



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
LLUSCO - CHUMBIVILCAS, 2019

PRESENTADO POR:

DARWIN CCUNO GARCIA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JULIACA – PERÚ

2023



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
LLUSCO - CHUMBIVILCAS, 2019**

PRESENTADO POR:

DARWIN CCUNO GARCIA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

APROBADO POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR

PRESIDENTE

:


Dr. TEOFILO CONDORI TÍPULA

PRIMER MIEMBRO

:


Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA


SEGUNDO MIEMBRO

:


Dra. NILDA ROSAS ROJAS

ASESORA

:


Mgtr. BERTHA BÉJAR PARRA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

::

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN P04



NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 029-2023-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 08 de mayo de 2023.

VISTOS:

La solicitud s/n presentado por el (la) Egresado (a): CCUNO GARCIA, Darwin, quien solicita la rectificación de la resolución N° 066-2022-DFUI-FACE-UANCV, 12 de octubre del dos mil veintidós, por cambio de denominación del Trabajo de Investigación; para optar el Grado Académico de Bachiller en Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Qué, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por la Unidad de Investigación y el reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, se accede a la petición del egresado por haberse consignado abreviaturas en el título del trabajo de Investigación; observación realizada por la Oficina del Vicerrectorado de Investigación; y

Estando el informe favorable de los jurados, en concordancia con el reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación - Programa de Complementación Académica (PROCAN) y en uso de las facultades de las atribuciones que le confiere la ley Universitaria 30220, ley de creación de la UANCV Nro. 23738 y modificatoria Nro. 24661, resolución de institucionalización Nro. 1287-92-ANR, que le confiere facultades al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

PRIMERO: RECTIFICAR la resolución N° 066-2022-DFUI-FACE-UANCV, de fecha 12 de octubre del 2022, en lo referente al Trabajo de Investigación titulado: IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA IES. "JOSÉ CARLOS MARIATEGUI" LLUSCO - CHUMBIVILCAS, 2019. Presentado por el (la) egresado (a): CCUNO GARCIA, Darwin,

SEGUNDO: APROBAR, la nueva denominación del Trabajo de Investigación titulado: IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIATEGUI LLUSCO - CHUMBIVILCAS, 2019. Presentado por el (la) egresado: CCUNO GARCIA, Darwin, Grado Académico de Bachiller en Ciencias de la Educación.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Educación, la Comisión de Grados y Títulos y secretaria académica quedan encargadas de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Rodolfo Freddy Arpasi Chura
DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
CGT-FACE,
INTERESADO
Arcn.
R.F.A.CH./m.y.h.c.



IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI LLUSCO - CHUMBIVILCAS, 2019

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja	<1%



Título de la Tesis	
IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI LLUSCO - CHUMBIVILCAS, 2019	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	DARWIN CCUNO GARCIA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70080382
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-1454-8834
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	BERTHA BEJAR PARRA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02387777
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1881-4291
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02039791
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	NORMA ELENA FLORES VIZA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29258552
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	NILDA ROSAS ROJAS
Tipo de documento	DNI



Número de documento de identidad	02419180
Datos de investigación	
Línea de investigación	Gestión de la educación – P04
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Institución Educativa Secundaria Jose Carlos Mariátegui LLusco -15.475214401701168, -70.259725887329</p> <p>País: Perú Departamento: Cusco Provincia: Cusco Distrito: Chumbivilcas</p> <p>https://www.google.com/maps/place/I.E.S.+Jose+Carlos+Mariategui+-+Isla/@-15.4754057,-70.2619575,17z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x9167fa8a30c8c2ab:0x45db0bd03ab6fa1d!8m2!3d-15.4754057!4d-70.2597688!16s%2Fg%2F11fxxtbzmf?entry=ttu</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Enero 2019 – Diciembre 2021
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p> <p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p>



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo DARWIN CCUNO GARCIA, identificado con DNI
Nro. 70080382 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIATEGUI. HUSCO - HUANOUILCAR, 2019

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 10 de AGOSTO del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



En memoria de mi madrecita abnegada Virginia Agueda que velo todo mi camino con sus buenos consejos. A mi padre... quien confió en mí, con su trabajo y ejemplo. De igual manera a mi hermano Fredy por su amor incondicional y a Dios por guiar mi camino.



Agradecer a Dios por protegerme y hacer de mí una gran persona, a mi familia que me apoya en todo.

A la facultad de Ciencias de la Educación, la cual nos permite seguir mejorando en mi formación académica.

No podemos dejar de lado a los docentes, que nos han ofrecido sus conocimientos, para ampliar nuestro saber.



INDICE GENERAL

INDICE GENERAL	i
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	vi
INTRODUCCION	vii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. DEFINICION DEL PROBLEMA	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problema Específicos	2
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.4.1. Objetivo General.....	4
1.4.2. Objetivos Específicos	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	6
2.1.1. A Nivel Internacional.....	6
2.1.2. A nivel nacional.....	7
2.2. MARCO TEÓRICO	9
2.2.1. Los juegos	9
2.2.1.1 Definición	9
2.2.1.2. Características del juego	10
2.2.1.3. Importancia del Juego	11
2.2.1.4. Tipos de Juegos	11
2.2.1.5. El juego promueve el desarrollo de la persona.....	12
2.2.1.6. El juego como saber hacia la iniciación de las actividades predeportivas	12
2.2.1.7. Fundamentos del juego como contenido	13
2.2.2. Aprendizaje.....	15



- 2.2.2.1. Teoría del Aprendizaje 15
- 2.2.2.2. Características del aprendizaje 16
- 2.2.2.3. Requisitos para el aprendizaje significativo 16
- 2.2.2.4. Papel del docente dentro del aprendizaje 17
- 2.2.2.5. Papel del Estudiante dentro del aprendizaje..... 17
- 2.2.3. Definición de términos básicos..... 17
- 2.3. HIPÓTESIS 18
- 2.3.1. Hipótesis General 18
- 2.3.2. Hipótesis específicas 18
- 2.4. SISTEMA DE VARIABLES 19
- 2.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES 20

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

- 3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 22
- 3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN 22
- 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN 22
- 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA 23
- 3.4.1. Muestra 23
- 3.4.2. Muestra 24
- 3.5. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN 24
- 3.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESEGACION 24
- 3.6.1. Técnica 24
- 3.6.2. Instrumento 24
- 3.7. PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN 25
- 3.7.1. PRUEBA DE HIPOTESIS..... 25
- 3.7.1.2 Hipótesis Alternativa 26
- 3.7.1.3 Hipótesis Nula..... 26
- 3.7.2. Prueba De T-Student:..... 26

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

- 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN
..... 28



4.1.1. Resultados Obtenidos	28
-----------------------------------	----

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

WEBGRAFÍA

ANEXOS



RESUMEN

El trabajo de Investigación se realizó mediante la descripción y análisis sobre los juegos deportivos escolares en el proceso de aprendizaje, se tomó en cuenta sobre el conocimiento de la realidad en dicha institución y de ahí parte la pregunta: ¿De qué manera influye los juegos deportivos escolares en las etapas del aprendizaje en los estudiantes de la I. E. S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019? Se planteó como objetivo principal: Determinar la influencia de los juegos deportivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019. Para concretización de este trabajo, como metodología de investigación se aplicó una Investigación descriptivo, explicativo, utilizando diversas estrategias, de la participación activa, participativa y competitiva de los educandos, con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de dicha institución. También se ejecutó a través de la aplicación de instrumentos de la investigación como: la ficha de observación y escala valorativa. La investigación contó con una muestra total de 164 estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019. Cuyos resultados fueron satisfactorios porque los juegos deportivos escolares, significativamente influyen y ayudan en el proceso de aprendizaje, en las diferentes áreas del currículo nacional, porque después de jugar, se siente libre, alegre, motivado a trabajar y aprender temas nuevos, según el horario de clases del 2do grado de secundaria. En conclusión, al culminar se obtuvo como resultado un desenvolvimiento, eficiente y eficaz, voluntario y la predisposición para el logro de las competencias y capacidades en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje en el desarrollo de los juegos predeportivos, ejecutados



en diferentes actividades de la institución a iniciativa, creatividad, predisposición de los estudiantes.

Palabras Clave: Importancia, juego, proceso de aprendizaje, estudiantes, aprendizaje.



ABSTRACT

The research work was carried out through the description and analysis of the games in the learning process, taking into account the knowledge of reality in said institution and from there the question arises: How do the games influence the learning stages? of learning in the students of the I. E. S "José Carlos Mariátegui" Llusco - Chumbivilcas 2019? The main objective was: To determine the influence of the games in the learning process of the students of the I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco - Chumbivilcas 2019. To carry out this work, a descriptive - explanatory investigation was applied as a research methodology. , using various strategies, of the active, participatory and competitive participation of the students, in order to improve the learning process in the students of said institution. the observation sheet and the evaluation scale. The research had a total sample of 164 students from the I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco - Chumbivilcas 2019. Whose results were satisfactory because the games significantly influence and help the learning process, in the different areas of the national curriculum, because after playing, he feels free, happy, motivated to work and learn new topics, according to the class schedule of the 2nd grade of secondary school. In conclusion, at the end, the result was an efficient and effective development, voluntary and the predisposition for the achievement of skills and abilities in students during the learning process in the development of pre-sport games, executed in different activities of the school. institution to initiative, creativity, predisposition of the students,

Keywords: Importance, game, learning process, students, learning.



INTRODUCCION

El trabajo de investigación denominado: “La importancia del juego deportivos escolares en el proceso de aprendizaje de la Institución Educativa Secundaria, “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019”, En la actualidad se observa que toman poca importancia a los juegos deportivos escolares, cuando podemos tomarlo como una Estrategia de Enseñanza para el desarrollo de aprendizaje en los educandos y estos mismos van nutriendo conocimientos, expresiones y desenvolvimiento a través de un buen Método de Enseñanza. El presente trabajo tiene como objetivo. Determinar la influencia de los juegos en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la I.E.S. “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

La investigación considera los siguientes capítulos:

Capítulo I: Planteamiento del problema de investigación como la descripción, definición, justificación, objetivos del estudio realizado.

Capítulo II: Marco teórico, antecedentes, formulación de hipótesis, Operacionalización de variables.

Capítulo III: Contiene tipo y diseño, población y muestra de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, plan de tratamiento de datos.

Capítulo IV: Resultados y comprobación o prueba de la hipótesis de investigación.



Finalmente se presenta las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas, los Anexos: Anexo 1: Matriz de Consistencia, Anexo 2: Instrumentos de Recolección de Datos y otro



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La raza peruana está dividida en clases sociales, donde diversas clases tiene el poder de adquirir donde otros no la tienen, es decir, su condición socio-económicos donde discrepan de un género a otro, entonces la raza peruana se puede ordenar como rural y urbano, con costumbres y hábitos, con diferentes significativos en lo cultural y educativo.

En la actualidad Goleman D (1998) plantea: "En la educación peruana actual, se propone alcanzar nuevas formas de trabajo por parte de los docentes de la especialidad, donde debe asumir con responsabilidad, innovación, capacitación, y fortalecimiento en sus capacidades profesionales, con la finalidad de brindar una educación de calidad, con una buena planificación, desarrollo de las actividades de aprendizaje, que sean significativo para los estudiantes" (p.89).

En el área de Educación Física la diversión es un trayecto largo estas con diferentes formas, ideas e interpretaciones las cuales se reconocen y reflejan en clases. Las personas para que puedan desarrollar su aprendizaje tienen que pasar una infinidad de situaciones las cuales le permite desarrollar y que más



mediante el juego lograr ese aprendizaje significativo esperado I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019

Los habitantes del distrito de Llusco y concretamente los educandos de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas, no son extraños a la problemática descrita, puesto que cada año va aumentando estudiantes que no logran concretar sus aprendizajes de una adecuada, también que no practican mucho los juegos deportivos con sus demás compañeros. Esta razón porque se decidió investigar la importancia de los juegos deportivos y su influencia en el proceso de aprendizajes.

1.2. DEFINICION DEL PROBLEMA

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

- ¿En qué influye los juegos deportivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?

1.2.2 Problema Específicos

- ¿De qué manera los juegos deportivos influyen en la percepción y habilidad en alumnos de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?



- ¿De qué manera los juegos deportivos influyen en la adquisición de conocimientos en educandos de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?
- ¿De qué manera los juegos deportivos influyen en la mejora del aprendizaje, mediante el monitoreo y acompañamiento a los alumnos de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?
- ¿De qué manera podremos evaluar en forma exhaustiva la influencia de los juegos deportivos escolares en la extensión y profundización en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?

1.3. Justificación de la Investigación

Se justifica por la importancia que presta al reconocer que tan importante es la aplicación de los juegos recreativos y juegos deportivos escolares como el fútbol, fútbol sala, el voleibol, el basquetbol, el balón mano y otros, en el proceso de aprendizaje, para mejorar este problema. Utilizamos los juegos recreativos en el desarrollo del proceso del aprendizaje.

Esta actividad se da espontáneamente, debe ser aprovechada en forma adecuada realizando una planificación sistemática, ejecución, monitoreo acompañado de la evaluación por ser importante, para que el estudiante pueda expresarse, participar activamente, y por medio de estas



actividades de a conocer y expresarse sus experiencias vividas, utilizando los juegos libres, creativos y deportivos.

Por lo cual considero que es de suma importancia realizar el siguiente trabajo de estudio de tipo descriptivo ya que en su diseño nos permite desarrollar las sesiones y experiencia de aprendizaje significativo en los estudiantes, luego de su ejecución, servirá para que futuras investigaciones, y solucionar la problemática.

1.4. Objetivos De La Investigación

1.4.1. Objetivo General

- Determinar la influencia directa de los juegos deportivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

1.4.2. Objetivos Específicos

OE1. Identificar la influencia de los juegos deportivos en la percepción y habilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

OE2. Verificar la influencia de los juegos deportivos en la adquisición de conocimientos en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

OE3. Acompañar y monitorear la influencia de los juegos deportivos escolares en la extensión y profundización en estudiantes de la Institución Educativa



Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

OE4. Evaluar en forma exhaustiva la influencia de los juegos deportivos en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A Nivel Internacional

Según Zabalza (2006), nos dice: "Que, los juegos son actividades, libres y voluntarias, para los que integren de la diversión tiene la autonomía de participar como ellos deseen, si los juegos tienen obligaciones la integración ya no son libres, por lo tanto, estos partícipes pierden el interés en su totalidad. Las propiedades indicadas de la integración al juego son las actividades sociales y personales en su mayoría, lo realizan en forma espontánea, en el lugar donde viven en sus casas, en la escuela, respetando el reglamento interno" (p.89).

Según Rodríguez (2006) puntualiza: "Que el juego es una acción que ejecuta el ser humano, cuando se dialoga sobre el juego la mayoría de los partícipes, manifiestan que dichas actividades son una pérdida de tiempo, y se aprende nada novedoso desde otra perspectiva consideramos los juegos son actividades importantes que no ayuda a desarrollar diversas habilidades y actitudes que son para el beneficio de uno mismo, nos indica que los juegos son muy importantes e indispensables en cualquier ámbito" (p.67).



Según Martínez L, (2016) en la obra titulada: "El desarrollo corporal del infantes mediante actividades deportivas, juegos de roles, juegos libre y creativos con reglas y sin reglas forman la personalidad de niños, en forma positiva y afectiva, logrando aprendizajes positivos en el año escolar 2016" menciona estos resultados: niños de cuarto grado es una estrategia didáctica que busca la estimulación personal, intrapersonal, e interpersonal las cuales se van fortaleciendo con adaptación y fortalecimiento de inteligencia emocional.

2.1.2. A nivel nacional

Puente & Merino (2015) en su tesis "ORGANIZACIÓN ADECUADA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN EL CURSO DE EDUCACIÓN FÍSICA CON HABILIDADES EMOCIONALES PERSONALES EN LA I.E.P. 40081 DEL CONO NORTE, VENTANILLA – LIMA, 2015" Cuya finalidad del trabajo de investigación es conocer como desarrollan las actividades motoras deportivas, juegos de roles, juegos recreativos,

La metodología planteada es el método lúdico, donde el procedimiento es la participación e integración en las actividades lúdicas de todos los estudiantes, y deben estar predispuestos para trabajar, participar en forma personal, teniendo en cuenta que dichas actividades ayuden al desarrollo corporal, desarrollo de las habilidades comunicativas, habilidades motoras para mejorar los juegos.

Los resultados logrados fueron positivos y alentadores, porque se alcanzó ejecutar una serie de actividades lúdicas, y se logró un 95% de estudiantes se integraron a los juegos por ello mejoraron los aprendizajes en las diferentes áreas del currículo nacional.



1.- Integración de los estudiantes en los juegos predeportivos, juegos florales, paseos y pasantías.

2.- Predisposición para la integración en trabajo grupales relacionados a los juegos recreativos de la institución.

3.- Cumplimiento del cronograma del desarrollo de las sesiones y actividades de aprendizaje por parte de los docentes de educación física.

4.- Logros positivos y alentadores en un 98% de los estudiantes elevaron sus aprendizajes mediante el juego y as actividades motrices de la institución educativa.

5.-Las participaciones activas y alentadora de los padres de familia, en la educación de sus hijos, manifestando su conformidad y contentos de este tipo de actividades deportivas.

Según Andreu (2000) determina: "Que, los juegos son practicados para el desarrollo humano, en las habilidades, destrezas y actitudes que estas son indispensables para nuestra vida diaria, entonces cabe mencionar la importancia de la actividad lúdicas, deportivas, coadyuvan en la formación personal de los educandos, logrando su maduración personal, desarrollo de su pensamiento lógico, razonamiento verbal y matemático, en otros términos que las actividades motoras ayudan a fortalecer su personalidad, libertad de pensamiento, desarrollar una educación basado en el paradigma humanístico, con la finalidad de cambio de conducta individual y mejorar sus conocimientos" (p.98).

Para Santos (2019) en su tesis titulada: "Enseñanza y la disciplina del futbol, como actividades prioritarias para el cumplimiento de los Juegos Recreativos Nacionales del presente año, con los estudiantes de sub 17 en la categoría



varones, en la Institución Escolar Privada “Tupac Amaru” de la provincia de Castilla – Arequipa. 2019” (p.21).

Metodología aplicada, entrenamiento permanente de la disciplina del futbol sub 17 en el campo deportivo del colegio secundario, estableciendo un horario adecuado en la mañana de 6.00 am hasta 7.00 am, en las tardes parte técnica y táctica de 3.00 a 5.30 pm, con apoyo de los docentes de educación física y control por el equipo directivo.

Resultados de la investigación:

- a) Integración de los estudiantes a la actividad deportiva.
- b) Entrenamiento y disposición del tiempo para su cumplimiento.
- c) Cumplir con los horarios de trabajo.
- d) Logros al 97% de integración de los estudiantes para el aprendizaje de la disciplina del fútbol sub 17, y participar en los Juegos Deportivos Escolares 2019.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Los juegos

2.2.1.1 Definición

Según Huizinga (1998) nos determina que: “Los juegos son actividades que los infantes inician a manera de saltar, correr, reptar, hacer muchos movimientos corporales en diferentes direcciones, educando su cuerpo, sus extremidades, su cabeza con una coordinación entre la vista y su cuerpo, la vista con sus pies, la



vista con sus manos, de tal forma no sean torpes y sufran accidentes sin la educación de su cuerpo, al jugar se sienten contentos, satisfechos de participar en muchas actividades motoras, y tenga el placer hasta cansarse, para descansar a manera de relajamiento” (p.78).

Según Sarlé (2010), nos manifiesta: “Que, para jugar debe estar predispuesto para iniciar su vida como persona donde mediante la diversión, motivación para hacer algo nuevo cada día, aprender juegos nuevos, con reglas y sin reglas, de acuerdo a la situación significativa del momento, y sentirse alegre, contento, mantenerse emocionalmente bien, positivo en sus acciones frente a sus compañeros, juntamente con su profesor, y las personas que viven en su barrio, su comunidad o en el contexto donde radica durante su permanencia en sus casas en la escuela, a partir de los juegos se inicia la etapa de aprender y desarrollar sus habilidades comunicativas, psicológicas, intelectuales, como es el descubrimiento de las cosas, de donde vienen, para que sirve etc” (p.121).

2.2.1.2. Características del juego

Para los caminos de los aprendizajes Castelo (2013) manifiesta: “Siendo actividades lúdicas, netamente practicadas por los niños, por iniciativa propia, la inquietud, el deseo de jugar, participar, conocer nuevos amigos, entablar conversaciones, mantener un clima escolar saludable, donde exista un clima saludable para jugar, crear juegos nuevos, establecer reglas, acordar su cumplimiento para jugar amenamente donde se sientan felices, alegres y su temperamento personal debe estar sujeto a las siguientes características personales en grupo.

Estos rasgos diferenciales son”:



- Tienes que ser agradable.
- Tienes que ser natural.
- Tiene que tener se forma ejemplar
- Tiene que tener un terminó.
- Debe de ser expresivo, comunicativo y sobre todo explicativo.
- Debe tener la participación activa de los jugadores.

2.2.1.3. Importancia del Juego

Para los caminos de aprendizaje (2013) indica: "Que, el jugar es indispensable e preferencial ya que permite la maduración personal y social con un aprendizaje significativo, entonces el juego es una interacción que efectúa entre individuos en su entorno social y cultural. Hoy en día la mayor parte de los educandos reconoce al juego como una actividad mediante el cual se aplica como una metodología para generar nuevos aprendizajes" (p.66).

2.2.1.4. Tipos de Juegos

2.2.1.4.1. Juegos Motores

Los juegos motores son ejercicios espontáneos, que los niños ejecutan y experimentan con el movimiento de su cuerpo, sus extremidades, en coordinación permanente con la vista, cuidando y educando su cuerpo, en caso de no lograr un equilibrio los niños actúan torpemente, no mantienen equilibrado su cuerpo para caminar, correr, saltar, reptar, montar bicicleta y participar en diferentes actividades en el aula, o iniciar acciones motrices de los juegos libres.



2.2.1.4.2. Juego Social

Son las participaciones de los sujetos, donde se integran en los juegos en equipo, grupalmente desarrollan actividades diseñadas por ellos mismos, y consensuan sus ejercicios, desarrollando sus habilidades y destrezas en los juegos, coordinando sus movimientos en diferentes direcciones, donde Kawin, sostiene que el juego son las acciones más socializadoras del mundo, confraternizar entre grupos de amigos, grupos sociales de su comunidad.

2.2.1.4.3. Juego Cognitivo

Para Villarroel Jorge (1995) nos indica que: "Son experiencias del razonamiento verbal, matemático donde desarrollan sus habilidades de la creatividad, plantear y solucionar problema de carácter cotidiano, donde se sientan satisfechos de resolver un caso, un problema social" (p.45).

2.2.1.5. El juego promueve el desarrollo de la persona.

El juego de movimientos desarrollados por las personas permite un desarrollo de las funciones psicomotrices, en otras palabras, el desarrollo de la coordinación psicomotriz, con la vista y su cuerpo, incluido sus extremidades tanto las manos y los pies, para entrar en un equilibrio corporal.

2.2.1.6. El juego como saber hacia la iniciación de las actividades predeportivas

Según Crisorio (2003) nos indica que: "Es necesario conjeturar al juego, mediante la educación de su cuerpo en equilibrio adecuado para iniciar las diferentes actividades predeportivas, dominando el traslado de la pelota, llevar



materiales con las manos, desarrollar habilidades para propender a jugar en grupo, en equipo, haciendo pases exactos hacia sus compañeros de equipo, como es el fútbol, voleibol, mini básquet, balón mano y futbol sala y otros” (p.13).

Según Foucault en el año (1996) manifiesta que: “Es necesario conocer las reglas de juego para respetar la competencia entre los equipistas en el campo deportivo, cantidad de integrantes, formas de juego sin cometer faltas, desplazarse sin cometer falta, ser comunicativo, participativo y actuar conscientemente, en alguna disciplina deportiva que participa voluntariamente, defendiendo los colores de su equipo, manteniendo una mentalidad positiva y ganadora” (p.13).

2.2.1.7. Fundamentos del juego como contenido

2.2.1.7.1. El Juego como producción cultural

Según Harris M, (2001) menciona: “La cultura, son las formas de vida costumbres tradiciones que los seres humanos establecen en su grupo social, donde conviven en forma amical y mantienen una comunicación adecuada en un idioma natal o segunda lengua, para hacer saber sus ideas, pensamientos, también consideran al juego la mejora forma de relacionarse entre seres vivientes de una comunidad, o del contexto social donde radican buscando mejores formas de vida social y cultural” (p.65).

2.2.1.7.2. El juego como manifestación de los sujetos:

Según Huizinga (1968), determina: “El juego es algo innato que tienen los sujetos, desde la niñez desarrollan habilidades personales para jugar, correr, saltar,



brincar, pensando mantener un equilibrio personal y realizar actividades rutinarias, aprendiendo algo nuevo jugando en forma individual o en trabajo grupal, que puede ser en la institución educativa o en sus casas, con la orientación de sus progenitores y maestros quienes acompañan en su formación personal adecuadamente" (p.92).

2.2.1.7.3. El juego como signo de identidad

Para Brougere en el año 1998, mantiene que: "Nuestros niños, jóvenes participan voluntariamente en los juegos, llamándose por sus nombres, e identificándose como persona integrante de su grupo, donde desarrollan las habilidades comunicativas que son hablar, escuchar en los juegos, además de ello aprenden a comunicarse entre sus semejantes" (p.59).

2.2.1.7.4. El juego como práctica cultural

Según Corral (2012) menciona: "Teniendo en cuenta que los juegos, se convierte como una práctica cultural de los pueblos donde los sujetos se integran adecuadamente a las formas de vivencia, costumbres de los pueblos, también es factible fomentar, las practicas predeportivas, de las diferentes disciplinas, como el volibol para las mujeres y el futbol para los varones, o el deporte de las masas a nivel mundial participando y practicado en todas las edades, estas costumbres ayudan a la formación psicológica de las personas y el crecimiento corporal y la maduración personal de los sujetos" (p,89).



2.2.1.7.5. El juego como Derecho

Minedu (2016) sostiene: “Los derechos de los niños, considerados en la constitución política del Perú establece los deberes y derechos de los infantes, donde tienen libertad para jugar, participan en las actividades motrices, paseos, pasantías, juegos florales e integrar en los equipos de los juegos deportivos preescolares promovidos por el Ministerio de Educación, y deben participar en las diferentes categorías y varias disciplinas deportivas, para ello deberán identificarse con su DNI , ficha de matrícula y otros pertinentes a estar considerados como alumno regular de la institución educativa” (p.67).

2.2.2. Aprendizaje

Según Ausubel (1973) nos dice: “Que el individuo, debe lograr acumular conocimientos diversos, teorías, relacionadas en las diferentes áreas del currículo nacional, teniendo en cuenta, que dichos conocimientos sirvan para su formación académica personal, y del desarrollo de sus habilidades comunicativas, psicológicas, mediante la interacción con las personas que se encuentran a su alrededor” (p.44).

2.2.2.1. Teoría del Aprendizaje

Ausubel (1973) considera: “Son normas de estudio, que descifran los procesos de aprendizaje como los estudiantes aprenden conocimientos, teorías basado en los diferentes enfoques, mediante la interacción con los sujetos de su entorno, manipulando objetos, resolviendo problemas, estas teorías son: “(p.78).

- a) Teoría conductista.
- b) Teoría cognitivista.
- c) Constructivista.



- d) Experiencial.
- e) Inteligencias múltiples.
- f) Aprendizaje de Bandura.

2.2.2.2. Características del aprendizaje

Según Ausubel D, (2019) menciona: "Tienen varias formas y característica propias,

En su exposición, el ponente hace una comparación entre los conceptos de Aprendizaje Significativo y aprendizaje memorístico. Según él, las características del aprendizaje significativo son lo que lo distingue:

- a) Las experiencias directas.
- b) Cambio de conducta.
- c) Los procesos cognitivos.
- d) La observación.
- e) Sistema de trabajo.
- f) Desarrollo de las habilidades.
- g) Cumplimiento de las competencias.

2.2.2.3. Requisitos para el aprendizaje significativo

Ausubel (1998) sostiene: "Los educandos deben estar predispuestos para trabajar, manipular vivir experiencias de aprendizaje, teniendo en cuenta la importancia para aprender cosas nuevas, por descubrimiento, por asimilación, por acomodación de los conocimientos, mediante actitudes de los alumnos, la significatividad psicológica, vivir un momento de temperamento alegre, de



confianza, la significatividad del material de trabajo para aprender nuevos conocimientos" (p.66).

2.2.2.4. Papel del docente dentro del aprendizaje

Minedu (2016) menciona: "El rol del maestro juega un papel de suma importancia porque debe cumplir con su rol profesional de impartir conocimientos mediante el desarrollo de las acciones pedagógica, para lo cual debe iniciar con la planificación de actividades pedagógicas, desarrollar las actividades de aprendizaje significativo, prever material educativo, evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes y retroalimentar los conocimientos, capacidades no logrados por sus pupilos del aula de un determinado grado de estudios" (p. 189).

2.2.2.5. Papel del Estudiante dentro del aprendizaje

Minedu (2016) sostiene: "La educación de los estudiantes, se cumple cuando ellos están predispuestos para adquirir conocimientos, de las diferentes áreas del conocimiento, mediante actividades prácticas, demostrativas, manipulando materiales pedagógicos, uso de las herramientas TIC, empleo del internet para obtener información y cumplir con sus tareas escolares y prepararse para sus exámenes y aprobar en forma alentadora" (p.77).

2.2.3. Definición de términos básicos



Los juegos: Según Huizinga (1938), nos indica que: “Los juegos actividades innatas de los niños, donde desarrollan su pensamiento, aumenta el crecimiento de su cuerpo, participando en actividades lúdicas, donde se sientan satisfechos, contentos de integrarse a las actividades motrices en el aula, en sus hogares” (p.45). Son actividades voluntarias, ejecutada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y espacio, por los sujetos.

2.3. HIPÓTESIS

2.3.1. Hipótesis General

- Los juegos deportivos influyen de manera positiva en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

2.3.2. Hipótesis específicas

HE1. Los juegos deportivos contribuyen de manera positiva en el desarrollo de las habilidades en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

HE2. Los juegos deportivos repercuten de manera positiva en el proceso de adquisición de conocimientos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

HE3. Los juegos deportivos repercuten de manera positiva en el proceso de profundización de los aprendizajes mediante el monitoreo y



acompañamiento en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

HE4. Los juegos deportivos repercuten de manera positiva en la evaluación en forma exhaustiva en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

2.4. SISTEMA DE VARIABLES

Se considera las siguientes variables:

Variable independiente

Juegos deportivos

Variable dependiente

Proceso de Aprendizaje

2.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de Variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS	RESULTADOS OBTENIDOS
Variable Independiente: Juegos deportivos	Piaget G (1999) menciona: "El juego son actividades innatas de los infantes donde despliegan todo tipo de movimientos utilizando su cuerpo con la finalidad de integrarse y desarrollar sus habilidades motoras en el aula" (p.78). Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría" (p,87),	Participación En los juegos deportivos a) Futbol b) Volibol	Participa activamente en los juegos deportivos Se integra a los grupos de entrenamiento deportivo. Representa a su IE en los juegos deportivos.	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre	BAJA MEDIA ALTA MUY ALTA
		Creatividad Espontaneidad Libertad en el juego Sensibilidad en los juegos deportivos.	Tiene creatividad para las acciones que realiza. Genera nuevas formas de juegos. Respeta las reglas de juegos (futbol u voleibol).	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre	BAJA MEDIA ALTA MUY ALTA
		Participación Integración Predisposición para jugar. Identidad estudiantil.	Participa de manera adecuada en clases. Participa cuando el docente le indica. Se integra a los grupos de trabajo.	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre	BAJA MEDIA ALTA MUY ALTA
		Cooperación Competitividad personal. Juego en equipo Confianza Sensación de Victoria en los juegos deportivos nacionales.	Participa con sus demás compañeros en hora de clases, Coopera con sus compañeros para la realización de una actividad. Se integra a los grupos de trabajo en equipo.	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre	BAJA MEDIA ALTA MUY ALTA



<p>Variable Dependiente:</p> <p>Proceso de Aprendizaje</p>	<p>Ausbel D, (1973). indica: "Los seres humanos deben tener una predisposición para acumular conocimientos y pueda mejorar sus conocimientos en las diferentes áreas del currículo desarrollando sus habilidades comunicativas, sociales y culturales" (p.21).</p>	<p>Percepción y Habilidades</p> <p>Apreciación</p> <p>Representación</p> <p>Empático</p> <p>Toma de decisiones</p> <p>Pensamiento critico</p> <p>Autoconocimiento</p> <p>Inferencial</p> <p>Constructiva</p>	<p>Acepta las percepciones que el maestro y los compañeros proponen. Ayuda a sus compañeros a desarrollar actitudes positivas. Entiende las actividades propuestas por el docente. Es ordenado cuanto a las actividades propuestas.</p>	<p>Nunca,</p> <p>A veces,</p> <p>Casi siempre,</p> <p>Siempre</p>	<p>BAJA</p> <p>MEDIA</p> <p>ALTA</p> <p>MUY ALTA</p>
	<p>Gagné (1965) define aprendizaje como "Un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento" (p.44).</p>	<p>Adquisición de conocimiento</p> <p>Asimilación</p> <p>Acomodación</p>	<p>Representa una serie de datos para ser desarrollados Utiliza serie de reglas generales.</p>	<p>Nunca,</p> <p>A veces,</p> <p>Casi siempre,</p> <p>Siempre</p>	<p>BAJA</p> <p>MEDIA</p> <p>ALTA</p> <p>MUY ALTA</p>
	<p>Según Bruner (1996) menciona; "Es el crecimiento humano en la adquisición de conocimiento útiles para la vida" (p.98).</p>	<p>Extensión y Profundización</p> <p>Interactúan</p> <p>Complementa</p>	<p>Alternan con el modelo que se les presenta.</p> <p>Combina con otros juegos en el aula.</p>	<p>Nunca,</p> <p>A veces,</p> <p>Casi siempre,</p> <p>Siempre</p>	<p>BAJA</p> <p>MEDIA</p> <p>ALTA</p> <p>MUY ALTA</p>
		<p>Utilización significativa</p> <p>Constancia</p> <p>Respuesta</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego. Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.</p>	<p>Nunca,</p> <p>A veces,</p> <p>Casi siempre,</p> <p>Siempre</p>	<p>BAJA</p> <p>MEDIA</p> <p>ALTA</p> <p>MUY ALTA</p>



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo es Investigación Cuantitativa, porque se recolecta los datos para poder probar la hipótesis, esto mediante el uso estadístico que se realizó.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La indagación efectuada es de tipo básico descriptivo, por lo tanto, tiene como propósito la resolución de problemas inmediatos, también es el de aportar conocimientos teóricos secundarios.

Según Murillo (2008), "Esta investigación descriptiva, además se le conoce como una investigación puesta en empírica o práctica" (p.78).

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Se realizo tiene Diseño Descriptivo teniendo un solo grupo:

M= 0

M = Muestra de estudio

O = Observación de variables



3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Muestra

Según De Canales (1989) menciona: “Son la cantidad de personas, que tienen las mismas características o formas comunes, dentro una institución educativa ya sea primaria, secundaria o educación superior. También podemos mencionar en otra forma, como los sujetos o personas de quienes se desea investigar, saber algo, sus formas de vida, de conducta social, en esta investigación los estudiantes son 164 alumnos del cuarto grado de secundaria matriculados en forma oficial en nóminas de matrícula (p.145).

Tabla 2

Población de Estudiantes de la I.E.S. “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD
1ro	A	19
2do	A	17
2do	B	14
3ro	A	12
3ro	B	12
4to	A	23
4to	B	18
5to	A	23
5to	B	26
TOTAL		164

FUENTE: Registro de matrícula

ELABORACIÓN; Por el ejecutor de la Investigación.

3.4.2. Muestra

Tenorio (1990) considera: “La muestra es la parte más pequeña del universo, que tiene ciertas características comunes, y deseamos saber algo sobre ellos sus formas de vida, sobre los aprendizajes logrados” (p.37).

Se obtuvo por la muestra por la técnica de la selección a los 41 alumnos de cuarto grado “A” y “B” de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumpivilcas 2019

Grado	Hombres	Mujeres	Total
4° “A”	13	10	23
4° B	10	8	18
Total	23	18	41

3.5. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

El presente trabajo se ejecutó en el Distrito de Llusco, Provincia de Chumbivilcas en la Región del Cusco.

3.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

3.6.1. Técnica

La Técnica de la Observación

3.6.2. Instrumento

Para medir resultados utilizaremos Ficha Observación, donde se usó la escala valorativa que consta criterios como: BAJA, MEDIA, ALTA y MUY ALTA.



Técnicas de Procesamiento de Datos

Con los resultados obtenidos mediante la Ficha de Observación los resultados son procesados utilizando la estadística descriptiva y el programa SPSS 21.

ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA

Según Moya C, (1996) sostiene: "Son un conjunto de métodos, que contiene cuadros, gráficos y figuras, para describir y analizar las características comunes o específica que se desea saber, con la finalidad de analizar los supuestos resultados a obtener después de la aplicación de los instrumentos y resolver problemas de probabilidad.

3.7. PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN

- Recolección de datos.
- Recuento.
- Presentación de resultados.
- Síntesis y análisis de los resultados.

3.7.1. PRUEBA DE HIPOTESIS

3.7.1.1. Hipótesis Específicas

- Los juegos deportivos contribuyen de manera positiva en la percepción y habilidad en los estudiantes de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.
- Los juegos deportivos repercuten de manera positiva en el proceso de adquisición de conocimientos en los estudiantes de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.



- Los juegos deportivos contribuyen en la mejora de los aprendizajes mediante la evaluación de los aprendizajes con los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

3.7.1.2 Hipótesis Alternativa

Los juegos deportivos influyen de manera positiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

3.7.1.3 Hipótesis Nula

Los juegos deportivos no influyen positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

3.7.2. Prueba De T-Student:

Para poder probar la hipótesis se utilizó la prueba de T- Student, estas medidas poblacionales se determinan usando dicha prueba, la diferencia entre as medias muestrales, este estadístico sigue un proceso normal. Las cuales se hace mediante la siguiente formula.

La prueba Z para la diferencia entre dos medias es la siguiente:

$$Z = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\left(\frac{\sigma_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{\sigma_2^2}{n_2}\right)}}$$

A veces, no podemos determinar la varianza o las desviaciones estándar de las poblaciones, lo que nos deja solo información sobre las medias de la muestra.



En el escenario en el que las muestras se toman de forma independiente y aleatoria de poblaciones distribuidas normalmente con varianzas iguales, el uso de una prueba t de varianzas agrupadas puede determinar si hay diferencias significativas entre las medias de las dos poblaciones.

Para asegurar la precisión, es necesario probar la hipótesis nula de que las medias de las dos poblaciones no son diferentes entre sí.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Se emplea el estadístico de prueba t de varianzas combinadas para probar la diferencia entre medias.

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{s_p^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Donde:

$$s_p^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1-1) + (n_2-1)}$$

s_p^2 = es la varianza combinada



CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1.1. Resultados Obtenidos

El Nivel de aprendizaje Estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.

Tabla N° 3

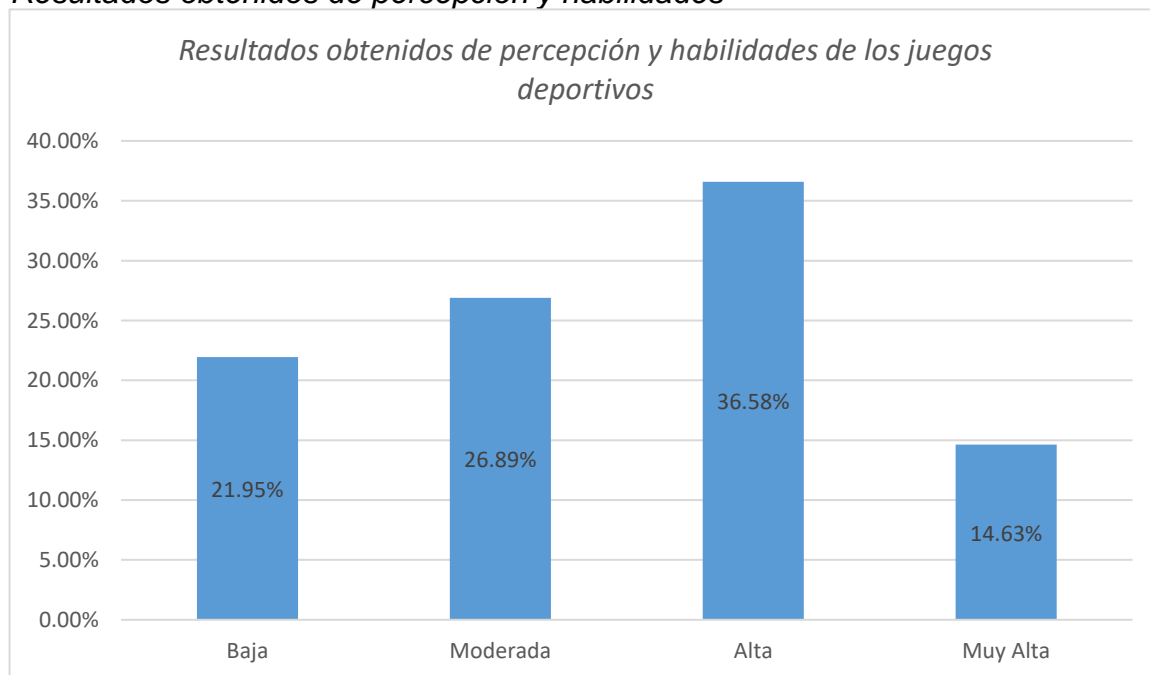
Resultados obtenidos de percepción y habilidades de los juegos deportivos

Niveles	Puntaje	Fi	%
Baja	0 – 5	09	21.95%
Media	6 – 10	11	26.89%
Alta	11 – 15	15	36.58%
Muy Alta	15 – 20	6	14.63%
TOTAL		41	100%

Fuente: Data de los resultados.

Grafico N° 1

Resultados obtenidos de percepción y habilidades



Fuente: Tabla 3.



INTERPRETACION:

Tabla 3 y gráfico 1, podemos observar en cuanto a la dimensión de percepción y habilidades de los juegos deportivos la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel medio con un 26,89%, un nivel alto con 36,58%, y presenta un nivel muy alto con 14,63%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la percepción y habilidades los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 4

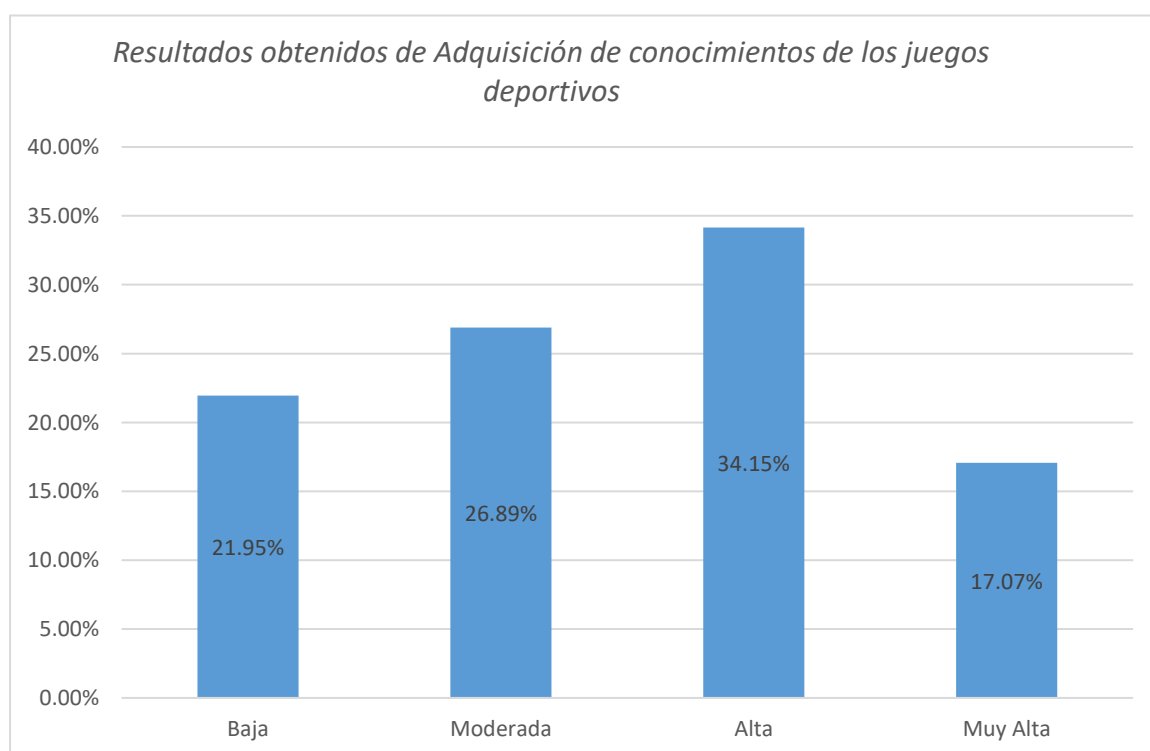
Resultados obtenidos de adquisición de conocimientos de los juegos deportivos

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 – 5	09	21,95%
Media	6 – 10	11	26,89%
Alta	11 – 15	14	34,15%
Muy Alta	15 – 20	7	17,07%
TOTAL		41	100%

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 2

Resultados obtenidos de Adquisición de conocimientos de los juegos deportivos



Fuente: Tabla 4.



INTERPRETACION:

Tabla 4 y gráfico 2, se observa la dimensión de adquisición de conocimientos de los juegos deportivos la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel medio con un 26,89%, un nivel alto con 34,15%, y presenta un nivel muy alto con 17,07%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la adquisición de conocimientos los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 5

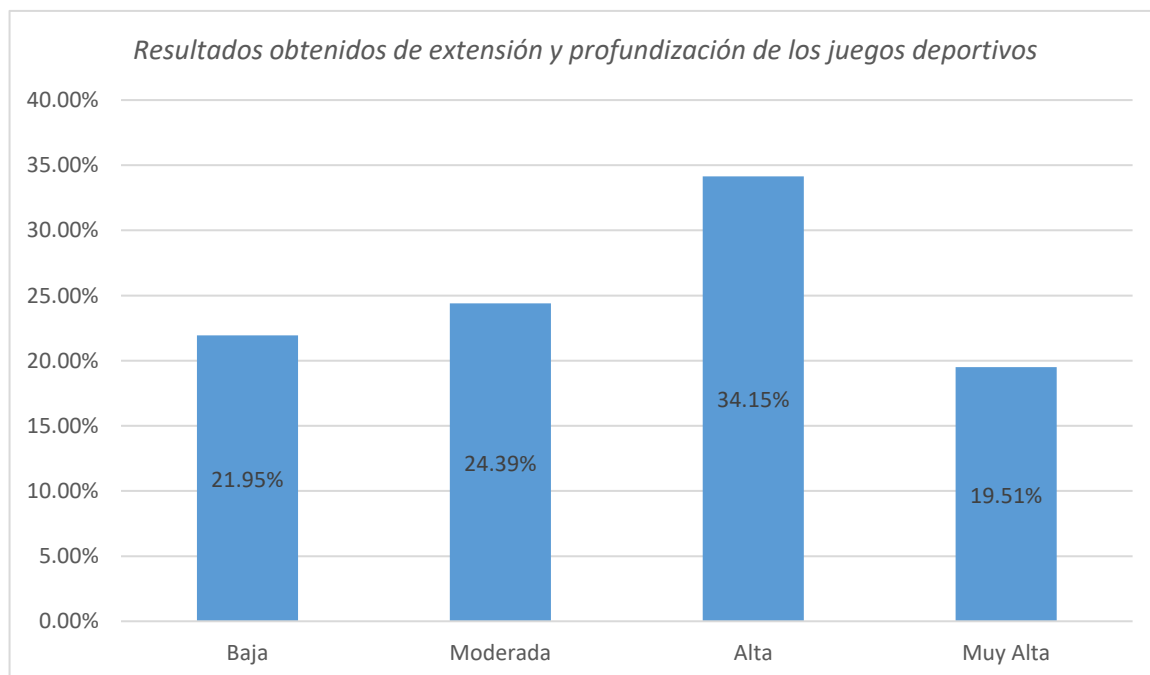
Resultados obtenidos de extensión y profundización de los juegos deportivos

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 – 5	09	21,95%
Media	6 – 10	10	24,39%
Alta	11 – 15	14	34,15%
Muy Alta	15 – 20	8	19,51%
TOTAL		41	100%

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 3

Resultados obtenidos de extensión y profundización de los juegos deportivos



Fuente: Tabla 5.



INTERPRETACION:

Tabla 5 y gráfico 3, podemos observar en cuanto a la Dimensión de extensión y profundización de los juegos deportivos la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel medio con un 24,39%, un nivel alto con 34,15%, y presenta un nivel muy alto con 19,51%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la extensión y profundización los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 6

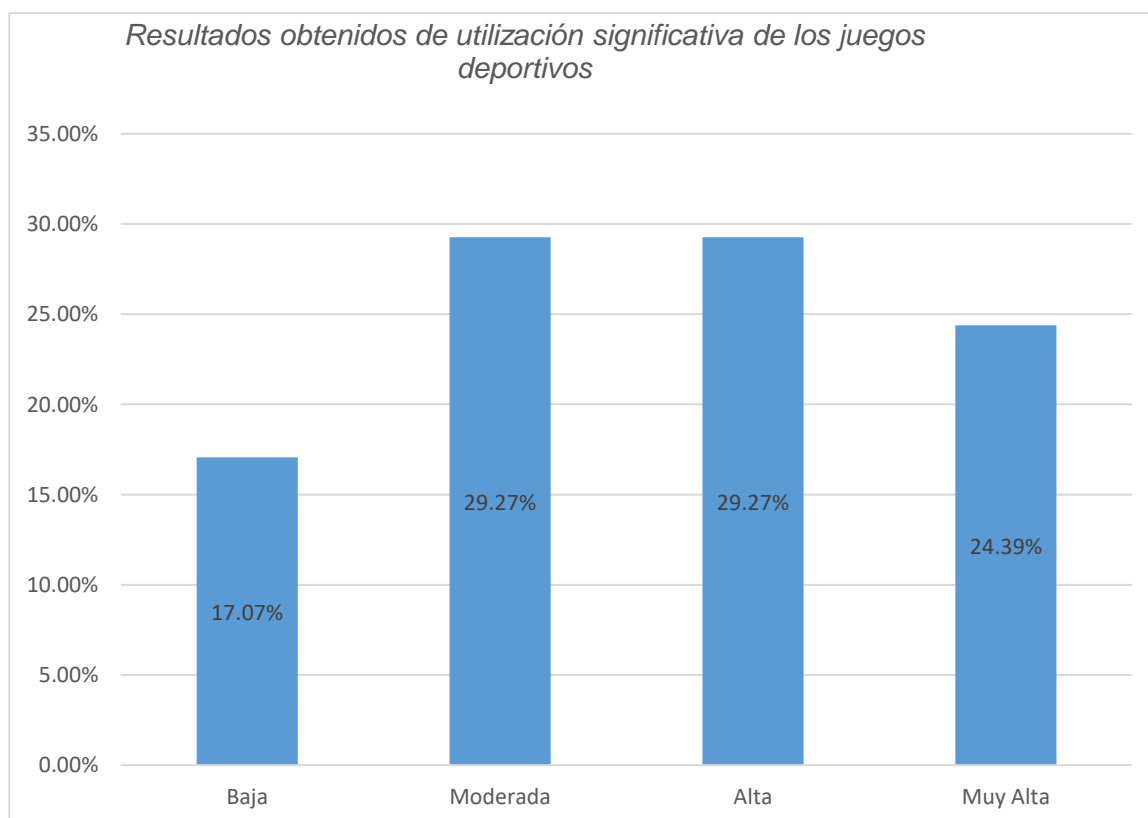
Resultados obtenidos de utilización significativa de los juegos deportivos

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 – 5	07	17,07%
Media	6 – 10	12	29,27%
Alta	11 – 15	12	29,27%
Muy Alta	15 – 20	10	24,39%
TOTAL		41	100%

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 4

Resultados obtenidos de utilización significativa de los juegos deportivos



Fuente: Tabla 6.



INTERPRETACION:

Tabla 6 y gráfico 4, observamos en cuanto a la Dimensión de utilización significativa de los juegos deportivos la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 17,07%, presentan un nivel medio con un 29,27%, un nivel alto con 29,27%, y presenta un nivel muy alto con 24,39%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 7:

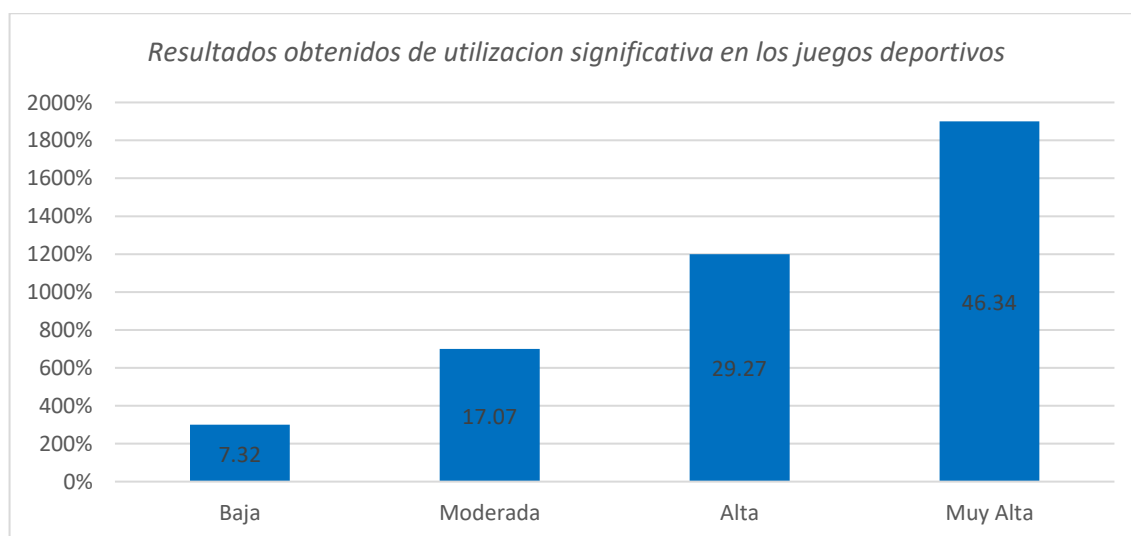
¿Respetan las opiniones de sus compañeros en los juegos deportivos?

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 - 5	3	7.32 %
Media	6 - 10	7	17.07 %
Alta	11 - 15	12	29.27 %
Muy Alta	15 - 20	19	46.34 %
TOTAL		41	100.00 %

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 5

Resultados obtenidos de utilización significativa en los juegos deportivos



Fuente: Tabla 7.



INTERPRETACION:

Tabla 7 y gráfico 5, podemos observar en cuanto a la Dimensión ¿Respeto la opinión de sus compañeros en los juegos deportivos? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 7,32%, presentan un nivel medio con un 17.07%, un nivel alto con 29,27%, y presenta un nivel muy alto con 46,34%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 8:

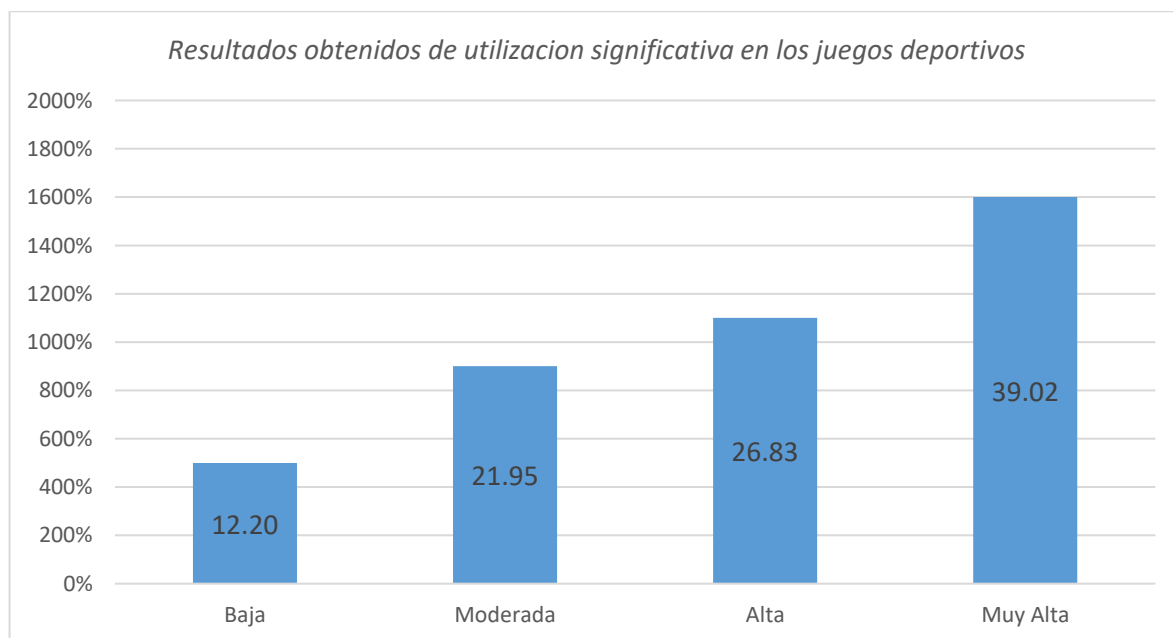
¿Respetan las reglas en el juego deportivos en forma forma espontánea?

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 - 5	5	12.20 %
Media	6 - 10	9	21.95 %
Alta	11 - 15	11	26.83 %
Muy Alta	15 - 20	16	39.02 %
TOTAL		41	100.00 %

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 6

Resultados obtenidos de utilización significativa en los juegos deportivos



Fuente: Tabla 8.



INTERPRETACIÓN:

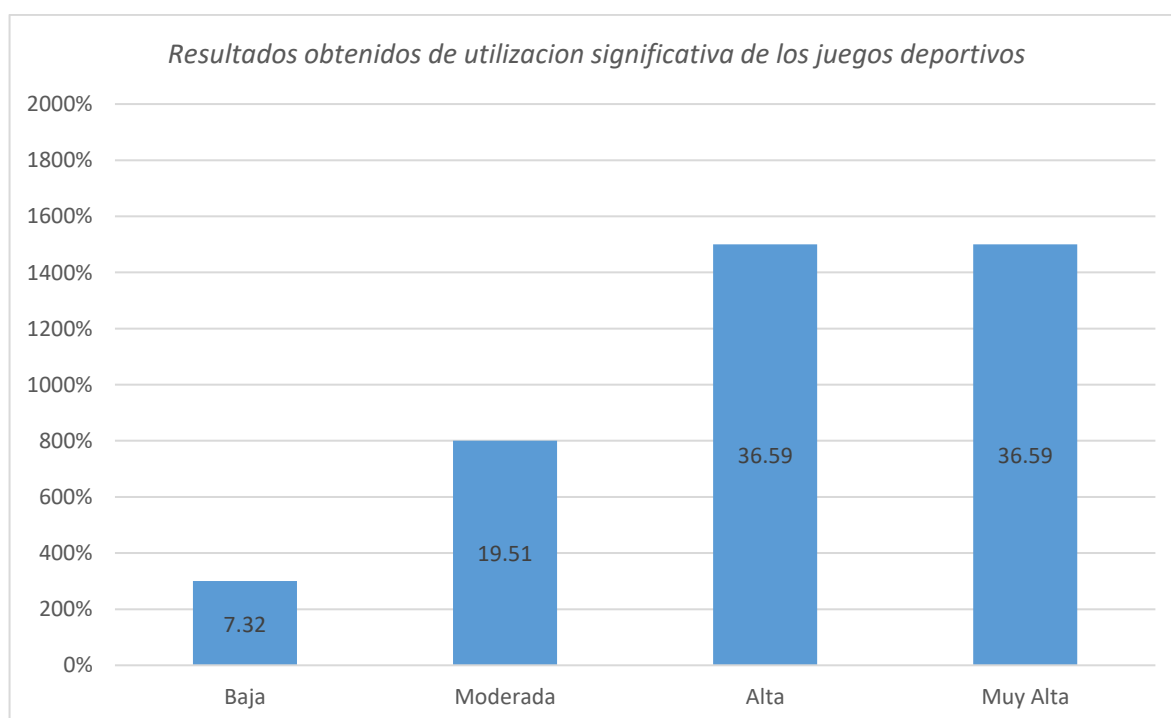
Tabla 8 y gráfico 6, la Dimensión ¿Respetar las reglas de juegos deportivos de manera espontánea? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 12.20%, presentan un nivel medio con un 21.05%, un nivel alto con 26.83%, y presenta un nivel muy alto con 39.02%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 9:***¿Propone espontáneamente juegos deportivos escolares?***

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 – 5	3	7.32 %
Media	6 - 10	8	19.51 %
Alta	11 – 15	15	36.59 %
Muy Alta	15 – 20	15	36.59 %
TOTAL		41	100.00 %

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 7:**Resultados logrados de utilización significativa de los juegos deportivos**

Fuente: Tabla 9.



INTERPRETACION:

Tabla 9 y gráfico 7, podemos observar en cuanto a la Dimensión ¿Propone espontáneamente juegos deportivos? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 7.32%, presentan un nivel medio con un 19.51%, un nivel alto con 16.59%, y presenta un nivel muy alto con 36.59%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.

Tabla 10:

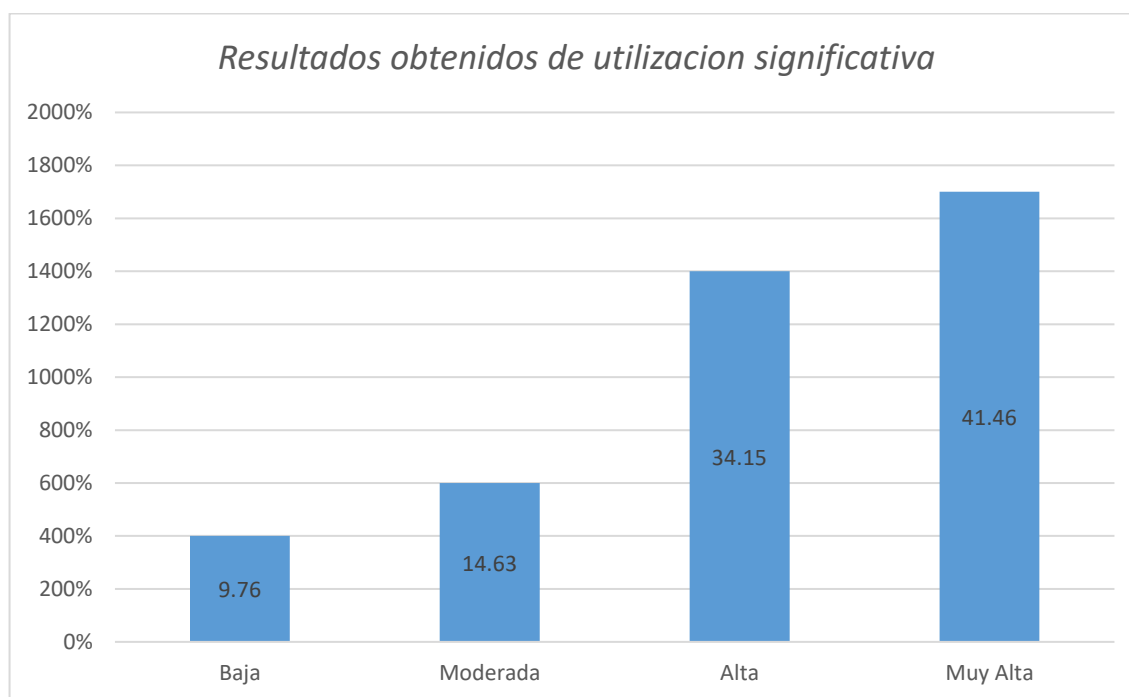
¿Busca y participa con sus compañeros en los juegos deportivos escolares?

Niveles	Puntaje	F	%
Baja	0 – 5	4	9.76 %
Media	6 - 10	6	14.63 %
Alta	11 – 15	14	34.15 %
Muy Alta	15 – 20	17	41.46 %
TOTAL		41	100.00 %

Fuente: Data de los resultados.

Gráfico 8:

Resultados obtenidos de utilización significativa en los juegos deportivos



Fuente: Tabla 10.



INTERPRETACION:

Tabla 10 y gráfico 8, podemos observar en cuanto a la Dimensión ¿Busca y participa con sus compañeros en los juegos deportivos escolares? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 9.76%, presentan un nivel medio con un 14.63%, un nivel alto con 34.15%, y presenta un nivel muy alto con 41.46%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.



4.1.2. Discusión de los resultados

El propósito primordial de la investigación fue indagar, “La importancia del juego deportivos escolares (El fútbol y el voleibol) en el proceso de aprendizaje de la Institución Educativa Secundaria. “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019”, donde se ha visto que los estudiantes participan en los juegos, ponen en práctica, se integran a los grupos de trabajo, tienen iniciativa propia para jugar, ser creativos con otros juegos, inventando sus reglas, nombrando los juegos.

En educación secundaria mayormente se da importancia a los juegos recreativos como el futsal, el voleibol, el mini básquet y otras disciplinas que el Ministerio de Educación ha creado para las diferentes categorías sub 12, sub 14 y sub 17 que se hallan entre las edades de 12 a 17 años de edad, y todo es controlado bajo las nóminas de matrícula y DNI de los educandos participantes en las diferentes disciplinas educativas.

Visualizando los resultados de la variable 1: Juegos.

Analizando la tabla 3 y grafico 1, podemos observar en cuanto a la dimensión de percepción y habilidades de los juegos deportivos (El fútbol y el voleibol) la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel moderado con un 26,89%, un nivel alto con 36,58%, y presenta un nivel muy alto con 14,63%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la percepción y habilidades los cuales muestran los estudiantes.

Verificando la tabla número 4 y gráfico 2, podemos observar en cuanto a la dimensión de adquisición de conocimientos de los juegos deportivos la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel moderado con un 26,89%, un nivel alto con 34,15%, y presenta un nivel muy alto



con 17,07%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la adquisición de conocimientos los cuales muestran los estudiantes.

Indagando en la tabla 5 y gráfico 3, podemos observar en cuanto a la Dimensión de extensión y profundización de los juegos deportivos escolares la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel moderado con un 24,39%, un nivel alto con 34,15%, y presenta un nivel muy alto con 19,51%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la extensión y profundización los cuales muestran los estudiantes.

Viendo la tabla 6 y gráfico 4, podemos observar en cuanto a la Dimensión de utilización significativa de los juegos deportivos escolares la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 17,07%, presentan un nivel moderado con un 29,27%, un nivel alto con 29,27%, y presenta un nivel muy alto con 24,39%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.

Verificando la tabla 7 y el gráfico 5 podemos observar en cuanto a la participación en los juegos deportivos escolares la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 21,95%, presentan un nivel moderado con un 26,89%, un nivel alto con 36,58%, y presenta un nivel muy alto con 14,63%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la percepción y habilidades los cuales muestran los estudiantes.



Visualizando los resultados de la variable 2: Estrategias de aprendizaje

Tabla 8 y gráfico 6, se observa la Dimensión ¿Crea reglas de juego deportivos de manera espontánea? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 12.20%, presentan un nivel medio con un 21.05%, un nivel alto con 26.83%, y presenta un nivel muy alto con 39.02%.

Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto a las estrategias de aprendizaje de los alumnos.

Verificando la tabla 9 y gráfico 7, podemos observar en cuanto a la Dimensión ¿Propone espontáneamente juegos deportivos (fútbol y voleibol)? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 7.32%, presentan un nivel medio con un 19.51%, un nivel alto con 16.59%, y presenta un nivel muy alto con 36.59%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa de los aprendizajes logrados.

Verificando y analizando la tabla 10 y gráfico 8, podemos observar en cuanto a la Dimensión ¿Busca y participa con sus compañeros en los juegos deportivos escolares? de utilización significativa la cual se aplicó a 41 estudiantes están en un nivel bajo con un 9.76%, presentan un nivel medio con un 14.63%, un nivel alto con 34.15%, y presenta un nivel muy alto con 41.46%. Esto nos indica que hay un nivel muy bueno en cuanto es a la utilización significativa los cuales muestran los estudiantes.

Esta problemática de los estudiantes del nivel secundario, se debe mejorar



en forma completa, estudiantes del 1° al 5° grado de secundaria, sobre la participación en los juegos deportivos escolares, en las diferentes disciplinas como el fútbol y el voleibol, mini básquet, balón mano, atletismo y otros, promovidos por los docentes.

Bolívar (1997) Sostiene: "El trabajo educativo considerando la importancia de los juegos recreativos, escolares, ayudan de manera positiva en el logro de los aprendizajes de las diferentes áreas del conocimiento, según el currículo nacional que está en vigencia actual" (p.78).

Los resultados importantes de la investigación no evidencian una clara relación entre los juegos deportivos escolares y las estrategias de aprendizaje, nos muestra en las diferentes tablas y cuadros que son bastante altas, en algunos moderados, esto es un indicador favorable de los logros en la investigación educativa con los estudiantes del nivel secundaria común, cuyas metas y objetivos planteados se ha logrado positivamente lo cual es alentador de este tipo de investigación descriptivo y no experimental.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se ha logrado determinar que los juegos deportivos escolares (fútbol y el volibol) influyen significativamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019, Al utilizar el método estadístico T-student y alcanzar un Nivel de Confianza del 95% con un grado de significancia de $p=0.025$ ($p<0.05$), se demuestra la aceptación de la hipótesis alternativa.

SEGUNDA: Se verificó que los juegos deportivos escolares como el fútbol y voleibol influyen significativamente, mediante el desarrollo de actividades lúdicas en la percepción y habilidad en los estudiantes de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

TERCERA: Se evaluó la influencia de los juegos deportivos escolares como el fútbol y el voleibol en forma significativo en la adquisición de conocimientos, teoría, saberes en las diferentes áreas del currículo nacional en los alumnos de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

CUARTA: Se monitoreó, acompañó y evaluó que los juegos deportivos escolares como el fútbol y el voleibol influyen significativamente en la mejora de los aprendizajes en forma óptima, en los estudiantes de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.



SUGERENCIAS

PRIMERA: Todos los maestros que se encuentran laborando en la actualidad, debemos integrar los juegos deportivos escolares a acuerdo a la normativa nacional como Método de Enseñanza con una estrategia adecuada donde se desarrollarán adecuadamente todos los alumnos en la mejora de los aprendizajes en la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.

SEGUNDA: A los directores de las Instituciones Educativas Secundarias, deben mejorar las estrategias de enseñanza, en cuanto a la dimensión que es la percepción y habilidad, en los juegos deportivos escolares nacionales, para optimizar los aprendizajes de los alumnos, en forma clara, sencilla y planificada elevando la mejora de la educación actual en su contexto local y comunal.

TERCERA: A la Unidad de Gestión Educativa Local de Chumbivilcas, capacitar e implementar nuevas metodologías de trabajo con sus docentes, y mejorar la adquisición de conocimientos, saberes, teoría del currículo nacional, sobre los juegos deportivos escolares nacionales y enriquecer a los estudiantes en la mejora de los aprendizajes y ayudar la formación integral.



CUARTA: A las autoridades del Ministerio de Educación, capacitar, actualizar, a los docentes a nivel nacional, sobre los juegos deportivos nacionales y mejorar la educación en el Perú, promover nuevas estrategias para mejorar desenvolvimiento eficiente y aprendizaje deseado por los estudiantes en todas las áreas del currículo nacional.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ausubel (1973) *menciona: "Que el individuo, debe lograr acumular conocimientos diversos, teorías, relacionadas en las diferentes áreas del currículo nacional, (p.79).*

Ausubel (2019) sostiene: *"Tienen varias formas y característica propias, hace la expresión del Aprendizaje Significativo. S.A.*

Ausubel (1998) indica: *"Los educandos deben estar predispuestos para trabajar, manipular vivir experiencias de aprendizaje, S.A.*

Ávila Acosta R, B. (2001). *Metodología de la investigación*. Estudios y Ediciones R.A. Lima - Perú. pp.237.

Bísquerra (2000). *Educación emocional y bienestar*, Barcelona. Editorial Praxis S.A.

Castelo (2013) *manifiesta: "Siendo actividades lúdicas, netamente practicadas por los niños, por iniciativa propia, S.A. Buenos Aires.*

Constance, K., Rheta De, V. (2000). *La teoría de Piaget y la educación preescolar. Aprendizaje Visor.*

Corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial Particular Raimondi-Chimbote.

Generelo, E., Plana, C. (1997) *Un Análisis del Compromiso Fisiológico con la Instrucción de Educación Física en la Educación Básica. En CASTEJÓN, F.J. (Coordinadas.) Manual del Profesor de Especialidades de Educación Física, Madrid, Ed. Pilateleña.*

González (2009) *El juego como técnica de aprendizaje. 2da. Edición Editorial Paidós.*



- Lanuza, E. de; Pérez, C.; Ferrando, V. (1980): *El juego popular aplicado a la Educación*. Madrid.
- Mirabent Perozo, Gloria. Revista Pedagógica Cubana. Año II Abril – Junio No. 6. La Habana, 1995. Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Aljibe, Editorial.
- Minedu (2016) *Evaluación de los aprendizajes en los CEBAS del Perú*. Lima.
- Minedu (2016) *Currículo Nacional de Educación Secundaria Común*. S.B. Lima – Perú.
- Morrison, G. (2001) *El nuevo mundo de la educación durante la primera infancia, Educación Preescolar* (pp.240-249). Pearson Prentice Hall.
- Moreno, M & Cubero, R (2019). *Las relaciones entre las familias, la escuela, compañeros escolares*. S.A.
- Parra, M. (2010). *El rescate de los juegos para el fortalecimiento de la Identidad Regional*.
- Reyes, Gómez Melba. El Taller en Trabajo Social. En: Kisnerman
- Trigo, E. (1994). Aplicación del juego en el currículum de educación física. Vol. II. Aplicaciones. Barcelona, Paidotribo.
- Taboada, M. & Vilcano, R. (2010). Influencia de los juegos en el desarrollo del Esquema
- Vigotsky (1966). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del estudiante. Voprosi Psijologuii.



WEBGRAFÍA

- <http://www//org.es/local/recfpro/rell2col2pdf>
- <http://www//definición de aprendizaje /#ix2z3wDwaDUNF>
- http://html.rincondelvago.com/desarrollo-de-la-capacidad-creadora_.html.
- <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>
- <http://www.unicef.org/venezuela/spanish/educinic.pdf>
- http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/edu_art.pdf
- <http://www.slideshare.net/conceptovisual/actividades-musicales-1>
<http://html.rincondelvago.com/ritmo-y-danza.html>.
- <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf?sequence=1>
- <http://www.elportaldelhombre.com/con-hijos/item/556-importancia-emociones-en-ninos>
- <http://sauce.pntic.mec.es/falcon/emociones.pdf>



ANEXOS



ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACION A LOS ESTUDIANTES (APRENDIZAJE)

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula: Simón Bolívar del 4° grado de secundaria sección "C"

Nombre del estudiante: Rolando Jara Llanllaya

Fecha de observación: 13 de agosto del 2019

II. ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	AVECES	PUNTAJE MAXIMO
PERCEPCION Y HABILIDAD						
1	Acepta las percepciones que el maestro y los compañeros proponen.	X				5
2	Ayuda a sus compañeros a desarrollar actitudes positivas.		X			4
3	Entiende las actividades propuestas por el docente.	X				5
4	Es ordenado cuanto a las actividades propuestas.	X				5
ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS						
1	Representa una serie de datos para ser desarrollados	X				5
2	Utiliza serie de reglas generales.	X				5
3	Alternan con el modelo que se les presenta.	X				5
4	Utiliza estrategias de representación del proceso.	X				5
EXTENSION Y PROFUNDIZACION						



1	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.	X				5
2	Espera que la profesora le exija participar en el juego.	X				5
3	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.	X				5
TOTAL:59 puntos		Máximo: 60				



ANEXO 2

ESCALA VALORATIVA: JUEGOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula: Simón Bolívar del 4° grado de secundaria sección "C"

Nombre del Estudiante: Rolando Jara Llanllaya

Fecha de observación: 13 de agosto del 2019

II. ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	CAPACIDADES DE LOS JUEGOS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	AVECES	PUNTAJE MAXIMO
IDENTIDAD PERSONAL						
1	Acepta las limitaciones de los demás	X				5
2	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X				5
3	Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.	X				5
CREATIVIDAD						
1	Crea reglas en el juego de forma espontánea.	X				5
2	Propone creativamente nombres a un juego.	X				5
3	Propone espontáneamente juegos.	X				5
PARTICIPACIÓN						
1	Interactúa con los demás activamente.	X				5
2	Se organiza para formar grupos.	X				5
3	Asume responsabilidades en el juego.	X				5
TOTAL 45 puntos						



ANEXO 3

-
- INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO VARIABLE V1 Juegos y V2 Estrategia de aprendizaje.

Autor: Darwin Ccuno García

APELLDOS Y NOMBRES DEL JURADO EXPERTO: APAZA IDME CÉSAR AUGUSTO.

MAGISTER/ DOCTOR (a). Magister en Investigación y docencia en educación superior. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima -Perú. Con Registro en la ARN, SUNEDU, Concytec, Dina. ORCID.

TÍTULO:

TESIS: Importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la IES "José Carlos Mariátegui" Llusco - Chumbivilcas, 2019

Aspectos	Criterios	Inadecuado -25	Poco adecuado 26 – 50%	Adecuado 51 -75 %	Muy Adecuado 76 -100%
Intencionalidad	La encuesta evalúa. Estrategias de aprendizaje por lo que el instrumento presentado es adecuado			✓	
Suficiente	La cantidad de preguntas es pertinente.				✓
Consistencia	La encuesta se basa en conocer las 2 variables: V1: Juegos V2:			✓	



	Estrategias de aprendizaje. Po lo tanto el instrumento presentado esta bien formulado.				
Coherencia	La encuesta guarda relación con las dimensiones e indicadores, por lo tanto, el instrumento es adecuado.			✓	
PUNTAJE TOTAL		ADECUADO 51 al 75 %			

Juliaca, 30 de octubre del 2022.

FIRMA DEL EXPERTO
Mg. CÉSAR AUGUSTO APAZA IDME
DNI N° 01681865

ANEXO 4 PANEL FOTOGRAFICO

Aplicación de los juegos motores a los estudiantes de la I.E.S "José Carlos Mariátegui" Llusco – Chumbivilcas 2019.



Realizando calentamientos para el juego.



Jugando a trasladar objetos de un extremo a otro extremo.



Dando demostración del juego a los estudiantes.



Reflexionando sobre los juegos practicados.



ANEXO 5

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

“Mejoramos nuestras capacidades coordinativas con las destrezas del fútbol”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa (JEC) : “DANIEL ESTRADA PEREZ”
- 1.2 Director : Prof. Ceferino Huayllani Quispe
- 1.3 Coordinadora pedagógica : Prof. Corina Castillo Huamán
- 1.4 Docente : Prof. Darwin, Ccuno Garcia
- 1.5 Grado, Ciclo y Sección : 4° “C” - VI
- 1.6 Área curricular : Educación Física.
- 1.7 Periodo o duración : Del 23 de mayo al 24 de junio del 2019 (5 semanas).

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

ESTÁNDAR DEL CICLO (DE LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA)	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	El desarrollo de la motricidad de un individuo es un proceso autónomo que está influenciado tanto por la percepción de su propia imagen corporal como por la aceptación que recibe de los demás. Para lograr la regulación de su tono, postura y equilibrio, deben realizar habilidades motoras específicas teniendo en cuenta la trayectoria de los objetos, de otros individuos y de sus propios movimientos. Además, expresan sus emociones a través de secuencias de gestos y movimientos corporales que se basan en el ritmo y la música, utilizando diversos materiales para lograr esta expresión.
Asume una vida saludable	Cuando comprendes los efectos ventajosos del ejercicio físico en tu salud, estás dando un paso hacia una vida más saludable. Para mejorar su calidad de vida, es crucial comprender los beneficios nutricionales de los alimentos que consume y su origen, y fomentar el consumo de alimentos producidos localmente. Además, es



	importante analizar la proporción adecuada de la ingesta de alimentos para mejorar el rendimiento físico y mental. También es fundamental evaluar sus hábitos nocivos e incorporar prácticas de higiene personal y ambiental. Adoptar posturas adecuadas puede ayudar a prevenir lesiones y accidentes durante la actividad física y en la vida diaria. Para regular tus capacidades físicas, participa en sesiones de actividad física de distintas intensidades y controla tu ritmo cardíaco y respiratorio.
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Los individuos pueden ejercer su autonomía en situaciones que pueden no ser ideales para ellos a través de sus habilidades socio motoras y cualidades de liderazgo. Esto incluye asumir los desafíos de las actividades físicas y encontrar placer y disfrute en ellas. Para resolver problemas, tanto individualmente como en grupo, diseñan e implementan estrategias que incorporan elementos técnicos y tácticos relevantes, adaptándose a los cambios que puedan ocurrir durante la práctica. Además, analizan los aciertos y dificultades que encuentran mientras practican para mejorar su estrategia de juego.

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE (PRODUCTO)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN QUE VALOREN LAS EVIDENCIAS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se expresa corporalmente. 	Incorpore efectivamente habilidades de movimiento específicas y acondicione su cuerpo antes y durante las situaciones de ejercicio. Utiliza la trayectoria del objeto y sus acompañantes como referencia.	La disciplina de fútbol En el estadio de la comunidad	REGISTRO AUXILIAR
ASUME UNA VIDA SALUDABLE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. 	Realizar actividad física para mejorar su capacidad condicionada, lo que ayuda a mejorar su rendimiento y salud de acuerdo a su condición física.		



INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	➤ Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Explicar la importancia de los convenios colectivos para el desarrollo y construcción de normas democráticas, mostrando una actitud crítica frente a todo tipo de discriminación por motivos de género, raza, diferente capacidad, condición social y religión en las actividades recreativas, previas al juego y deportivas, tanto en el interior como en el exterior. fuera de las instituciones educativas.		
	➤ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Demuestran una actitud de trabajo en equipo positiva e inclusiva en su participación, median los diferentes intereses de sus pares, comparten con pares de diferentes géneros y acomodan a pares de diferentes desarrollos.		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Gestiona información del entorno virtual.	• Registrar datos a través de hojas de cálculo que le permitan ordenar y ordenar información relacionada.		
	• Crea objetos virtuales en diversos formatos.	• Preparar proyectos comunitarios y escolares locales utilizando documentos y presentaciones digitales.		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	• Define metas de aprendizaje	• Identificar objetivos de aprendizaje accionables relacionados con sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes.		



ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<p>Enfoque Intercultural</p> <p>Enfoque Ambiental</p>	<p>Diálogo intercultural</p> <p>Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional</p>	<p>Voluntad de trabajar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como de la naturaleza, para cuidar el planeta</p>

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA EN FUNCION A LOS PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
<p>Los estudiantes de tercer grado se mostraron entusiasmados con la motivación de la selección nacional de voleibol para llegar a la Copa del Mundo y la necesidad de aprender voleibol, sin embargo, la mayoría carecía de las habilidades de coordinación visomotora para manejar con éxito el juego. Por ello, se les pide que empiecen jugando, que refuercen sus habilidades básicas y su coordinación, y que jueguen con una mayor sensación de seguridad y confianza, para que se diviertan.</p> <p>En razón de lo expuesto, en esta unidad se les presenta el siguiente RETO: ¿Cómo nos ubicaremos en estos espacios para jugar? ¿Qué necesitamos aprender para jugar el voley con seguridad y confianza? ¿Qué podemos hacer para conocernos y jugar juntos?</p>



IV. SECUENCIA DE SESIONES Y ACTIVIDADES A DESARROLLAR

<p>Sesión N° 01: <i>Conociendo nuestras capacidades físicas</i></p> <p>Desempeños precisados: Realiza ejercicios y movimientos que no dañen su salud en la práctica de actividad física y utiliza los resultados obtenidos en las pruebas</p> <p>Valores: justicia; Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos</p> <p>Contenidos temáticos: las capacidades físicas</p> <p>Actividad más importante:</p>	<p>Sesión N° 02: <i>familiarizamos con el balón</i></p> <p>Desempeños precisados: Incorpora prácticas de higiene personal y ambiental al tomar conciencia de los cambios (físicos, orgánicos y psicológicos)</p> <p>Valores: Enfoque Ambiental</p> <p>Contenidos temáticos: <i>familiarizamos con el balón</i></p> <p>Actividad más importante:</p>
<p>Sesión N° 03: <i>ejecución de los saques</i></p> <p>Desempeños precisados: Aplica de manera colectiva estrategias ofensivas y defensivas en juegos pre deportivos y deportivos utilizando los fundamentos tácticos y técnicos adecuados a las variaciones del entorno y las reglas</p> <p>Valores: justicia; Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos</p> <p>Contenidos temáticos: <i>ejecución de los saques</i></p> <p>Actividad más importante:</p>	<p>Sesión N° 04: <i>practica calificada vóley</i></p> <p>Desempeños precisados: Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas</p> <p>Valores: Enfoque Ambiental</p> <p>Contenidos temática I (sesiones)</p> <p>Actividad más importante:</p>



V. EVIDENCIA DE LA UNIDAD EN FUNCIÓN A LOS PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD (PRODUCTO)	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Elaboran Materiales de lanzamientos que revaloran en su entorno o comunidad.	Registro auxiliar

VI. MEDIOS Y MATERIALES

- Estadio
- Conos
- Plataforma
- Pelotas
- Platos

VII. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente experiencia de aprendizaje?
- ¿Qué avances y dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?
- Otras observaciones:

Santo Tomas, del 2019.

Docente del área.

Coordinador pedagógico

V°B° Director



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 1° y 2°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Conociendo nuestras capacidades físicas</i>		

II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos las etapas de la partida?, ¿Por qué lo realizamos? Y ¿Qué son los andariveles? ¿Cuál es nuestra condición física en una prueba de velocidad? ¿Recuerdan sus datos antropométricos del año anterior? Calistenia. Juego; libre Elongaciones.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogo 	10 minutos
DESARROLLO	Se comunica a los estudiantes la actividad a desarrollar: Se procede a formarlos según la cantidad de alumnos. Seguidamente se realiza el test De ejercicios . Salto sin carrera de impulso	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAMPO DEPORTIVO 	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos



Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 3° y 4°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	<i>Conociendo nuestras capacidades físicas</i>		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. 	Disciplina de fútbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos las etapas de la partida?, ¿Por qué lo realizamos? Y ¿Qué son los andariveles? ¿Cuál es nuestra condición física en una prueba de velocidad? ¿Recuerdan sus datos antropométricos del año anterior? Calistenia. Juego; libre Elongaciones.	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo 	10 minutos
DESARROLLO	Se comunica a los estudiantes la actividad a desarrollar: Se procede a formarlos según la cantidad de alumnos. Seguidamente se realiza el test De ejercicios . Salto sin carrera de impulso	<ul style="list-style-type: none"> CAMPO DEPORTIVO 	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos



Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 5°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Conociendo nuestras capacidades físicas</i>		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		<ul style="list-style-type: none"> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común 	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogo 	10 minutos
DESARROLLO	Se comunica a los estudiantes la actividad a desarrollar: Se procede a formarlos según la cantidad de alumnos. Seguidamente se realiza el test De ejercicios . Salto sin carrera de impulso	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAMPO DEPORTIVO 	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos



Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 1° y 2°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	darwin ccuno garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	<i>familiarizamos con el balón</i>		

2.-PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

F

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Los alumnos impulsan el balón con distintas partes del pie, junto con el borde interior, exterior o empeine, se desplazan a continuación por las líneas marcadas en el suelo y también por los conos dispuestos a cierta distancia. *Ahora realizan la conducción y patean hacia arcos dispuestos por conos. *Los alumnos conducen el balón con el empeine de su pie derecho en zigzag dispuestos por conos y una vez que lleguen al final, realizan un pase a su compañero, quien realiza la misma secuencia. *Ídem. El del centro realiza toques de balón a cada uno de los que se encuentran en el círculo, uno por uno. *por parejas, dos alumnos en un espacio reducido y realizan toques sin salir del terreno. *Lanza el balón hacia arriba y lo decepciona con la frente de la cabeza. Ídem, pero ahora realiza un golpe (cabecea), esta misma actividad lo realiza desplazándose por el campo. Realizar variantes. *Formamos grupos de trabajo dispuestos en círculo, jugamos el juego conocido el camaroncito, para lo cual los que están en el círculo realizan toques del balón y el compañero dispuesto en el centro, trata de quitar el balón.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 3° y 4°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	<i>familiarizamos con el balón</i>		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para que es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Los alumnos impulsan el balón con distintas partes del pie, junto con el borde interior, exterior o empeine, se desplazan a continuación por las líneas marcadas en el suelo y también por los conos dispuestos a cierta distancia. * Los alumnos utilizan el empeine de su pie derecho para impulsar el balón en forma de zig-zag dispuesto en conos, y una vez que llegan al final, pasan a su compañero, quien realiza la misma secuencia. *Trabajamos en grupos en un círculo y jugamos un juego llamado camarón, donde las personas del círculo tocan la pelota mientras los compañeros en el medio intentan alejarla. *Ahora realizan la conducción y patean hacia arcos dispuestos por conos. *Ídem. El del centro realiza toques de balón a cada uno de los que se encuentran en el círculo, uno por uno. *Lanza el balón hacia arriba y lo decepciona con la frente de la cabeza. Ídem, pero ahora realiza un golpe (cabecea), esta misma actividad lo realiza desplazándose por el campo. *por parejas, dos alumnos en un espacio reducido y realizan toques sin salir del terreno. Realizar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

1.-DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 5°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>familiarizamos con el balón</i>		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Los alumnos impulsan el balón con distintas partes del pie, junto con el borde interior, exterior o empeine, se desplazan a continuación por las líneas marcadas en el suelo y también por los conos dispuestos a cierta distancia. * Los alumnos utilizan el empeine de su pie derecho para impulsar el balón en forma de zig-zag dispuesto en conos, y una vez que llegan al final, pasan a su compañero, quien realiza la misma secuencia. *Ahora ejecutan la conducción y patean hacia arcos dispuestos por conos. *Ídem. El del centro realiza toques de balón a cada uno de los que se encuentran en el círculo, uno por uno. *Formamos grupos de trabajo dispuestos en círculo, jugamos el juego conocido el camaroncito, para lo cual los que están en el círculo realizan toques del balón y el compañero dispuesto en el centro, trata de quitar el balón. *Lanza el balón hacia arriba y lo decepciona con la frente de la cabeza. Ídem, pero ahora realiza un golpe (cabecea), esta misma actividad lo realiza desplazándose por el campo. *por parejas, dos alumnos en un espacio reducido y realizan toques sin salir del terreno. Ejecutar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 1° y 2°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	Aprendemos el fundamento del saque		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. 	Disciplina de fútbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.		• Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	• Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Se dividen en dos parejas y cada grupo tiene una pelota en la que primero sirven según tienen una idea y luego dan una corrección. De la misma manera, hacen tres contra uno y sacan, pero esta vez el que saca camina hasta donde se recibe la pelota, y luego pasa la pelota a otro compañero.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 3° y 4°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	Aprendemos el fundamento del saque		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. 		<ul style="list-style-type: none"> Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. 	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales 	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		<ul style="list-style-type: none"> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común 	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Se dividen en dos parejas y cada grupo tiene una pelota en la que primero sirven según tienen una idea y luego dan una corrección. De la misma manera, hacen tres contra uno y sacan, pero esta vez el que saca camina hasta donde se recibe la pelota, y luego pasa la pelota a otro compañero.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 5°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno García	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	Aprendemos el fundamento del saque		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ■ Define metas de aprendizaje.		■ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	■ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		<ul style="list-style-type: none"> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común 	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿Cuáles son los fundamentos? ¿conocemos la disciplina del futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? ¿Para qué es importante el futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Se dividen en dos parejas y cada grupo tiene una pelota en la que primero sirven según tienen una idea y luego dan una corrección. De la misma manera, hacen tres contra uno y sacan, pero esta vez el que saca camina hasta donde se recibe la pelota, y luego pasa la pelota a otro compañero.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 1° y 2°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno García	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	Aprendemos la recepción de balón o como parar la pelota		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Role con el pie. Los estudiantes forman grupos de 10 y se alinean en un círculo; un jugador en el centro y un jugador en el medio intentan interceptar pases de los jugadores en el círculo. Quien detiene la intercepción ocupa la posición central, y quien falla el pase pierde y toma la posición central. Puedes poner dos estudiantes en el medio. por ti mismo. Los alumnos se dividen en grupos de cinco. El primer jugador de cada fila hace rebotar la pelota y la vuelve a atrapar de tres a cinco veces antes de pasar al final de la fila. Los pases deben ser continuos y se pueden usar ambos pies. (Un juego de 10 En equipos de tres, uno trabaja y los otros dos juegan, haciendo ejercicios con los muslos primero. (Según las instrucciones del maestro, se hace de diferentes maneras). Realizar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

.....V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 3° y 4°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno García	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	Aprendemos la recepción de balón o como parar la pelota		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ■ Define metas de aprendizaje.		■ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	■ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	Role con el pie. Los estudiantes forman grupos de 10 y se alinean en un círculo; un jugador en el centro y un jugador en el medio intentan interceptar pases de los jugadores en el círculo. Quien detiene la intercepción ocupa la posición central, y quien falla el pase pierde y toma la posición central. Puedes poner dos estudiantes en el medio. por tí mismo. Los alumnos se dividen en grupos de cinco. El primer jugador de cada fila hace rebotar la pelota y la vuelve a atrapar de tres a cinco veces antes de pasar al final de la fila. Los pases deben ser continuos y se pueden usar ambos pies. (Un juego de 10 Se forman grupos de tres uno trabajo y los otros dos con balones primero se recerciona con el muslo. (se realiza de diferentes maneras según lo que indique el profesor.) Realizar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 EPX 03

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 5°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	darwin ccuno garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	Aprendemos la recepción de balón o como parar la pelota		

2.- PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para que es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogo 	10 minutos
DESARROLLO	Role con el pie. Los estudiantes forman grupos de 10 y se alinean en un círculo; un jugador en el centro y un jugador en el medio intentan interceptar pases de los jugadores en el círculo. Quien detiene la intercepción ocupa la posición central, y quien falla el pase pierde y toma la posición central. Puedes poner dos estudiantes en el medio. por tí mismo. Los alumnos se dividen en grupos de cinco. El primer jugador de cada fila hace rebotar la pelota y la vuelve a atrapar de tres a cinco veces antes de pasar al final de la fila. Los pases deben ser continuos y se pueden usar ambos pies. (Un juego de 10 Se forman grupos de tres uno trabajo y los otros dos con balones primero se recerciona con el muslo. (se realiza de diferentes maneras según lo que indique el profesor.) Realizar variantes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAMPO DEPORTIVO 	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13 EPX 03

1.-DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 1° y 2°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	darwin ccuno garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	Replica de todo lo realizado		

2.-PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ■ Define metas de aprendizaje.		■ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	■ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		<ul style="list-style-type: none"> • Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común 	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	En esta sesión se realizará de todas las sesiones realizadas una réplica, pero con los trabajos que no se realizaron correctamente. Realizar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14 EPX 03

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 3° y 4°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TÍTULO DE LA SESIÓN	Replica de todo lo realizado		

2.-PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para qué es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	En esta sesión se realizará de todas las sesiones realizadas una réplica, pero con los trabajos que no se realizaron correctamente. Realizar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15 EPX 03

1.- DATOS INFORMATIVOS:

CICLO / GRADO	VII / 5°	SECCIÓN	Única
ÁREA	Educación física	FECHA	
DOCENTE	Darwin Ccuno Garcia	TIEMPO APROXIMADO	60 minutos
TITULO DE LA SESIÓN	Replica de todo lo realizado		

2.-PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE GRADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar coordinación (ajustes corporales, fluidez y armonía de movimientos, etc.) durante las actividades de juego, recreación, precompetición y deportivas para fortalecer sus habilidades motoras específicas y mejorar la calidad de las respuestas a los diferentes movimientos. 	Disciplina de futbol en el estadio de la comunidad	Registro auxiliar
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ▪ Define metas de aprendizaje.		▪ Determina metas de aprendizaje viables formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Respeto a toda forma de vida	▪ Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales	
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS		• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	



3.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO (minutos)
INICIO	Saludo, control. Higiene. Diálogo: Se realiza interrogantes: ¿conocemos la disciplina del futbol?, ¿Cuáles son los fundamentos? ¿Para que es importante el futbol? ¿Cuál es el objetivo del futbol? Calistenia. Elongaciones.	▪ Dialogo	10 minutos
DESARROLLO	En esta sesión se realizará de todas las sesiones realizadas una réplica, pero con los trabajos que no se realizaron correctamente. Realizar variantes.	▪ CAMPO DEPORTIVO	40 minutos
CIERRE	Cada estudiante valora la actividad realizada. Determina su condición física Se realiza juegos de carrera. Higiene		10 minutos

Docente

V°B° Coordinador.



ANEXO 5

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA I.E.S “JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI” LLUSCO – CHUMBIVILCAS 2019

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA	ESCALAS
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos deportivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I. E S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los juegos deportivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos deportivos influyen positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos deportivos</p>	<p>TIPO:</p> <p>Básico - descriptivo</p>	<p>NUNCA,</p> <p>AVECES,</p> <p>CASI SIEMPRE,</p> <p>SIEMPRE</p>
<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿De qué manera los juegos deportivos influyen en la percepción</p>	<p>OBJETIVO ESPECIFICO</p> <p>Determinar la influencia de los juegos deportivos</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>Los juegos deportivos influyen positivamente en la percepción y habilidad</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Estrategias de Aprendizaje</p>	<p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION:</p> <p>Descriptiva</p> <p>POBLACION:</p> <p>Está conformada por 155 estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” llusco – Chumbivilcas 2019</p> <p>MUESTRA:</p>	



<p>y habilidad en estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Ilusco – Chumbivilcas 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos deportivos influyen en la adquisición de conocimientos en estudiantes de la I. E. S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos deportivos influyen en la extensión y profundización en los estudiantes de la I. E S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019?</p>	<p>en la percepción y habilidad en estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Ilusco – Chumbivilcas 2019.</p> <p>Verificar la influencia de los juegos deportivos en la adquisición de conocimientos en estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos deportivos en la extensión y profundización en estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.</p>	<p>en los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Ilusco – Chumbivilcas 2019.</p> <p>Los juegos deportivos influyen positivamente en el proceso de adquisición de conocimientos en los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.</p> <p>Los juegos deportivos influyen positivamente en el proceso de extensión y profundización en los estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Llusco – Chumbivilcas 2019.</p>		<p>Está conformada por 41 estudiantes de la I.E.S “José Carlos Mariátegui” Ilusco – Chumbivilcas 2019</p>	
---	--	--	--	---	--



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 10-08-2023

1. Datos del autor (es):

Formulario with fields for author information: Nombres y Apellidos, Dirección, DNI/Carné, Teléfono, email, Facultad, Título, Asesor, Palabras claves, and a section for institutional development.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN P 04


Firma de Autor



huella digital

10-08-2023

Fecha