aplicar su comprensión de izquierda y derecha en situaciones más desafiantes. • La docente brinda pausas estratégicas para promover el bienestar físico. Durante estas pausas, anima a los estudiantes a hidratarse y realizar ejercicios de estiramiento suaves para evitar la fatiga muscular y mantenerse enfocados en la actividad.		
--	---	--	--

	ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Los estudiantes demuestran lo que han aprendido, deben seguir las instrucciones al sonido del silbato. Se pueden agregar elementos o cambios de velocidad para aumentar la dificultad. • La docente introduce un cambio de superficie, como la colocación de colchonetas en el suelo, y desafía a los estudiantes a realizar los movimientos de izquierda y derecha en diferentes superficies. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: • La docente guía a los estudiantes a través de ejercicios de enfriamiento para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo. Pueden incluir estiramientos suaves y ejercicios de respiración para ayudar a los estudiantes a recuperarse después de la actividad física intensa. • Se lleva a cabo una reflexión y retroalimentación. La docente invita a los estudiantes a compartir sus experiencias y lo que han aprendido sobre la diferencia entre izquierda y derecha al sonido del silbato. Pregunta: "¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos al sonido del silbato? ¿Qué estrategias utilizaron para distinguir izquierda y derecha?".		
CIERRE	• La docente plantea preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos y cómo las superamos?		5 minutos

	• Refuerza la importancia de mejorar la capacidad de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad y la comprensión de las direcciones izquierda y derecha, alentando a los estudiantes a practicar en casa.		
--	---	--	--

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°08

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derechas).	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Aros mágicos”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	Salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de igual de genero	Empatía	Los estudiantes demuestran empatía al prestar atención a las instrucciones del docente y a las necesidades de sus compañeros. Escuchan con cuidado las señales del silbato para saltar en la dirección correcta	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de saltar dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: La docente da la bienvenida a los estudiantes con una sonrisa y un saludo entusiasta. Puede comenzar con una pregunta intrigante como: "¿Están listos para un viaje mágico de equilibrio y diversión?" Luego, elogia el entusiasmo y la energía de los estudiantes, resaltando la importancia de estar activos y saludables. Invítalos a iniciar la actividad: Divide a los estudiantes en grupos pequeños y coloca los aros de colores a una distancia apropiada en el área de juego. Luego, invita a los estudiantes a pararse alrededor de los aros, asegurándote de que tengan suficiente espacio para saltar dentro de ellos.	•Aros de colores. •Música enérgica.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa: A los estudiantes que el día de hoy jugarán el juego de los "Aros Mágicos". Los estudiantes saltarán dentro de los aros según se le indique ya sea derecha o izquierda. Si se confunden perderán y seguirá el siguiente compañero. El objetivo es seguir las instrucciones y mejorar su equilibrio y direccionalidad. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: •La docente explica las reglas del juego y repasa el propósito de la sesión. •Realizan un calentamiento que incluye estiramientos de brazos, piernas y cuello, preparándose para los saltos y el equilibrio.		30 minutos

- La docente utiliza música enérgica para mantener alta la energía.

ACTIVIDAD BÁSICA:

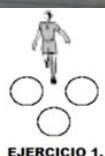
- Los estudiantes se colocan en fila y detrás de los aros que fueron acomodados previamente en el suelo.
- La docente da las instrucciones, como "¡Salta al aro derecho!", "¡Ahora, al aro izquierdo!", y los estudiantes responden rápidamente saltando al aro correcto.



- Los estudiantes deben mantener la concentración y la agilidad para seguir las instrucciones, lo que implica recordar cuál es su lado izquierdo y derecho en todo momento.
- La docente motiva y apoya a los estudiantes, brindando elogios y recordándoles la importancia de la concentración y la coordinación en el juego.

ACTIVIDAD AVANZADA:

- La docente proporciona indicaciones sobre cómo controlar el ritmo cardíaco durante el juego, enfatizando la importancia de mantenerse calmados y concentrados mientras se divierten.
- Introduce variaciones en el juego, como aumentar la velocidad de las instrucciones o hacer que los estudiantes salten dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho en un orden específico para aumentar la complejidad. También puedes introducir variaciones, como saltar en un solo pie según se le indique.



EJERCICIO 1.



EJERCICIO 2.



EJERCICIO 3.



EJERCICIO 4.

- Brinda pausas estratégicas después de ciertas rondas para que los estudiantes se relajen, se hidraten y recuperen energías. Durante estas pausas, la docente puede compartir consejos sobre cómo controlar la respiración y mantener la calma.

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

- La docente coloca los aros en el suelo formando un círculo y los estudiantes se colocan al costado de cada aro.
- La docente dará las instrucciones como "¡Salta al aro derecho!", "¡Ahora, al aro izquierdo!", y los estudiantes responden rápidamente saltando al aro correcto.
- Pierde el que se confunde y salta al lado incorrecto.

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN

- La docente guía a los estudiantes en ejercicios de enfriamiento suaves, como estiramientos suaves de brazos y piernas, para reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo después de la actividad intensa.
- Se invita a los estudiantes a compartir sus experiencias y reflexionar sobre lo que han aprendido. Preguntas como ¿Cómo se sintieron al saltar a través de los Aros

	Mágicos? y ¿Qué estrategias usaron para recordar su lado izquierdo y derecho?		
CIERRE	• La docente plantea preguntas de metacognición: "¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron al seguir las instrucciones de los aros? ¿Qué estrategias usaron para mantener el equilibrio? ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria?" • La docente refuerza la importancia de mejorar la capacidad de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad y la concentración, así como la importancia del respeto y la cooperación en los juegos.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción para toda la sesión:

<https://www.youtube.com/watch?v=SrPEPdNZbag>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°09

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Corren los caballos”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

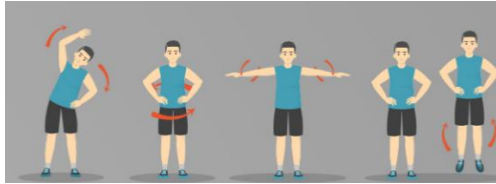
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.	Trotando es capaz de diferenciar vueltas por la izquierda y vueltas por la derecha.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de derecho	Dialogo y concertación	Los estudiantes colaborarán en equipos para llevar a cabo las actividades de equilibrio, apoyándose mutuamente.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de trotar y diferenciar vueltas por la izquierda y vueltas por la derecha.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: El docente da la bienvenida a los estudiantes con entusiasmo y realiza un saludo amigable. Puede preguntarles sobre sus experiencias previas relacionadas con caballos o juegos de equilibrio para generar interés. Presentación del Propósito de la Sesión: La docente explica que hoy vivirán una emocionante aventura ecuestre en la que aprenderán a distinguir entre la derecha y la izquierda mientras trotan como auténticos jinetes. Resalta la importancia de esta habilidad para actividades físicas y cotidianas. Invitación a Iniciar la Actividad: Invita a los estudiantes a sumergirse en la aventura y les informa que utilizarán un juego llamado "Circuito de Jinetes". Deben estar listos para comenzar.	• Conos o marcadores para crear un circuito. • Música para el calentamiento. • Colchonetas o alfombra de calentamiento	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy vamos a jugar "Corren los caballos". Se trata de un juego en el que los estudiantes, deben trotar alrededor de un camino marcado. El desafío principal es diferenciar las vueltas por la derecha y por la izquierda mientras trotan. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • El docente explica las reglas del juego, destacando la importancia de la coordinación y la orientación espacial.		30 minutos

- Luego, inicia un calentamiento que incluye estiramientos suaves de brazos, piernas y cuello, preparando así a los estudiantes para la actividad.



ACTIVIDAD BÁSICA:

- Los estudiantes se colocan en filas y la docente da la señal de inicio y los estudiantes empiezan a trotar, la docente les indica cuando deben girar a la izquierda o a la derecha



- Durante la actividad de trote, se utiliza la canción “La marcha de la hormiguita” para mantener alta la energía y motivar a los participantes.
- Asimismo, se le brinda apoyo cuando el alumno da una vuelta equivocada

ACTIVIDAD AVANZADA:

- La docente brinda consejos sobre cómo mantener un ritmo cardíaco estable durante la actividad, alentando una respiración adecuada y controlada.
- Luego les da las indicaciones necesarias para realizar el juego.
- La docente indica que formen dos equipos para participar en una carrera de relevos.
- Donde darán una vuelta por la izquierda y otra por la derecha al llegar a los conos que estarán previamente puestos al extremo del patio.

- También se introducirán variaciones emocionantes, como inclusión de obstáculos simples que requieran maniobras precisas.
- Se programan pausas estratégicas en las que los estudiantes pueden relajarse, hidratarse y compartir sus experiencias, fomentando la camaradería y el trabajo en equipo.

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

- En esta etapa, los estudiantes pondrán en práctica las habilidades adquiridas en el juego "Corren los Caballos". Se les proporcionará una superficie diferente para que adapten sus habilidades de equilibrio y orientación. Esta vez, se utilizará una alfombra de ejercicios con líneas que indiquen direcciones (izquierda y derecha).
- Los estudiantes, trotando sobre la alfombra, deberán responder a las indicaciones de giro que se les den, ya sea a la izquierda o a la derecha. El docente puede guiarlos en esta actividad inicialmente para asegurarse de que comprendan y apliquen adecuadamente lo aprendido durante el juego.
- La docente les indica que el estudiante que tenga un mejor desempeño al final de la clase tendrá un premio.

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN

- Para concluir la sesión de manera



relajada y efectiva, se llevarán a cabo ejercicios de enfriamiento que ayudarán

	a reducir la tensión muscular y relajar el cuerpo. Los ejercicios incluirán: •Respiración profunda: Los estudiantes se sentarán en círculo y practicarán la respiración profunda. Inhalarán lentamente por la nariz, sosteniendo la respiración durante unos segundos y exhalando lentamente por la boca. Esto ayudará a relajar la mente y el cuerpo. •Estiramientos suaves: Se guiará a los estudiantes a través de estiramientos suaves que se centren en las piernas, los brazos y el cuello. Estos estiramientos ayudarán a reducir la tensión muscular y mejorar la flexibilidad. •Luego de los ejercicios de enfriamiento, se llevará a cabo una sesión de reflexión y retroalimentación. Los estudiantes compartirán sus experiencias durante la actividad y discutirán cómo se sintieron al diferenciar las vueltas por la izquierda y por la derecha. Se fomentará la comunicación abierta y se celebrarán los logros individuales y colectivos.		
CIERRE	•La docente puede hacer preguntas de metacognición, como: ¿Qué aprendimos hoy sobre distinguir entre derecha e izquierda mientras trotamos? ¿Cómo nos fue en la aventura ecuestre del "Circuito de Jinetes"? ¿Enfrentamos alguna dificultad y cómo la superamos? •La docente refuerza la importancia de mejorar la capacidad de los estudiantes para desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad y habilidades de orientación espacial, al tiempo que promueve valores como la perseverancia y la diversión en el aprendizaje.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=AzXgPWSaLfs>

Link de la canción de la actividad de aplicación:

<https://www.youtube.com/watch?v=6ByrY3tYNAQ>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°10

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante trotando es capaz de diferenciar vueltas por la izquierda y vueltas por la derecha.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Animales en equilibrio”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Los estudiantes participarán activamente en todas las actividades, mostrando entusiasmo y compromiso.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de utilizar su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: Dar la bienvenida con entusiasmo y resaltar la emoción de convertirse en Maestros del Equilibrio. Presentación del propósito de la sesión: Explicar que hoy serán "Animales en Equilibrio" y que aprenderán a imitar gestos de animales mientras desarrollan habilidades de equilibrio. Invitación a iniciar la actividad: Motivar a los estudiantes a sumergirse en la sesión con una actitud positiva y abierta.	• Marcadores para delinear áreas de juego. • Música animada para acompañar las actividades. • Señales visuales con imágenes de cangrejo, pato y conejo para guiar las imitaciones.	10 minutos
	La docente informa que: Este juego se centra en la creatividad y el equilibrio al mismo tiempo que los estudiantes imitan gestos de diferentes animales: el cangrejo, el pato y el conejo. Cada animal representa un desafío único para el equilibrio y la coordinación.  APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • Interacción verbal para explicar los gestos de cangrejo, pato y conejo de manera lúdica, destacando sus movimientos únicos. • Calentamiento dinámico basado en los movimientos de los animales a imitar, incorporando música animada para mantener la energía. ACTIVIDAD BÁSICA:		30 minutos

	•Facilitar ejercicios de movimiento corporal con gestos de cangrejo, pato y conejo, enfocándose en la práctica individual y grupal. •La docente realiza la demostración de los movimientos de cada animal a imitar (el link del video se encuentra en anexos) •Supervisar el movimiento corporal, proporciona retroalimentación positiva y brindar apoyo motivacional para fortalecer la confianza. ACTIVIDAD AVANZADA: •Proporcionar indicaciones para mantener el ritmo cardíaco y agregar variaciones al juego, como cambiar la velocidad o la dirección de los movimientos •Introducir ejercicios de mayor complejidad mediante juegos de equilibrio, les pide a los estudiantes que caminen sobre líneas marcadas o superficies elevadas. •¡Posterior a ello la docente les indica que llevaremos el juego al siguiente nivel! les indica que realizaran los siguientes movimientos: Cangrejo Contorsionista: •Desde la posición de cangrejo estándar, los estudiantes levantarán una pierna y un brazo simultáneamente mientras mantienen el equilibrio. •Desplazarán el cuerpo hacia un lado y luego hacia el otro, manteniendo el arco en la espalda y la posición de cangrejo. Paseo de Pato Acrobático: •En la posición de pato, los estudiantes realizarán pequeños saltos en cuclillas,		
--	--	--	--

	aterrizando suavemente y manteniendo el equilibrio. •Agregarán un giro de 180 grados entre cada salto para desafiar la coordinación y la estabilidad. Desafío de Saltos de Conejo: •En la postura de conejo, los estudiantes realizarán saltos más altos y amplios, extendiendo completamente las piernas en el aire. •Introducirán variaciones en la dirección de los saltos, como diagonales o en círculos, para aumentar la complejidad. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: •Los estudiantes formaran tres equipos y participaran en una carrera según el animal que les toque y lo representa a través de gestos e imitaciones utilizando su cuerpo mientras se desplazan por el espacio. •Ganará el primero en llegar a la meta. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN Se guía a los estudiantes a realizar estiramientos suaves inspirados en los animales. Por ejemplo, estirar los brazos imitando alas de pato o flexionar y estirar las piernas como cangrejos. Se realiza una breve reflexión sobre la diversión y los logros de la sesión. Se celebra la creatividad y la habilidad para mantener el equilibrio como animales.		
CIERRE	•Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades enfrentamos y cómo las superamos? •Reforzamiento de la importancia del equilibrio y la motricidad para el		5 minutos

	desarrollo autónomo. La docente les menciona que la imitación de animales involucra múltiples sentidos, desde la sensación táctil al adoptar posturas hasta la audición al seguir instrucciones verbales, esto ayuda y contribuye a tener una experiencia de aprendizaje rica.		
--	--	--	--

IV. ANEXOS

Link del video de la demostración de la docente:

<https://www.youtube.com/shorts/2iMJEpRgcIM>

Ficha de señales de las posiciones a realizarse:



VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°11

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales. (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Atrapa la diversión en un solo pie”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de derecho	Dialogo y concertación	Demostrarán respeto hacia sus compañeros de juego, escuchando y colaborando en parejas para lograr los objetivos propuestos.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de integrar movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: El docente saluda a los estudiantes con entusiasmo, creando un ambiente positivo y motivador. Presentación del Propósito de la Sesión: Se explica el objetivo de la sesión, enfocado en desarrollar habilidades de equilibrio de manera divertida y colaborativa. Invitación a Iniciar la Actividad: Se invita a los estudiantes a prepararse para el juego "Atrapa la Diversión en un Solo Pie".	• Estambre • Donas (una por cada participante) • Lazos o aros para colocar el estambre • Espacio amplio y seguro • Parlante	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: El juego "Atrapa la Diversión en un Solo Pie" se centra en desarrollar las habilidades de equilibrio, ligereza y fuerza de los estudiantes mientras participan en una emocionante actividad. Cada estudiante utilizará estambre, donas y lazos para crear un desafío único que promoverá el desarrollo físico y la diversión. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • Interacción verbal para explicar la importancia del equilibrio y su relación con la ligereza y fuerza. • Se realiza un calentamiento específico, incluyendo ejercicios que preparen los músculos y articulaciones para mantener el equilibrio en un solo pie. Para esta actividad la docente coloca		30 minutos

la siguiente canción PIE PIE PIE y les pide a los estudiantes que emiten sus movimientos.

ACTIVIDAD BÁSICA:

- En esta fase, nos sumergimos en la diversión del juego "Atrapa la Diversión en un Solo Pie", centrándonos en los fundamentos del equilibrio, la ligereza



y la fuerza.

- Se proporciona una guía verbal detallada sobre los movimientos básicos requeridos para mantenerse en un solo pie mientras se participa en el juego.
- Los estudiantes realizan ejercicios de calentamiento diseñados para preparar los músculos específicos necesarios para mantener el equilibrio en un solo pie.
- Cada participante practica individualmente los movimientos básicos del juego para familiarizarse con el desafío y mejorar sus habilidades de ligereza y fuerza.
- La docente supervisa de cerca, brindando orientación individualizada según sea necesario para garantizar una participación efectiva y segura.

ACTIVIDAD AVANZADA:

- En esta etapa, llevamos el juego a un nivel superior, desafiando aún más las habilidades de ligereza y fuerza de los estudiantes.

	• Se ofrecen indicaciones para mantener un ritmo cardíaco óptimo, asegurando que la actividad sea beneficiosa para la salud cardiovascular. • Se introducen variaciones en la altura del lazo y en los movimientos del juego, agregando complejidad y desafiando la capacidad de mantener el equilibrio. • Se brindan pausas estratégicas para permitir que los estudiantes se recuperen, manteniendo un equilibrio adecuado entre desafío y bienestar físico. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • En esta fase, los estudiantes demuestran lo aprendido al participar plenamente en el juego "Atrapa la Diversión en un Solo Pie". • Los estudiantes demuestran los movimientos aprendidos en una secuencia continua, aplicando las habilidades de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie e intentan atrapar la dona. • Se realiza un cambio de superficie para desafiar a los estudiantes a adaptar sus habilidades de equilibrio a diferentes entornos, agregando variedad al juego. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: • En esta etapa final, se busca reducir la tensión muscular y reflexionar sobre la experiencia del juego. • Se llevan a cabo ejercicios de enfriamiento, como estiramientos suaves, para promover la relajación y reducir la tensión muscular. • Se fomenta una breve reflexión grupal sobre la experiencia del juego,		
--	--	--	--

	destacando los logros individuales y compartiendo impresiones.		
CIERRE	• Invitaremos a los estudiantes a reflexionar sobre lo que han aprendido hoy. Preguntaremos: ¿Qué nuevos conocimientos adquiriste sobre el equilibrio y la fuerza en un solo pie? • Cada estudiante establecerá un pequeño compromiso personal relacionado con lo aprendido. ¿Hay algo específico que te propones mejorar en términos de equilibrio y fuerza? • Agradeceremos a los estudiantes por su participación y esfuerzo durante la sesión. Les recordaremos la importancia de la práctica constante para mejorar y fortalecer sus habilidades.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=SJGvFI9vwEo>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°12

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTENO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Carrera de saltos con costales”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	El estudiante muestra determinación para mejorar su capacidad de integrar movimientos.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de utilizar su cuerpo para integrar movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: ¡Hola, saltarines del día! ¿Listos para una sesión llena de color y diversión? Presentación del propósito de la sesión: Hoy nos convertiremos en Maestros del Equilibrio participando en la emocionante Carrera de Saltos con Costales. Invitación a iniciar la actividad: ¡Vamos a demostrar nuestras habilidades de equilibrio y coordinación mientras competimos en equipos!	• Costales (uno por estudiante y equipo) • 5 conos (por equipo) • Espacio amplio y seguro	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: ¡Hoy realizaremos la Carrera de Saltos con Costales! En este juego, los estudiantes pondrán a prueba su capacidad para integrar movimientos rápidos y lentos mientras realizan una competencia divertida. La actividad se desarrollará en equipos, cada uno representado por un color vibrante: amarillo, verde, azul y rojo." APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • Iniciar con una charla motivadora sobre la importancia de la velocidad y la coordinación en el movimiento. Explicar cómo estos elementos serán clave en la emocionante Carrera de Costales. • Guiar a los estudiantes en un calentamiento dinámico que incluya saltos, giros y cambios de velocidad. Destacar la necesidad de preparar los		30 minutos

	músculos para la actividad física intensa que experimentarán en la carrera. • Asimismo, la docente les dice que brincaremos al ritmo de la música y que le sigan sus pasas Canción: “A brincar” ACTIVIDAD BÁSICA: • Práctica inicial de saltos sin costales para familiarizarse con los movimientos. • Observar y corregir posturas durante los saltos para garantizar la ejecución correcta. • Inyectar entusiasmo, recordando la diversión y la importancia de trabajar en equipo. ACTIVIDAD AVANZADA: • Introducir variaciones en la velocidad de los saltos para controlar el ritmo cardíaco. • Incorporar obstáculos adicionales que requieran ajustes en la velocidad y la técnica de salto. • Dividimos a los alumnos en cuatro grupos, asignando a cada grupo un color representativo (amarillo, verde, azul, rojo).  • Los estudiantes se alinean en filas, listos para participar en la carrera. • A cada estudiante se le entrega un costal del color correspondiente a su equipo. • Al dar la señal, el primer estudiante de cada fila se coloca el costal y salta hacia un cono ubicado a cierta distancia. • Una vez en el cono, el estudiante agarra el cono y regresa saltando con el costal al punto de partida.		
--	---	--	--

	• El estudiante entrega el costal al siguiente miembro de su equipo, quien se coloca el costal y repite la carrera. • El equipo que complete todas las vueltas primero y lleve todos los conos de regreso a su punto de partida será el ganador. • Se incluirá pausas cortas para recuperar el aliento y reajustar la energía. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Cada equipo demuestra las habilidades aprendidas en la Carrera de Costales. Esto incluye la aplicación de movimientos rápidos y lentos para superar obstáculos. • Desafiar a los equipos cambiando la superficie de la carrera, como pasar de un suelo firme a una superficie más blanda. Esto requiere adaptación y mejora la capacidad de equilibrio. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Concluir con ejercicios de enfriamiento, incluyendo estiramientos suaves y técnicas de respiración para relajar los músculos. • Preguntar a los estudiantes sobre sus experiencias en la Carrera de Costales, qué estrategias funcionaron mejor y cómo se sintieron al aplicar movimientos rápidos y lentos.		
CIERRE	• Invitar a los estudiantes a compartir sus reflexiones sobre la sesión. Preguntar: ¿Qué aprendimos hoy sobre el equilibrio y los movimientos rápidos y lentos? ¿Cómo se sintieron al enfrentar los desafíos de la Carrera de Costales? ¿Descubrieron nuevas habilidades o estrategias que les ayudaron?		5 minutos

	• Recordar a los estudiantes la importancia de la práctica constante para mejorar su capacidad de movimiento autónomo. Animarlos a explorar nuevas formas de movimiento y a desafiarse a sí mismos.		
--	---	--	--

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=vONchvOZtpk>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°13

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTENO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Carrera de cucharas y pelotas”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Demostración de esfuerzo y superación en las actividades de equilibrio avanzadas.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de mostrar un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: Saluda a los estudiantes con entusiasmo y establece un tono positivo para la sesión. Motiva a los estudiantes resaltando la emoción de aprender a correr con control. Presentación del propósito de la sesión: Explica de manera clara y emocionante el propósito de la sesión, vinculándolo al juego "Carrera de Cucharas y Pelotas". Destaca la importancia de desarrollar el control corporal corriendo a diferentes velocidades y deteniéndose, y cómo esto se relaciona con el juego planificado. Establece expectativas positivas y fomenta la participación activa, enfatizando que el aprendizaje será a través de la diversión y la colaboración. Invitación para Iniciar la Actividad: Anima a los estudiantes a formar equipos y prepararse para la emocionante "Carrera de Cucharas y Huevos".	•Cucharas (una por estudiante) •Pelotas (uno por estudiante) •Sillas (una por equipo) •Recipientes (uno por equipo)	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: ¡En este día jugaremos el juego de la Carrera de Cucharas y Pelotas! En este desafío, los estudiantes demostrarán su control corporal al correr a diferentes velocidades (rápido, lento) y detenerse con precisión. El juego se divide en equipos coloridos, cada uno enfrentándose a la tarea de transportar un pelota en una cuchara de un extremo a otro.		30 minutos

	APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • Explica la importancia del control corporal al correr, mencionando cómo esto contribuye al equilibrio y coordinación. • Anima a los estudiantes a estar conscientes de su cuerpo mientras se mueven. • Inicia con ejercicios de calentamiento que involucren correr a diferentes ritmos. • Introduce variaciones en la velocidad y detenciones, preparando a los estudiantes para la "Carrera de Cucharas y Pelotas". ACTIVIDAD BÁSICA: • Conduce ejercicios simples de correr, detenerse y caminar, enfocándose en el control y la precisión del movimiento. • Asegura que los estudiantes practiquen estas acciones antes de aplicarlas al juego. • Observa y corrige la postura y el control corporal de los estudiantes durante los ejercicios. • Proporciona retroalimentación específica para mejorar la técnica. • Mantén un ambiente positivo y motivador. • Ofrece palabras de aliento mientras los estudiantes practican el control corporal. ACTIVIDAD AVANZADA: • Explica cómo mantener un ritmo cardíaco constante contribuye al control corporal.		
--	--	--	--

	• Introduce variaciones en la velocidad y la intensidad, desafiando a los estudiantes a adaptarse. • Posterior a ello divide a los estudiantes en cuatro equipos, cada uno representado por un color. • Se forman filas con el primer integrante de cada equipo en la línea de inicio. • Cada estudiante recibe una cuchara y una pelota pequeña. • El objetivo es llevar la pelota sobre la cuchara de un extremo al otro.  • Al dar la señal, el primer estudiante de cada equipo inicia la carrera. • Pueden elegir correr rápidamente, caminar lentamente o detenerse según lo consideren necesario. • Al llegar al otro extremo, el estudiante coloca cuidadosamente la pelota en un recipiente sobre una silla. • El siguiente miembro del equipo repite la acción, manteniendo el control de su velocidad y deteniéndose con precisión. • El equipo que complete todas las carreras primero y coloque todas las pelotas en el recipiente será el ganador. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Cada equipo exhibe el dominio del control corporal adquirido durante la "Carrera de Cucharas y Huevos". • La docente introduce variaciones adicionales para desafiar a los equipos		
--	--	--	--

	y consolidar las habilidades de equilibrio. Ejemplo: Introduce indicaciones en donde los estudiantes deben correr más rápido o caminar más lentamente. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Dirige a los estudiantes en una serie de ejercicios de enfriamiento diseñados para aliviar la tensión muscular. • Luego promueve la relajación a través de técnicas de respiración, guía a los estudiantes para que se sienten cómodamente en el suelo o en sillas. Para esta actividad la docente coloca música de relajación. • Anímalos a cerrar los ojos y concentrarse en su respiración. • Dirige ejercicios de respiración consciente, como respirar profundamente y exhalar lentamente.		
CIERRE	• Preguntas de Reflexión: ¿Qué aprendimos hoy sobre el control corporal y el equilibrio? ¿Cómo te sentiste al correr a diferentes velocidades y detenerte con precisión? ¿Qué dificultades enfrentaste y cómo las superaste? • Destaca la importancia de la práctica continua para mejorar la capacidad de correr con precisión y equilibrio. • Anima a los estudiantes a aplicar estas habilidades en otras actividades diarias.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de relajación: <https://www.youtube.com/watch?v=Ea6ykVh7Y7U>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°14

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Me muevo al ritmo de colores y números”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Realizan movimientos de flexión y extensión con destreza y coordinación mientras tocan el color o número indicado en la pared.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de identificar movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: Buenos días, exploradores del movimiento. Hoy nos sumergiremos en un mundo lleno de colores y números mientras nos movemos. Presentación del Propósito: Vamos a aprender sobre movimientos de flexión y extensión de una manera divertida y creativa utilizando colores y números. Además, nos enfrentaremos a un desafío de equilibrio más adelante.	• Hojas de papel boom de colores (rojo, verde, azul, amarillo). • Números impresos del 1, 2...5. • Almohadas para la actividad avanzada.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: El día de hoy jugaremos el juego me “Me muevo al ritmo de colores y números” En este emocionante desafío, nuestro salón se transforma en un mundo lleno de colores y números. Para ello la docente ha decorado las paredes con hojas de papel boom de colores: rojo, verde, azul y amarillo, también a enumerado como 1, 2 ... 5. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: • Interacción verbal para facilitar ejercicios de movimiento con instrucciones claras sobre colores y números. • Calentamiento con ejercicios suaves adaptados al indicador a tratar. La docente coloca la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo” ACTIVIDAD BÁSICA:		30 minutos

	• Para esta actividad los alumnos participaran uno por uno. • La maestra indica un color o número específico, por ejemplo, "verde", "cinco" • El desafío comienza cuando el alumno levanta el pie y toca el color o número designado en la pared según se le indica. • Supervisar los movimientos y motivar a mantener un nivel de energía alto. ACTIVIDAD AVANZADA: • Para la segunda fase de nuestro juego nos aventuramos hacia un desafío más grande. • Proporcionar indicaciones para mantener el ritmo cardíaco y presentar ejercicios más complejos. • La docente coloca dos almohadas en el suelo, creando una superficie elevada. • Cada estudiante, cuando se menciona un color o número, deberá subirse a la almohada y equilibrarse en un solo pie. • Con habilidad y destreza, tocarán el color o número indicado en la pared. • Esta actividad avanzada introduce variaciones adicionales para desafiar a los estudiantes, consolidando su comprensión de movimientos de flexión, extensión y equilibrio. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Esta actividad avanzada introduce variaciones adicionales para desafiar a los estudiantes, consolidando su comprensión de movimientos de flexión, extensión y equilibrio • Todos los alumnos realizarán de manera conjunta una breve presentación donde un estudiante, realizará movimientos de flexión y extensión destacando los aprendizajes		
--	---	--	--

	de la actividad básica. Por ejemplo, podrían flexionar las rodillas y luego extender los brazos. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Guía a los estudiantes a través de ejercicios suaves para reducir la tensión muscular. • Ejemplo: "Ahora, relajémonos con algunos estiramientos suaves. Respiren profundamente y relajen esos músculos."		
CIERRE	• Invita a los estudiantes a compartir sus experiencias y aprendizajes. • Les pregunta: "¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Alguna parte fue más desafiante? ¡Quiero escuchar sus reflexiones!"		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=OvdlItNxSqlE>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°15

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Carrera de pelotas rebotantes”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de identificar movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: La sesión comienza con un saludo animado para crear un ambiente positivo y motivador. La docente pone una canción y les pide a los estudiantes que se mueva con ella: Me Muevo Para Aquí Presentación del Propósito de la Sesión: Explicar a los estudiantes que hoy participarán en la Carrera de Pelotas Rebotantes, enfocándose en la coordinación y estrategia en niveles básicos y avanzados. Invítalos a Iniciar la Actividad: Anima a los estudiantes a formar equipos y prepararse para la emocionante carrera.	•Bolas de rebote. •Cartones para cada equipo. •Cajas designadas para depositar las bolas.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy jugaremos el juego de la Carrera de Pelotas Rebotantes, la emoción y la coordinación se fusionan en una competencia vibrante. El objetivo es claro: avanzar hacia el extremo opuesto haciendo rebotar la pelota sobre el cartón y depositarla cuidadosamente en una caja designada. La estrategia se entrelaza con la destreza, ya que cada estudiante debe encontrar el equilibrio perfecto entre la fuerza del rebote y la dirección adecuada. La coordinación del equipo es esencial, ya que deben trabajar juntos para completar la carrera y dejar la bola en la caja. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: •Explica la importancia de la coordinación y la separación y		30 minutos

	aproximación en la actividad. Menciona cómo estos movimientos son esenciales para el éxito en la Carrera de Pelotas Rebotantes. • Inicia con una breve charla sobre la función de la coordinación en la actividad física. • Realiza movimientos suaves de separación y aproximación, como estiramientos laterales y flexiones. Ejemplo: Vamos a practicar movimientos de separación y  aproximación. Comencemos con estiramientos laterales, abriendo y cerrando las piernas para sentir el rango de movimiento. ACTIVIDAD BÁSICA: • Los estudiantes se organizan en equipos de cuatro, formando filas. Cada estudiante recibe una bola y, en representación de su equipo, un cartón que se convierte en el vehículo clave de esta carrera única. • La docente les indica que la bola no puede ser sostenida directamente; debe rebotar sobre el cartón en manos hábiles. Una vez que la bola llega a su destino, el siguiente miembro del equipo repite la hazaña, creando una sucesión animada de rebotes y carreras. • Supervisión del movimiento corporal y motivación para mantener la energía.		
--	--	--	--

	ACTIVIDAD AVANZADA: • La docente introduce estrategias avanzadas y cambios en la ubicación de las cajas. • Los equipos, ahora con una misión aún más intrigante, se alinean, cada estudiante ansioso por enfrentarse al desafío. Equipados con una bola y un cartón, su tarea es avanzar hacia el extremo opuesto, pero la dificultad se ha intensificado. • La pelota ya no puede simplemente rebotar sobre el cartón; ahora, los estudiantes deben hacerla rebotar en un patrón específico. Cada miembro del equipo debe realizar un tipo diferente de rebote: uno alto, otro bajo, y el siguiente lateral. La variedad de rebotes agrega un elemento de complejidad que pondrá a prueba la coordinación y la comunicación del equipo. • Además, la caja designada se ha movido a un área más desafiante. En lugar de estar en línea recta, ahora está ubicada en una posición angular, requiriendo que los estudiantes ajusten su enfoque y precisión. • La estrategia ahora es aún más crucial, ya que los equipos deben planificar y ejecutar los movimientos de rebote de manera sincronizada. La coordinación del equipo se enfrenta a una prueba más rigurosa, ya que cada miembro se especializa en un tipo de rebote y deben fusionar sus habilidades para superar este Desafío. • Brindar pausas estratégicas para el bienestar físico. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Cada estudiante mostrará movimientos de separación y aproximación durante la carrera.		
--	--	--	--

	• Ejemplo: Muestra cómo aplicas los movimientos de separación y aproximación al rebotar la pelota en la Carrera de Pelotas Rebotantes. • ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Guiar a los estudiantes en estiramientos suaves de separación y aproximación. • Ejemplo: Realicemos estiramientos de piernas para liberar la tensión después de la Carrera de Pelotas Rebotantes. Abre y cierra las piernas suavemente. • Preguntas para la reflexión sobre la carrera y los movimientos practicados. • Ejemplo: ¿Cómo te sentiste al aplicar los movimientos de separación y aproximación en la carrera? ¿Qué estrategias funcionaron mejor para tu equipo?		
CIERRE	• Los estudiantes serán guiados a través de una serie de preguntas que les permitirán analizar su experiencia y comprender mejor los movimientos de separación y aproximación. Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? • Fomentar la honestidad sobre los desafíos encontrados durante las actividades. Ejemplo: Hablemos sobre los desafíos que enfrentaron al aplicar estos movimientos. ¿Hubo momentos en los que fue difícil coordinarse como equipo?		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de motivación: <https://www.youtube.com/watch?v=ByEFotx06NM>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°16

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Juego mimítame. Expresión corporal”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Colaboración y comunicación verbal entre los estudiantes.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de entender los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: La docente saluda con entusiasmo, creando un ambiente positivo. Motiva a los estudiantes destacando la importancia de la expresión corporal y el equilibrio. Presentación del Propósito: Explica que hoy explorarán la conexión entre expresión corporal y equilibrio, desarrollando habilidades motoras y de comunicación no verbal. Invitación a Iniciar la Actividad: Anima a los estudiantes a formar una fila y estar listos para participar en el juego Mimitame y Equilíbrate.	•Sala amplia para la realización de ejercicios de equilibrio.	10 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy jugaremos el Juego mimitame. Expresión Corporal, es una actividad lúdica y educativa diseñada para fomentar la comunicación no verbal y la representación de acciones entre los estudiantes. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: •La docente explica la importancia de la expresión corporal y cómo esta se relaciona con la comprensión de gestos y mímicas. Ejemplo: Hoy vamos a explorar cómo podemos entender y representar acciones a través de nuestros gestos y		30 minutos

	movimientos. Esto nos ayudará a mejorar nuestra comunicación no verbal. • Se realiza un calentamiento enfocado en partes del cuerpo utilizadas en gestos y mímicas, como los brazos, las manos y la cara. Se pueden incluir movimientos suaves y estiramientos. Para esta actividad la docente coloca una canción y les pide a los estudiantes que imiten los movimientos que ella hace. Nombre de la canción: El Juego de Imitar. ACTIVIDAD BÁSICA: • La docente presenta el juego Mimitame. Expresión Corporal, describiendo la dinámica y resaltando cómo este juego fortalecerá la capacidad de entender gestos y mímicas. • La docente realiza una breve demostración de gestos simples sin palabras para que los estudiantes practiquen la observación antes de comenzar el juego. Ejemplo: Vamos a practicar gestos simples. Comencemos con expresiones faciales, como sonrisas y sorpresas. Sigamos con movimientos de manos y brazos que representen acciones cotidianas. • La docente explica las reglas del juego, enfatizando la importancia de la atención y la creatividad. Recuerden, al replicar los gestos, no se pueden usar palabras, ¡solo gestos y mímicas! • La docente observa de cerca a cada estudiante, ofreciendo retroalimentación y correcciones cuando sea necesario. ACTIVIDAD AVANZADA: • Antes de iniciar con la actividad la docente les indica que, para mantener la energía y el enfoque, respiren profundamente entre turnos. Esto les		
--	---	--	--

	ayudará a mantener un buen ritmo cardiaco mientras continúan con los gestos • La docente, indica que formen una fila y mirando hacia la pared y de manera estratégica, tocará el hombro de un alumno, desencadenando una secuencia de expresiones y movimientos. • Cuando el estudiante siente el toque en su hombro, gira para enfrentar a la docente, quien ejecutará diversos gestos sin pronunciar palabra alguna. Cada gesto, desde simples acciones cotidianas hasta expresiones más elaboradas, será un código visual para el estudiante. • Luego, el estudiante, tras observar atentamente, girará nuevamente para tocar el hombro de su compañero de adelante. Aquí radica el giro único de este juego: el estudiante ahora debe imitar los mismos gestos y mímicas que la docente le presentó, comunicando sin palabras y desafiando la creatividad y la atención. • Este proceso continuará, girando de estudiante a estudiante a medida que los gestos se transmiten en cadena. La diversión se encuentra en la interpretación y la precisión al replicar las acciones sin el uso de palabras. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Cada estudiante demuestra los gestos aprendidos durante el juego Mimitame. Expresión Corporal. Ejemplo: Ahora es su turno de brillar. La docente divide los grupos en 3 y les pide que giren, toquen el hombro de su compañero y repitan los gestos que han practicado. Recuerden, ¡sin palabras!		
--	---	--	--

	ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Se guía a los estudiantes a través de ejercicios de enfriamiento para relajar los músculos. Ejemplo: Ahora, bajemos la intensidad. Haremos algunos estiramientos suaves para relajar nuestros músculos después de la actividad. • Se lleva a cabo una reflexión grupal sobre la experiencia, destacando logros y áreas de mejora. Ejemplo: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué gestos fueron más divertidos de replicar? Compartan sus experiencias y brinden retroalimentación positiva a sus compañeros.		
CIERRE	• Se realizan preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos y cómo las superamos? • La docente refuerza la importancia de la práctica regular para mejorar la capacidad de expresión y equilibrio, promoviendo la autonomía a través de la motricidad.		5 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de calentamiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=G0ejZVMvpj0>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°17

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUÍA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18
TÍTULO DE LA SESIÓN: “Yoga challenge”
Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to **Sección:** “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas).

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de la búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Colaboración y apoyo mutuo entre los compañeros.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de mostrar espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: Saludo entusiasta y breve introducción al mundo mágico de la flexibilidad. Presentación del propósito: Explicación sobre la importancia de la flexibilidad y cómo el juego Yoga Challenge les ayudará a descubrir nuevas capacidades en sus cuerpos. Invitación a iniciar la actividad: Los motivamos a formar filas y prepararse para la diversión.	•Área espaciosa para realizar las posturas. •Fichas con ilustraciones de posturas para el nivel básico avanzado. •Música ambiental para acompañar las actividades. •Colchonetas o superficies cómodas para las posturas en el suelo.	5 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy jugaremos el Yoga Challenge, en este juego, los participantes explorarán diversas posturas corporales, desde las más simples hasta las más desafiantes, con el objetivo de expresar su flexibilidad de manera espontánea y desinhibida. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad: ACTIVIDAD FISIOLÓGICA: •La docente explicará la importancia de la flexibilidad y cómo influye en el bienestar físico. Utilizará un lenguaje accesible para los estudiantes, relacionando la flexibilidad con la capacidad de moverse con mayor libertad y comodidad. Ejemplo: Chicos, ¿alguna vez han sentido que su cuerpo puede ser como un elástico que se estira y flexiona? Hoy vamos a		30 minutos

	descubrir cómo ser más flexibles y sentirnos geniales al hacerlo. • Se llevarán a cabo ejercicios de calentamiento diseñados específicamente para preparar el cuerpo para las posturas de flexibilidad. Estos ejercicios se centrarán en movimientos de flexión y extensión, enfocándose en diferentes grupos musculares. Ejemplo: Vamos a empezar con movimientos suaves para despertar nuestros músculos. Inclínemos el cuerpo hacia un lado y luego hacia el otro, como si estuviéramos saludando al sol. Esto nos ayudará a preparar nuestras espaldas y laterales para las increíbles posturas que exploraremos. ACTIVIDAD BÁSICA: • La docente guiará a los estudiantes a través de posturas simples de yoga, asegurándose de que las instrucciones sean claras y comprensibles. • La docente indica a los estudiantes que se formen en filas. • La docente dará indicaciones verbales sobre diferentes posturas a imitar. Ejemplo: ¡Vamos a comenzar con una postura sencilla! Todos, coloquen las manos en las caderas y doblen ligeramente las rodillas. Mantengan esa posición. Y así sucesivamente la docente imita las posturas en base a la ficha con la que cuenta. • Los estudiantes imitarán las posturas sugeridas por la docente. • La docente evaluará y reforzará positivamente las posturas realizadas por los estudiantes. Ejemplo: ¡Muy bien! Todos mostraron una flexibilidad increíble en esa postura. Ahora, preparen para la siguiente.		
--	---	--	--

	• Se introducirán gradualmente posturas más desafiantes, siempre adaptándose al nivel básico y fomentando la participación espontánea. ACTIVIDAD AVANZADA: • Antes de comenzar el juego en el nivel avanzado, la docente brindará pautas sobre la importancia de mantener un ritmo cardíaco estable durante la actividad física. Ejemplo: Antes de sumergirnos en el desafío avanzado, recordemos respirar profundamente y mantener un ritmo cardíaco constante. Esto nos ayudará a ejecutar las posturas con precisión y seguridad. • Los estudiantes se agruparán en equipos de dos, y la docente proporcionará fichas con ilustraciones de posturas específicas. Ejemplo: Cada equipo recibirá una ficha con una postura única. Estudien la imagen y prepárense para imitarla con precisión. • La docente señalará una ficha y los equipos deberán imitar la postura correspondiente. Ejemplo: ¡Equipo A, su ficha muestra una postura de estiramiento hacia atrás! ¡Demuéstrénnos esa flexibilidad! Equipo B, observen y preparen la siguiente postura. • Los equipos se turnarán para imitar las posturas asignadas, mostrando creatividad en su ejecución. Ejemplo: ¡Increíble, Equipo A! Ahora, Equipo B, es su turno. Recuerden, la originalidad y la precisión son clave. • La docente proporcionará retroalimentación constructiva y reconocimiento a cada equipo. Ejemplo: Ambos equipos mostraron		
--	---	--	--

	una excelente flexibilidad y creatividad. ¡Realmente han elevado el arte de las posturas flexibles!. • Se realizarán pausas durante el juego para permitir que los estudiantes se estiren, respiren y se relajen antes de continuar con las siguientes posturas. Ejemplo: Tomemos un breve descanso para estirarnos y relajar nuestros músculos. Respiramos profundamente y preparamos nuestros cuerpos para el próximo desafío. ¡Listos para continuar! ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Cada estudiante, siguiendo las instrucciones previas, realizará una serie de posturas de yoga aprendidas durante la sesión. La docente observará y proporcionará comentarios positivos, destacando la expresión espontánea y desinhibida en la ejecución de las posturas. Ejemplo: Ahora es el momento de demostrar lo que han aprendido en Yoga Challenge. Cada uno ejecutará las posturas que practicamos. Recuerden ser espontáneos y disfrutar del proceso. ¡Adelante! • Se realizará un cambio de superficie, como pasar de estar de pie en el suelo a utilizar colchonetas o alfombras. Esto desafiará aún más las habilidades de equilibrio de los estudiantes. Ejemplo: Vamos a darle un giro a nuestro juego. Todos tomen una colchoneta y continuaremos las posturas sobre ella. Esto añadirá un nuevo desafío al equilibrio. ¿Listos para adaptarse y seguir siendo flexibles?		
--	---	--	--

	ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • La docente guiará a los estudiantes en ejercicios de enfriamiento, enfocándose en estiramientos suaves y técnicas de relajación para reducir la tensión muscular. Ejemplo: Después de la intensidad de Yoga Challenge, tomémonos un momento para estirarnos suavemente. Sigamos con algunos ejercicios de enfriamiento para relajar los músculos y disfrutar de una sensación de calma. • Se fomentará una breve reflexión sobre la sesión. Los estudiantes compartirán sus experiencias y la docente proporcionará retroalimentación positiva, destacando el esfuerzo y la expresión libre durante el juego. Ejemplo: ¿Cómo se sintieron durante Yoga Challenge? ¿Hubo alguna postura que les resultara especialmente divertida o desafiante? Compartan sus pensamientos. Todos hicieron un trabajo increíble expresando su flexibilidad.		
CIERRE	• Se utilizarán preguntas de metacognición para evaluar la experiencia y el aprendizaje de los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy durante Yoga Challenge? ¿Cómo se sintieron al mostrar su flexibilidad de manera espontánea? ¿Hubo dificultades y cómo las superaron? ¿Qué estrategias utilizaron para adaptarse a las nuevas superficies y desafíos de equilibrio? • La docente reforzará la importancia de la autoevaluación y la superación de desafíos físicos, promoviendo la		10 minutos

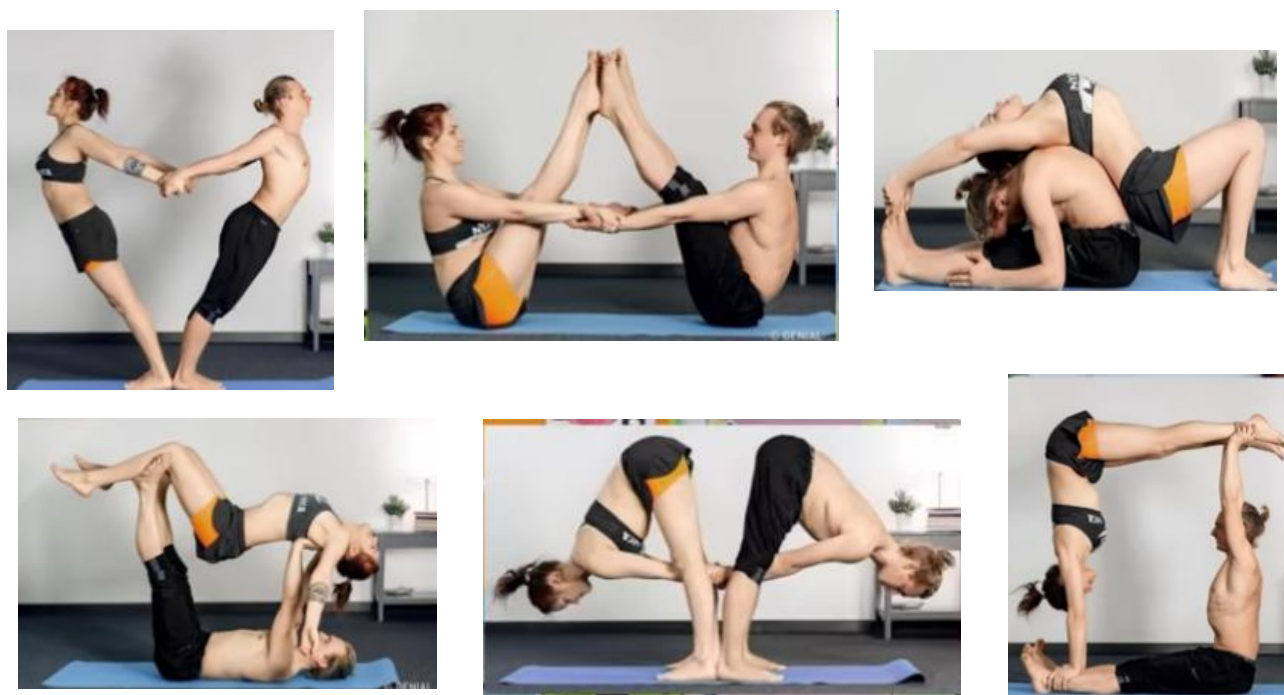
	confianza en sí mismos y la apreciación por la expresión libre en actividades físicas.		
--	--	--	--

IV. ANEXOS

FICHA DE POSTURAS PARA LA ACTIVIDAD BÁSICA



FICHA DE POSTURAS PARA LA ACTIVIDAD AVANZADA



VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°18

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas).	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OLORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Balance de emociones”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.	Acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Expresión facial y gestual alineada con las emociones asignadas.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de aceptar y valorar la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y motivación: Saludar a los estudiantes con entusiasmo, destacando la importancia de las emociones en nuestra vida diaria. Para motivarlos coloca la canción Las emociones y pida que canten y sigan los movimientos. Presentación del propósito de la sesión: Explicar que hoy explorarán el equilibrio físico a través de expresiones emocionales, aprendiendo a aceptar y valorar sus propias emociones y las de sus compañeros. Invitación a iniciar la actividad: Motivar a los estudiantes a participar activamente y a disfrutar de las actividades que promoverán el equilibrio emocional.	•Espacio amplio y seguro para realizar las actividades. •Cartas o tarjetas con representaciones visuales de emociones. •Música adecuada para la actividad de motivación. •Superficies variadas para adaptar el equilibrio en la actividad avanzada.	5 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Hoy jugaremos el juego "Balance de Emociones", en este juego, los participantes exploran y expresan diversas emociones mientras desarrollan habilidades de equilibrio físico y emocional. La dinámica varía desde identificar y representar emociones básicas hasta coordinar movimientos más complejos en parejas, fomentando la aceptación y valoración de las expresiones emocionales propias y de sus compañeros.		30 minutos

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO

Iniciamos la actividad:

ACTIVIDAD FISIOLÓGICA:

- La docente introduce la sesión explicando la importancia de conectar las emociones con el equilibrio físico.
- Proporciona ejemplos simples de cómo ciertas emociones pueden afectar nuestro equilibrio.
- Se realiza una actividad de respiración profunda para calmar la mente y preparar el cuerpo.
- La docente guía a los estudiantes a cerrar los ojos y visualizar diferentes situaciones que evocan emociones básicas (felicidad, tristeza, enojo).
- Mientras respiran, se les anima a reconocer y aceptar estas emociones.

ACTIVIDAD BÁSICA:

- En esta etapa, el juego se centrará en la identificación y expresión de emociones básicas. Los estudiantes practicarán el equilibrio físico mientras exploran diversas emociones.
- Los estudiantes se colocarán en una fila en una superficie plana.
- La docente asignará una emoción básica a cada estudiante (feliz, triste, enojado, sorprendido, etc.).
- Cada estudiante expresará la emoción asignada a través de gestos y expresiones faciales mientras camina lentamente en línea recta.

	•El desafío es mantener el equilibrio emocional y físico mientras se desplazan. •La docente observará y proporcionará comentarios positivos sobre la expresión y el equilibrio. ACTIVIDAD AVANZADA: •En este nivel, el juego se intensificará al combinar equilibrio con movimientos más complejos que representan emociones más matizadas. •Los estudiantes se agruparán en parejas. •La docente asignará emociones más complejas o combinaciones de emociones a cada pareja (por ejemplo, emocionado y nervioso, feliz y sorprendido). •Cada pareja creará una breve secuencia de movimientos que represente las emociones asignadas. •Mientras ejecutan la secuencia, deberán mantener el equilibrio y coordinarse con su compañero. •La docente evaluará la creatividad, expresión emocional y equilibrio de cada pareja. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: •Cada estudiante demuestra las habilidades de equilibrio aprendidas durante la sesión de manera individual. Ejemplo: Ahora, cada uno de ustedes mostrará lo que aprendieron sobre equilibrio. Después, cambiaremos la superficie para hacerlo un poco más desafiante.		
--	--	--	--

	Recuerden, no se trata solo de mantenerse en pie, sino de expresar emociones mientras lo hacen. ¡Vamos a ver esa expresión equilibrada! • La docente destaca movimientos específicos que vinculen el equilibrio con la expresión emocional. • Se introduce una nueva superficie, como cojines o tablas de equilibrio. • Los estudiantes repiten los ejercicios de equilibrio, adaptándose a la nueva superficie para mejorar la estabilidad y coordinación. • La docente observa cuidadosamente, proporcionando retroalimentación individual sobre cómo adaptarse a la nueva superficie. • Se enfoca en destacar la conexión entre la expresión emocional y el equilibrio en superficies variadas. ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN • Se guía a los estudiantes a través de ejercicios de estiramiento y relajación para reducir la tensión muscular. Ejemplo: Hemos trabajado duro hoy. Ahora, vamos a relajarnos y reflexionar sobre nuestra experiencia. ¿Cómo se sintieron al expresar emociones mientras mantenían el equilibrio? Esto es fundamental para nuestro crecimiento y autoconocimiento. • La docente incorpora movimientos suaves, como estiramientos de yoga, y fomenta la respiración profunda.		
--	--	--	--

	• Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre cómo se sintieron durante la sesión. • Preguntas como ¿Qué emociones experimentaron durante la actividad? y ¿Cómo influyó el equilibrio en su expresión emocional? promueven la autorreflexión.		
CIERRE	• Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy sobre equilibrio emocional? ¿Cómo nos sentimos al expresar nuestras emociones a través del movimiento? ¿Qué dificultades enfrentamos y cómo las superamos? • Reforzar la importancia de mejorar la capacidad de desenvolverse autónomamente a través de la motricidad y el equilibrio emocional.		10 minutos

IV. ANEXOS

Link de la canción de motivación: https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwl9M

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO N°19

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUIA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

TÍTULO DE LA SESIÓN: “Marionetas expresivas”

Nivel: Primaria

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1. Institución Educativa: Julio Armando Ruiz Vásquez

1.2. Grado: 4to Sección: “E”

1.3. Docente de Aula:

1.4. Estudiante: Callupe Ortega, Margie Alexia

1.5. Fecha:

1.6. Área curricular: Educación física

II. DATOS CURRICULARES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Utiliza lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse.	Considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables	Propósito
Enfoque de igual de genero	Empatía	Participación activa en las actividades, mostrando respeto por las limitaciones propias y ajenas.	Al finalizar la sesión de clase el/la estudiante será capaz de considerar sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Saludo y Motivación: Inicia la sesión con un saludo cálido. Motiva a los estudiantes mencionando la diversidad de expresiones corporales y cómo estas pueden enriquecer la comunicación. Presentación del Propósito de la Sesión: Explica que explorarán la expresión corporal a través del juego de las marionetas. Destaca la importancia de considerar las propias limitaciones y las de los demás para fortalecer la colaboración. Invítalos a Iniciar la Actividad: Introduce el juego de manera intrigante, resaltando la dinámica de roles entre marioneta y titiritero. Anima a los estudiantes a sumergirse en la experiencia y a estar abiertos a la creatividad en la expresión corporal.	•Espacio amplio •Música relajante	5 minutos
DESARROLLO	La docente informa que: Jugaremos el juego de la Marionetas Expresivas, los estudiantes explorarán la expresión corporal de manera creativa y divertida. La dinámica del juego se basa en la interacción entre los participantes, donde uno asume el papel de la marioneta y el otro actúa como el titiritero. El objetivo principal es que las marionetas respondan de manera creativa a las indicaciones del titiritero, expresando diferentes emociones y acciones a través de movimientos corporales. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO Iniciamos la actividad:		30 minutos

ACTIVIDAD FISIOLÓGICA:

- Inicia con una breve charla sobre la importancia de la expresión corporal y cómo esta puede ser una forma única de comunicarse. Anima a los estudiantes a compartir sus experiencias previas con expresiones corporales.
- Realiza un calentamiento dinámico que incluya movimientos suaves pero expresivos. Pueden estirar y flexionar partes específicas del cuerpo mientras exploran diferentes formas de expresión. Instrucciones: Integra movimientos teatrales simples, como caminar como un robot, bailar como una mariposa o moverte con la gracia de un gato. Esto ayuda a desinhibirse y explorar diversas formas de expresión.

ACTIVIDAD BÁSICA:

- La docente forma grupos de dos estudiantes. En cada grupo, uno será la marioneta y el otro el titiritero.
- Marioneta: Deberá dejarse llevar por las indicaciones del titiritero, ajustando sus movimientos de acuerdo con las señales recibidas.
- Titiritero: Tendrá la responsabilidad de guiar a la marioneta mediante señales específicas, como levantar la mano, bajarla o estirla.



	• Observa de cerca la ejecución de los movimientos, brindando retroalimentación positiva. Motiva a los estudiantes a explorar su creatividad y a expresarse libremente. ACTIVIDAD AVANZADA: • Introduce variaciones en la intensidad del juego, ajustando el ritmo de las indicaciones para desafiar el manejo emocional y físico de los estudiantes. • Se agrega una dimensión adicional: el titiritero puede utilizar expresiones faciales para comunicar emociones o sugerir ajustes en la actuación de la marioneta. • El titiritero guía a la marioneta en la creación de una breve historia o escena improvisada. Las señales deben representar eventos específicos en la narrativa. • Se introducen objetos simbólicos (imaginarios) que la marioneta debe interactuar con base en las indicaciones. Por ejemplo, levanta la mano como si sostuvieras un globo. • La docente observa cómo las marionetas interpretan las nuevas señales y cómo incorporan creatividad adicional a sus movimientos. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: • Cada pareja realiza una breve demostración de su secuencia de movimientos ante el grupo. Anima a la variación y creatividad en la interpretación de las indicaciones. • Para agregar un desafío, cambia la superficie donde realizan el juego (por ejemplo, de una silla a un área abierta), adaptando así sus habilidades de expresión corporal al entorno.		
--	--	--	--

	ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN •Dirige ejercicios suaves de enfriamiento, como estiramientos relajantes, para reducir la tensión muscular. Instrucciones: Lentamente inclina la cabeza hacia un lado, aplicando una suave presión con la mano del lado opuesto para estirar el cuello y los hombros. Mantén la posición durante 15 segundos. Repite en el otro lado. •Pregunta a los estudiantes cómo se sintieron al ser marionetas o titiriteros. Anímalos a expresar las emociones que experimentaron durante el juego. Ejemplos: ¿Cómo te sentiste al seguir las indicaciones? o ¿Qué emociones trató de transmitir tu compañero?		
CIERRE	•Invita a los estudiantes a sentarse en un círculo y reflexionar sobre la experiencia. Pregunta: ¿Qué aprendimos hoy sobre la expresión corporal y la comunicación no verbal? •Refuerza la importancia de considerar las limitaciones expresivas para mejorar la capacidad de desenvolverse de manera autónoma.		10 minutos

IV. ANEXOS

Juego de la sesión: <https://www.youtube.com/watch?v=tfeAyfgBhpw>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°20

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Indicador: El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.	
		SI	NO
1	ANTONIO GONZALES, JESÚS DARWIN		
2	ARANIBAR ROMERO, RONALD PATRICIO		
3	BERROSPI RIVANEIRA, ANDONI TYLER		
4	BLAS ACUÑA, LEONARDO YAMIR		
5	CALDERON HUERTA, NAOMI		
6	CAMACHO MUNGUÍA, JUAN JOSE		
7	CARLOS MINGUIA, EFRAIN ELIEZER		
8	CHIPANA CRUZ, GIANDHY		
9	CLAUDIO PONCE, DANIELA AMIRA		
10	CORAL PACHECO, MOISES ADAN		
11	DE LA PUENTE RODRIGUEZ, YAMIL EDUARDO		
12	FUENTES SILVESTRE, NORA DAYLLY		
13	HUAYANAY DURAN, ANCEL RODERICK		
14	LLANTO ESPINOZA, ABBY MACKENZIE		
15	MARTEL OORTEGUI, LINA ALEJANDRA		
16	MASIAS RIOS, FLOR GABRIELA		
17	MEJIAS BERRIO, ISAC ALEXANDER		
18	NAVARRO HUERTO, ZHAMANTA		
19	OSCCO AVALOS, CARLOS JESUS		
20	PACHECO VARGAS, ROGER HERNAN		
21	PALACIN RIOS, MARCO DAVID		
22	PARDO RODRIGUEZ, NATHALY XIMENA		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, PAULINA YOORYETH		
24	RAMIREZ CAPILLO, YOSIMAR YEREMI		
25	RUIZ FALCON, DIVANNIA JITZEL		
26	SALVADOR SOTO RAQUEL DALIA		
27	SANCHEZ ORIZANO, ALEXIS SEBASTIAN		
28	TENICELA NIETO, ESTRELLA CELESTE		
29	VARGAS BARRUETA, ANGEL THIAGO		
30	ZEVALLOS GALANTON, VILMARIS GABRIELA		

ANEXO 7

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



GRUPO CONTROL (PRE-TEST)



Los estudiantes caminan en línea recta con un cono en la cabeza.



Los estudiantes se desplazan con soltura en tripedia.

GRUPO CONTROL (POST-TEST)



Los estudiantes mantienen la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20





GRUPO EXPERIMENTAL (PRE-TEST)



Los estudiantes se posicionan en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás).



Los estudiantes avanzan lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer

GRUPO EXPERIMENTAL (POST-TEST)



Los estudiantes mantienen la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.



Los estudiantes se paran en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.



Los estudiantes caminan en línea recta con un cono en la cabeza.

SESIÓN 1



"EQUILIBRISTA EN ACCIÓN"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes forman dos grupos y con la rodilla elevada y flexionada hacia adelante saltan sobre la colchoneta sin perder el equilibrio.

SESIÓN 2



"EL DESAFÍO DEL EQUILIBRIO"



Los estudiantes pasan los conos saltando en un pie y sujetando el otro por la parte posterior en sic sac, sin perder el equilibrio.



Motivamos a los estudiantes a no rendirse.

SESIÓN 3 "LANZA Y ATRAPA SIN DEJAR CAER"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes avanzan de un punto de partida a un punto de llegada lanzando hacia arriba y atrapando la pelota de trapo sin dejarla caer.



Variaciones y desafíos adicionales en el juego, como lanzar y atrapar la pelota mientras avanzan o caminan con sus parejas.

SESIÓN 4 "DESAFÍO DEL CONO EQUILIBRISTA"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes caminan en línea recta con el cono en la cabeza sin dejarla caer.



Los estudiantes compiten atravesando obstáculos para ver quién puede caminar la distancia más larga con el cono en la cabeza sin dejarla caer.

SESIÓN 5 "EQUILIBRIO EN EL CIRCO MÁGICO"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes practican mantener una pierna elevada hacia atrás mientras abren los brazos en posición de equilibrio.



Los estudiantes parados en un pie lanzan la pelota de una mano a otra manteniendo el equilibrio durante más de 20 segundos.

SESIÓN 6 "AVENTURA EN MOVIMIENTO"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes avanzan a través del circuito en la postura de movimiento asignada (tripedia).



Los estudiantes demuestran su habilidad para realizar las posturas y participan en la actividad "Simón Dice Equilibrio"

SESIÓN 7 "NAVEGACIÓN TOPOLÓGICA"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes practican las nociones topológicas (arriba, abajo, adelante y atrás).



Los estudiantes se colocan vendas en los ojos y deben seguir las instrucciones de un compañero para moverse en el espacio de manera segura utilizando las nociones topológicas.

SESIÓN 8 "MOVIENDONOS AL SON DEL SILBATO"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes forman una fila y se preparan para seguir las instrucciones según el silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).



Al juego se añade movimientos de complejidad donde tendrán que saltar con pie reconociendo su lado derecho e izquierdo según el silbato.

SESIÓN 9 "AROS MÁGICOS"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes se colocan en fila y la docente explica las instrucciones del juego.



Los estudiantes saltan en los aros según se les indique. Como: "¡Salta al aro derecho!", "¡Ahora, al aro izquierdo!", y los estudiantes responden rápidamente saltando al aro correcto.

SESIÓN 10 "CORREN LOS CABALLOS"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.



Los estudiantes forman dos equipos para participar en una carrera de relevos. Donde darán una vuelta por la izquierda y otra por la derecha al llegar al extremo marcado.

SESIÓN 11 "ANIMALES EN EQUILIBRIO"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



La docente explica el juego.



Los estudiantes participaran en una carrera según el animal que les toque y lo representa a través de gestos e imitaciones utilizando su cuerpo mientras se desplazan por el espacio.

SESIÓN 12
"ATRAPA LA DIVERSIÓN EN UN SOLO PIE"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes integran movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parados en un pie y así lograr que la galleta llegue a su boca.

SESIÓN 13 "CARRERA DE SALTOS CON COSTALES"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes practican los saltos para el juego de los costales.



Los estudiantes utilizan su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando dentro de los costales.

SESIÓN 14 "CARRERA DE CUCHARAS Y PELOTAS"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes muestran un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose) a través del juego de la carrera de las cucharas y pelotas.

SESIÓN 15

"ME MUEVO AL RITMO DE COLORES Y NÚMEROS"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



La docente explica el siguiente juego.



Los estudiantes identifican movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.

SESIÓN 16 "CARRERA DE PELOTAS REBOTANTES"



La docente explica cómo será el juego



Los estudiantes identifican movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo y sin dejar que la pelota caiga al suelo.

SESIÓN 17 "JUEGO MIMITAME. EXPRESIÓN CORPORAL"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



La docente explica que son las expresiones corporales y el siguiente juego.



Los estudiantes entienden los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones) en el juego Mimitame:

SESIÓN 18 "YOGA CHALLENGE"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes realizan ejercicios de flexibilidad (posturas).



Los estudiantes hacen posturas en parejas según la imagen que se les muestra.

SESIÓN 19 "BALANCE DE EMOCIONES"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



Los estudiantes realizan el juego, donde el globo que es una emoción no debe caer al suelo hasta regar a los conos.



Los estudiantes aceptan y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.

SESIÓN 20 "MARIONETAS EXPRESIVAS"



Los estudiantes hacen el calentamiento.



La docente explica el juego.

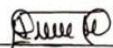


Los estudiantes consideran sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

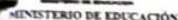
N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D.N.I. 7.8.5.3.1.1.2.8	REVOLLEDO CASIMIRO, Ariana Alessandra ✓	30	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
23	D.N.I. 8.1.1.1.5.1.9.0	REYNOSO NIETO, Luis Yonel ✓	28	04	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO		SP	SI				
24	D.N.I. 8.1.0.3.9.0.0.7	RONQUILLO CHUQUIMANGO, Leonel Evans ✓	31	07	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
25	D.N.I. 7.8.6.1.7.5.8.9	TAFUR TIMOTEO, Keneth Rold ✓ <i>Trasladado</i>	17	02	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO		SP	SI				
26	D.N.I. 8.1.1.5.6.1.0.0	VALENTIN ARBAIZO, Marie Jhosmy ✓	06	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO		SP	SI				
27	D.N.I. 7.8.1.1.8.6.8.4	VILLARROEL CALLE, Italo Jesús ✓	06	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO		SP	SI				
28	D.N.I. 7.8.3.0.0.5.4.4	ZEVALLOS FLORES, Koral Madeley ✓	23	10	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	13
Total	28


MOZA MINAYA, Anita
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma


TARAZONA RAMIREZ, José Arturo
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 091-2023	31	03	2023



El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

(1) N° / Cole	Para el caso EB/EEB: (IN) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (IN) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado	(5) Forma :	(E)sc Escolarizado, (NoE)sc No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial,	(6) Turno	(M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(2) Modalidad	(EBR) Educ.Básica Regular, (EBA) Educ.Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.	(8) Sección :	(A,B,C,...) Colocar "*" si es sección única o si se trata de Nivel inicial	(10) Situación de Matrícula :	(I) Ingresante, (P) Promovido, (GP) Permanencia en el grado, (RE) Reintegrante, Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante,
(3) Sexo/Edad	En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de E. Intermedio "1", "2", "Avanzado "1", "2", "3", "4" Colocar "*" si en la Nómina hay alumnos de varias edades y/o grados (Pr) Primaria : (U) Unicocteno, (Plu) Policocteno Multigrado y (PO) Policocteno Completo.	(7) Gestión :	(POD)Pub. de gestión directa,(GP)Pub.de Gestión Privada, (PR) Privada (solo EBA)	(11) País :	(P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (S) Soliva, (C) Chile, (OT) Otro
(4) Idioma/Religión		(9) Programa :	(PEB) PEBANA: Prog.de Educ.Bás.Alt.de Niños y Adolescentes PEBIA: Prog. de Educ.Bás. Alt.de Jóvenes y Adultos PEBIP/PEBANA/PEBIAJ, Prog. de Educ. Básica Alt. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "*" en caso de no corresponder	(12) Lengua :	(C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
				(13) Excentricidad de la Madre :	(SE) Sin Escolarización, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
				(14) Tipo de discapacidad :	(C) Cerebral, (OT) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (CA) Auditiva, (SC) Comorbogéica, (OT) Otro. En caso de no haber discapacidad, llevar en blanco
				(15) E de procedencia :	Solo para el caso de estudiantes que provienen de otra Institución Educativa
				(16) N° de DNI o Cód. Del	El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo M/H	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾			Nacimiento Registrado SUNO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	
						Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD													
22	D.N.I. 7-8-8-0-9-8-9-0	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina Yooryeth	13	07	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
23	D.N.I. 7-9-9-7-4-8-4-0	RAMIREZ CAPILLO, Yosimar Yereni	28	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
24	D.N.I. 8-1-2-1-5-0-6-7	ROJAS JANAMPA, Leslie Luanna	23	12	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
25	D.N.I. 8-1-1-5-5-9-0-7	RUBINA LIBERATO, Manuel Messi	03	08	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
26	D.N.I. 8-1-1-6-8-5-9-2	RUIZ FALCON, Divannia Jitzel	14	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
27	D.N.I. 8-1-1-1-5-1-7-7	SALVADOR SOTO, Raquel Dalis	22	04	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
28	D.N.I. 8-1-0-4-2-9-7-3	SANCHEZ ORIZANO, Alexis Sebastian	27	08	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	7	8
29	D.N.I. 7-8-5-2-2-4-8-5	TENICELA NIETO, Estrella Celeste	28	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
30	D.N.I. 9-0-2-0-6-8-0-4	ZEVALLOS GALANTON, Vilmarys Gabriela	17	09	2013	M	P	OT	SI	SI	C	NO	SP	SI						
31																				
32		Calderon Huerto, Naomi	18	07	20															
33		Vargas Carrizosa, Angel Enrique																		
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	16
Mujeres	14
Total	30

[Firma]

MARIANO REMIGIO, Julia

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma



JABAZONA RAMIREZ, José Arturo

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 091-2023	31	03	2023