

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO
ABAD DEL CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**LOS JUEGOS MOTORES Y LA ENSEÑANZA DE LA
NATACIÓN EN ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO
L. HERRERA-CUSCO 2019.**

Tesis presentado por:

Br. HILARES QUISPE José Antonio

Br. SUCA YUCRA Alejandro

Para optar al título profesional de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

SECUNDARIA, ESPECIALIDAD:

EDUCACIÓN FÍSICA

Asesor:

Dr. Leonardo Chile Letona

CUSCO- PERÚ

2022

PRESENTACIÓN

SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO.

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO

De acuerdo a las exigencias del estatuto de graduación y titulación de la Escuela profesional de educación Secundaria de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, les exponemos esta tesis: LOS JUEGOS MOTORES Y LA ENSEÑANZA DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA-CUSCO 2019.

El propósito es analizar el comportamiento y actitud de los estudiantes de tercer grado de la institución educativa Fortunato L. Herrera en Cusco aplicando métodos como la observación directa en determinadas actividades cotidianas de los estudiantes en las clases de educación física.

Se analiza los antecedentes, de los cuales surge la necesidad de generar sugerencias didácticas, que puedan mejorar la formación en los valores asignados por la institución educativa, que es el objetivo principal de esta investigación.

Ante las necesidades ya mencionadas, se propone tomar como estrategia la creación de juegos colectivos, y organizarlos, supervisarlos desde la óptica de la educación física.

En el proceso de planificación de la propuesta se debe especificar la forma más adecuada de ejecutar las actividades relacionadas con el juego grupal con el fin de lograr los resultados esperados en cuanto a las actitudes y comportamientos de los estudiantes y la medición de su impacto en la formación.

Con base en el contenido anterior, continuamos proponiendo y describiendo problemas y preguntas de investigación, argumentos y objetivos.

El mundo, naturalmente, eligió los mejores medios para desarrollar los valores sociales y vivir en comunidad.

Este es un juego porque permite a los estudiantes practicar los roles que necesitarán para vivir en una sociedad estructurada culturalmente en el futuro.

Los autores

DEDICATORIA

A mis progenitores María y Alfredo Hilaes, por vitalizarme con energía, ánimo y sustento moral en pos de obtener una profesión.

A hermanos Juan Carlos, Rene, Moisés, Washington por su aliento y ejemplo en lograr sus objetivos en esta vida que me da un estímulo, para alcanza también está mi meta académica.

A Sara Stefany porque con su consejo e inspiración me permite ser mejor persona y es una compañía en mis sueños y objetivos.

JOSÉ ANTONIO

DEDICATORIA

A mis padres Lidia Yucra Banda y Eulogio Pillco Barrientos, por ser la base en mis anhelos, por sus muestras de amor y soporte desinteresado que ha permitido labrar valores, costumbre en mi existir y así sobresalir en mi profesionalización.

A Fiorella Quispe Suta amada compañera quien con su paciencia y vigor me vitaliza para alcanzar mis intereses, en este caso culminar satisfactoriamente mis estudios superiores.

A mis hermanos Emerson, Carmen, Mariluz, Liz Rebeca, que son un modelo de perseverancia de sobreponerse a los desafíos de esta vida, quienes forman parte de mi niñez alegre, con acontecimientos imborrables que nunca dejare de lado.

Alejandro

AGRADECIMIENTO

A la deidad por concedernos nuestras vidas, amor para con nosotros, por llenarnos de positividad y por aprobar la realización de nuestros sueños.

A nuestros progenitores por su apoyo desinteresado y a nuestros allegados que se sumaron en la materialización del presente trabajo de investigación.

A la tricentenaria Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco nuestra alma mater, por haber permitido que pasemos por sus aulas en pos de nuestra profesionalización.

A nuestros docentes de la escuela profesional de educación, en especial del programa académico de educación física por su perseverancia, esfuerzo, firmeza, y abnegación en nuestra constitución como estudiantes y así alcanzar nuestra profesionalización.

Al Doctor Leonardo Chile Letona nuestro asesor, por su aporte, de su tiempo, paciencia, guía constante para materializar esta investigación.

LOS AUTORES

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación tiene un contenido orientado a los juegos motores que son utilizados en el que hacer de la educación física, y en esta oportunidad se relaciona más directamente con la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera-Cusco 2019.

La atracción por realizar la investigación inherente a este tópico se inicia por comprender la importancia de los juegos motores en la enseñanza de las diferentes disciplinas deportivas inmersas en la educación física; y en esta ocasión de manera especial determinar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación.

Para descifrar nuestra problemática en cuanto a los juegos motores, consideramos de mucha importancia conocer los aspectos inherentes a: La familiarización, la respiración, la flotación, la propulsión; que son fundamentos técnicos en el aprendizaje de la natación.

Es así que se tuvo como derrotero seguir el diseño de investigación descriptivo causal simple, porque estuvo direccionado a describir las probables correspondencias y consecuencias que podrían plasmarse acerca de la variable independiente como parte de nuestro trabajo de investigación.

Se utilizó el cuestionario, ficha de observación como instrumentos en esta investigación, que permitió medir la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019, consecuentemente llegando a los resultados.

Teniendo la intención de absolver las interrogantes planteadas, se estructuro de la siguiente manera nuestro trabajo de investigación:

El Capítulo I Planteamiento del Problema de investigación, y comprende: área de investigación, área geográfica, descripción del problema, formulación de problema, objetivos, justificación y limitaciones de la investigación.

El Capítulo II El Marco Teórico, en el que se sustentara científicamente el problema de investigación y comprende: antecedentes, bases legales, bases teóricas; complementada con las definiciones conceptuales y finalmente la hipótesis e indicadores de investigación, así como la operacionalización de las variables.

El Capítulo III Metodología de la investigación. Se refiere a la metodología utilizada, el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El Capítulo IV Análisis e Interpretación de los resultados, se considera la presentación, análisis e interpretación de los datos obtenidos en el trabajo de campo, así como la discusión de los mismos y la propuesta de aporte como resultado del trabajo de investigación.

Finalmente se considera las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos, asimismo como producto del trabajo de campo y la experiencia personal se alcanza una propuesta de Taller sobre desarrollo y fortalecimiento de la Inteligencia Emocional.

Finalizando en Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.

INDICE

DEDICATORIA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
INTRODUCCIÓN	
INDICE DE TABLAS	
INDICE DE GRÁFICOS	
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Ubicación de la investigación	3
1.3 Formulación del problema	3
1.5 Justificación de la investigación	5
1.6 Limitación de la investigación	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1 Antecedentes de la investigación	7
2.2 Bases legales	10
2.3 Bases teóricas	15
CAPÍTULO III	38
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.	38
3.1. Tipo de investigación.	38
3.2. Nivel de investigación.	38
3.3. Diseño de investigación.	38
3.4. Técnicas e instrumentos	38
3.5. Población y muestra de la investigación.	38
3.6 Hipótesis, variables e indicadores.	39
3.7 Variables.	40
3.8 Operacionalización de variables	41
CAPÍTULO IV	42
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	42
4.1. ENCUESTA A PROFESORES	42
4.2. ENCUESTA A ESTUDIANTES	43
CONCLUSIONES	

SUGERENCIAS
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra	39
Tabla 2 Operacionalización de variables	41
Tabla 3 Resultados de observación de la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la natación	42
Tabla 4 El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores	43
Tabla 5 El alumno efectúa la familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores	44
Tabla 6 El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores en un espacio pertinente	45
Tabla 7 El alumno efectúa familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores en un espacio pertinente	46
Tabla 8 El niño realiza la inspiración utilizando los juegos motores	47
Tabla 9 El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores	48
Tabla 10 El niño realiza la inspiración utilizando los juegos motores en el espacio asignado	49
Tabla 11 El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores en el espacio elegido	50
Tabla 12 El participante ejecuta la flotación ventral utilizando los juegos motores	51
Tabla 13 El niño realiza la flotación dorsal haciendo uso de los juegos motores	52
Tabla 14 El estudiante ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores	53
Tabla 15 El niño realiza la flotación dorsal en un espacio determinado haciendo uso de los juegos motores	54
Tabla 16 El estudiante realiza la propulsión con rapidez haciendo uso de los juegos motores	55
Tabla 17 El niño ejecuta la propulsión en una distancia determinada usando los juegos motores	56
Tabla 18 El alumno ejecuta la propulsión con rapidez en un espacio asignado aplicando los juegos motores	57

Tabla 19 El participante realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado aplicando los juegos motores	58
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Juegos motores en la enseñanza de la natación	42
Gráfico 2 Juegos motores en la familiarización con apoyo.....	43
Gráfico 3 Juegos motores en la familiarización sin apoyo	44
Gráfico 4 Familiarización con apoyo en un espacio	45
Gráfico 5 Familiarización sin apoyo en un espacio	46
Gráfico 6 El niño realiza la inspiración utilizando los juegos motores	47
Gráfico 7 Juegos motores en la espiración	48
Gráfico 8 Juegos motores en la inspiración en un espacio	49
Gráfico 9 Juegos motores en la espiración en un espacio.....	50
Gráfico 10 Juegos motores en la flotación ventral	51
Gráfico 11 Juegos motores en la flotación dorsal	52
Gráfico 12 Juegos motores en la flotación ventral en un espacio.....	53
Gráfico 13 Juegos motores en la flotación dorsal en un espacio.....	54
Gráfico 14 Juegos motores en la propulsión con rapidez	55
Gráfico 15 Juegos motores en la propulsión en una distancia	56
Gráfico 16 Juegos motores en la propulsión con rapidez en un espacio	57
Gráfico 17 Juegos motores en la propulsión distancia - espacio.....	58

RESUMEN

Esta investigación tuvo el objetivo; Determinar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. El problema trazado fue, ¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019? es una investigación cuantitativa, siguiendo el diseño descriptivo causal simple, la población fueron los estudiantes del quinto grado de secundaria y la muestra de un docente de educación física, 24 estudiantes. Para realizar el trabajo de campo y obtener los datos se utilizó las técnicas de la encuesta y la observación con sus instrumentos el cuestionario y la ficha de observación, concluyendo que los estudiantes casi siempre utilizan los juegos motores en la natación. También se mostró la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación, lo resaltante en pos de mostrar esta influencia fue comprender el concepto idóneo de la familiarización en la natación, para luego observar de manera individualizada a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al poner en práctica la familiarización. Al igual que al señalar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación, lo más resaltante fue las respuestas del docente, en cuanto al uso de los juegos motores al momento de respirar en la natación, con esta base se tuvo más cuidado al observar a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al recibir la enseñanza sobre la respiración en la natación.

Palabras clave: Juegos motores, Enseñanza de la natación.

ABSTRACT

This research had the objective; Determine what is the influence of motor games in the teaching of swimming in students of the fifth grade of secondary school of the educational institution Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. The problem outlined was, what is the influence of motor games in swimming? teaching of swimming in students of the fifth grade of secondary school of the educational institution Fortunato L. Herrera- Cusco 2019? It is quantitative research, following the simple causal descriptive design, the population was the students of the fifth grade of secondary school and the sample of a physical education teacher, 24 students. To carry out the field work and obtain the data, the survey and observation techniques were used with their instruments, the questionnaire and the observation sheet, concluding that students almost always use motor games in swimming. of motor games in the teaching of familiarization in swimming, the highlight in order to show this influence was to understand the ideal concept of familiarization in swimming, and then individually observe the students in the application of motor games when practicing familiarization. As when pointing out the influence of motor games in the teaching of breathing in swimming, the most outstanding thing was the teacher's responses, regarding the use of motor games when breathing in swimming, with this base it was he was more careful when observing the students in the application of the motor games when receiving the teaching about breathing in swimming.

Keywords: Motor games, Teaching of swimming.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Baena y Ruiz (2009) señalan al juego como los movimientos organizados teniendo en cuenta a las funciones que necesitan un grado de compromiso limitado del individuo, que se lleva a cabo muchas veces. Las actividades lúdicas podrían presentarse como acciones practicadas o movimientos realizados con una planificación de juegos, donde se tendrá un evento de querer ganar entre los niños o jóvenes, o de manera individual, con juegos de iniciación de limitada planificación, con reducida acción o los clásicos juegos con similitud a los deportes en sí, para pasar al grado más elevado en cuanto a su planificación.

Brum y Santos (2020) aseguran que, los deportes individuales que se ponen en práctica a gran escala en todo el mundo está la natación, porque brinda una buena salud a sus practicantes y desde luego porque su práctica es aplicada en un medio diferente en el cual se desenvuelve la persona.

En nuestro país la natación se practica de manera masiva en las zonas cálidas, y en las zonas de altura la práctica es limitada, pero sin embargo en muchos de estos lugares no se tiene un patrón de enseñanza adecuada para alcanzar expectativas muy elevadas. Muchas academias enseñan de manera rígida lo cual hace que muchos de sus participantes no logren quedarse en la natación como su disciplina electa en su formación física.

En nuestra región la natación tiene una participación de manera reducida, por distintas circunstancias como, el aspecto climatológico, la temperatura del agua Algo que se observa con gran magnitud es la ausencia de una estrategia de

enseñanza acorde a la necesidad de los usuarios de una u otra academia que existe en nuestra región en especial en nuestra provincia del Cusco, según el análisis en la estrategia usada no se ve el juego como instrumento de apoyo de capacitación en la natación.

Es así que nosotros ponemos en marcha esta investigación que lleva por nombre: “Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera-Cusco 2019”.

La instrucción de la disciplina de la natación en los niveles educativos existentes está viviendo muchas transformaciones, haciendo ausente el concepto de la enseñanza aprendizaje como transferencia e inspección. En estos tiempos es dirigido a una forma de acción y participación, aperturando la oportunidad a novedosas técnicas para la formación significativa.

En el ámbito escolar hoy en día se da una elevada importancia en aplicar estrategias lúdicas porque siempre ha estado en el transcurso del desarrollo humano, no como parte exclusiva de la ciencia, entonces se enfatiza que puede ser una manera de desenvolverse en la vida.

Siempre hay que recordar que el juego motriz se encuentra como el inicio de una manera grupal o en sociedad de participación, sin tener en cuenta que hay una distribución de responsabilidades en la colectividad, cada individuo se desenvuelve de acuerdo a sus circunstancias sin un orden. Para luego confundirse en actividades de competición, donde disfruta con sus pares.

En nuestro ámbito de estudio la institución educativa Fortunato L. Herrera de la provincia del Cusco, se evidencia una carencia del uso de estrategias que

apliquen los juegos motores en la instrucción de la disciplina de la natación. A pesar que se tiene conocimiento del valor de los ejercicios físicos sumados con los juegos motores, se percibe deficiencias en el desarrollo de estas en las sesiones de clase para enseñar la natación, y esto se debe a limitados conocimientos del ¿Cómo?, del ¿Por qué?, del ¿Qué?, de la forma de su aplicación.

1.2 Ubicación de la investigación

El presente trabajo se realizó en la provincia del Cusco, en la institución educativa Fortunato L. Herrera en su nivel secundario.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?

1.3.2 Problemas específicos.

¿Cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?

¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?

¿De qué manera influyen los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?

¿Cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Determinar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Mostrar cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.
- Señalar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.
- Caracterizar de qué manera influyen los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.
- Precisar cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- cusco 2019.

1.5 Justificación de la investigación

Este trabajo de investigación se aplicó con la intención de fortalecer el conocimiento del uso de los juegos motores en la enseñanza de la natación, por lo cual detallamos los siguientes aspectos:

- **Psicológico**

El estudio realizado revaloriza la importancia de los juegos motores, desde luego apresta a los niños en el desarrollo de habilidades elementales de su estructura corporal, jugando con libertad y mejorando de esta manera su autoestima, seguridad y confianza al ejecutar una actividad motora con sus compañeros.

- **Social**

Este trabajo de investigación ayudará al docente de natación en el esfuerzo de permitir que el joven de secundaria se integre a cualquier grupo social con seguridad, alegría, y disposición productiva sin mostrar complejos de inferioridad

- **Técnico**

Se desarrollará una metodología de sus capacidades coordinativas motoras gruesas de los segmentos superiores e inferiores.

Este trabajo de investigación procura coadyuvar con la docencia de la institución educativa Fortunato L. Herrera, es extensivo a los docentes de nuestro país graficando los desafíos que se describen, es indispensable otorgar a los profesionales en la educación física fundamentos de las bases teóricas para identificar las dificultades del aprendizaje de la natación, también los obstáculos que se tiene para desarrollar la

enseñanza en piscinas que reúnan los requisitos mínimos para que el joven atleta alcance las competencias trazadas.

- **Teórica**

Mencionamos que este trabajo permitirá conocer los fundamentos básicos en cuanto a la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la natación. A su vez la investigación se basa en una adecuada selección de concepto de autores entendidos en la materia, teniendo un desenlace en la mejora de aquel profesional que recurra a esta fuente como medio de información.

- **Metodológica**

Se podrá hacer uso de este trabajo de investigación como base teórica en investigaciones venideras observando la propuesta, adaptándola a diferentes realidades, aplicando la misma a diferentes tipos de investigación.

1.6 Limitación de la investigación

Consideramos que es una limitante la reducida experiencia en la investigación que tenemos, después de egresar de las aulas universitarias.

Otra limitante es la complejidad de obtener la bibliografía requerida por parte de nuestra Universidad y desde luego en las demás instituciones.

La limitada accesibilidad a los tramites y el trabajo de campo para el desarrollo de nuestra investigación, por parte de la plana jerárquica de la institución educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

En el desarrollo de nuestra labor de investigar en esta oportunidad consideramos como referentes algunas tesis que contienen ideas que concuasan con nuestro tema investigado, y a continuación presentamos algunas generalidades de los mismos:

LOCAL:

TESIS: “JUEGOS MOTORES Y METODOLOGÍA DE LANZAMIENTOS ATLÉTICOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DANIEL ALCIDES CARRIÓN DE CHAMACA-CHUMBIVILCAS-2018” por: Quispe y Maihua (2019) para el Título Profesional de Licenciadas en Educación secundaria especialidad de Educación Física. Universidad nacional de San Antonio Abad del Cusco, su objetivo fue: establecer cuál es la relación, qué existe entre los juegos motores y la metodología de los lanzamientos atléticos en estudiantes de secundaria de la institución educativa mixta Daniel Alcides Carrión de chamaca – Chumbivilcas – 2018. Su trabajo fue del tipo Sustantivo – Aplicado, su nivel fue descriptivo explicativo, con un diseño descriptivo causal simple. Usaron la técnica de la encuesta, con cuestionarios como instrumento; su población fue de 22 profesores de secundaria y 326 estudiantes. Concluyendo: Con respecto al objetivo general, podemos ver que existe una relación incuestionable entre los juegos motores y la metodología de los lanzamientos atléticos en los estudiantes de secundaria. En relación con los juegos motores que aplican los profesores

de educación física para la enseñanza de la metodología de los lanzamientos atléticos en los estudiantes de secundaria, estos existen en gran proporción, pero es necesario aplicarlos en función a las preferencias de los lanzamientos, aunque los profesores no los utilizan de forma adecuada, quizás por el tiempo de desarrollo de las sesiones de clases. Los profesores de educación física dejan bastante claro que los juegos motores influyen medianamente en el logro de mejores distancias en sus estudiantes, pero que si hay una marcada influencia en la metodología de los lanzamientos atléticos. Los profesores buscan el desarrollo de la creatividad y potencializar el motor grueso en sus estudiantes. Así mismo se ve que los estudiantes prefieren el lanzamiento de la bala y demuestran bastante creatividad.

NACIONAL:

TESIS: “JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN EL NIVEL INICIAL”, Arzola (2018) en post del grado de Maestra en Educación. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo. Perú. Cuya intención fue, determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017. Siguiendo el enfoque cuantitativo de tipo aplicada, con un diseño pre experimental. La población fue de 30 estudiantes de cinco años, para darle confiabilidad mediante el estadístico KR-20, se aplicó una prueba piloto de 10 estudiantes con un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Se usó la prueba de normalidad Shapiro Wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de

($p=0,204 > \alpha = 0,05$); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y pos test el valor es $<\alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

INTERNACIONAL

Tesis: “LOS JUEGOS MOTORES COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA FAVORECER LA AFECTIVIDAD DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA”.

Muñoz et al. (2020) Universidad de Lleida -España. Se trazo el objetivo fue mostrar la fuerza predictiva de dos variables asociadas al juego (dominio de acción motriz: juegos psicomotores, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición y competición: presencia o ausencia) sobre la intensidad emocional de los alumnos. Participaron en total 91 estudiantes de educación secundaria de Cataluña con edades entre los 12 y 14 años.

Se realizaron ocho sesiones de intervención (un tipo de juego por sesión).

Tras la práctica de los juegos, los participantes valoraron su experiencia emocional de 1 a 10 respondiendo el cuestionario validado GES. Se aplicaron dos técnicas estadísticas diferentes pero complementarias: ecuaciones de estimación generalizadas y árboles de clasificación.

Concluyendo: A través del juego motor se puede potenciar el desarrollo de las competencias motrices y socio-emocionales. El profesor de educación física debería saber que la variable competición asociada al tipo de relaciones en el juego influye en la experiencia de emociones positivas. El juego es una fuente de vivencias emocionales positivas, especialmente los juegos cooperativos sin competición. Concluyendo:

El juego motor es una excelente herramienta pedagógica para trabajar las competencias socio-emocionales en secundaria, ya que genera

principalmente emociones positivas muy intensas en comparación con las emociones negativas.

El profesor de educación física debería saber que a través del juego motor se puede potenciar el desarrollo de las competencias motrices y socio-emocionales. Para ello, es necesario conocer los efectos que causan en los participantes las tareas motrices propuestas según su lógica interna, ya que las emociones positivas están condicionadas por factores como el tipo de juego realizado y la presencia o ausencia de competición. Esta aportación brinda una herramienta al profesor de educación física en la seleccionar los contenidos a desarrollar (juegos sin competición) cuando el objetivo de la sesión este orientado a generar experiencias afectivas positivas. Con relación a las emociones negativas, se ha observado que estas no fueron causadas por aspectos relacionados con el juego, sin embargo, es importante profundizar en este aspecto ya que esto le permitirá al profesor de educación física realizar intervenciones practicas con mayor criterio, siempre buscando favorecer la formación integral de sus alumnos.

2.2 Bases legales

“Ley n° 30432, que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública”

Capítulo I

Disposiciones generales

Artículo 1.- Objeto

Establecer las disposiciones reglamentarias de la Ley N.º 30432, Ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública; a fin de garantizar la práctica del deporte, la actividad física y la educación física en la educación básica pública.

Artículo 2.- Ámbito de Aplicación

Todos los niveles de gobierno, al Ministerio de Educación, a las Direcciones Regionales de Educación o las que hagan sus veces, a las Unidades de Gestión Educativa Local; así como a las instituciones educativas de la educación básica pública, respetando las características y necesidades de los alumnos.

Artículo 4.- Definiciones

4.1. Actividad física

De conformidad por Decreto Supremo N° 003-2017-MINEDU y modificada por el Decreto Supremo N° 006-2017-MINEDU, es cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, que exija gasto de energía y una experiencia personal que permita interactuar con los demás y con el entorno.

Por otra parte, tiene entre algunas de sus manifestaciones la educación física, el juego, la recreación y la práctica del deporte.

4.3. Deporte

De conformidad con lo previsto en la Política Nacional del Deporte, es una actividad física ejercida como juego o competición, cuya práctica supone

entrenamiento y sujeción a normas. Dentro de esta definición se encuentra el Deporte Adaptado, el cual constituye la actividad física que hace posible la práctica deportiva a personas que tienen alguna discapacidad, adaptando los distintos deportes a las posibilidades de los participantes. Se practica exclusivamente por personas con problemas físicos, psíquicos o sensoriales, ofreciéndoles la posibilidad de practicar actividad física y deportiva, tanto en el ámbito recreativo como en el competitivo.

4.5. Educación Física

4.5.1 De conformidad con lo previsto en la Política Nacional del Deporte, es un área pedagógica que contribuye al desarrollo integral de la persona a través de la construcción de la corporeidad, la generación de una conciencia sociocrítica hacia el cuidado de la salud y el desarrollo de habilidades socio motrices.

4.5.2 Por otra parte, la educación física, se desarrolla de conformidad a lo establecido en los currículos vigentes, y considera el enfoque inclusivo y los ajustes requeridos en función de las capacidades, potencialidades, necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad y características de los estudiantes.

4.5.3 La Educación Física en la modalidad de Educación Básica Alternativa se desarrolla en el componente de salud, higiene y seguridad del área de Ciencia Ambiente y Salud.

4.8. Desarrollo Psicomotriz:

Concebida como una dimensión del desarrollo humano que alude a la estrecha interconexión que existe entre el cuerpo, las emociones y los

pensamientos de los individuos de manera permanente al actuar en las diferentes situaciones de la vida.

De vital importancia durante los primeros años de vida. Como área pedagógica, contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas a través de la construcción de la corporeidad, así como en la toma de conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él.

4.9. Recreación

Actividad física que, a través del esparcimiento y la diversión, promueve y sensibiliza a las personas sobre la necesidad de un estilo de vida saludable.

CAPÍTULO II

PROMOCIÓN DE LA PRÁCTICA DEL DEPORTE, LA ACTIVIDAD FÍSICA Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

Artículo 5.- Rol del Ministerio de Educación

5.1. El Minedu, define las actividades de promoción de la práctica del deporte, la actividad física y la educación física en el sistema educativo nacional.

5.2. En el marco de la Política Nacional del Deporte, el Minedu desarrolla el componente estratégico 1: Iniciación/Base del Sistema Deportivo Nacional y contribuye al desarrollo de los componentes estratégicos: “Formación y Competencia” y “Masificación”.

5.3. El Minedu a través de sus órganos y unidades orgánicas competentes, realiza actividades de promoción de la práctica del deporte, la actividad física y la educación física, establecidas en la Ley y en el presente

Reglamento; para lo cual articula con las diferentes instancias de gestión educativa descentralizada:

- a. La implementación curricular establecida para cada nivel y/o ciclo de las modalidades de la Educación Básica, específicamente en los enfoques transversales, las metodologías que guían las áreas y el proceso de adecuación curricular, según las diferentes etapas, niveles, modalidades, ciclos y programas de la educación básica pública, conforme a las disposiciones pertinentes y al currículo vigente.
- b. Las actividades de las intervenciones pedagógicas que tienen relación con la promoción de la práctica del deporte, la actividad física y la educación física, en la educación básica pública.

5.4. El Minedu a través de sus unidades orgánicas competentes, coordina con las diferentes instituciones públicas y privadas, a nivel nacional, la promoción de la práctica del deporte, la actividad física y la educación física, a nivel de la educación básica pública.

Artículo 6.- Actividades de promoción de la práctica del deporte, la actividad física y la educación física

6.1. Las actividades a planificarse y realizarse como parte de la promoción de la práctica del deporte, la actividad física y la educación física, se alinean a las normas emitidas sobre la materia, al Proyecto Educativo Nacional al 2021: La Educación que queremos para el Perú, al Plan Estratégico de Desarrollo Nacional (PEDN) al 2021, al Plan Estratégico Sectorial

Multianual de Educación (PESEM) 2016-2021 y a la Política Nacional de Deporte.

6.2. El Minedu coordina con los gobiernos regionales y gobiernos locales, la orientación de las actividades de promoción orientadas a la práctica del deporte, la actividad física y la educación física en la educación básica pública, para favorecer la participación del conjunto de la población en las actividades deportivas estudiantiles.

2.3 Bases teóricas

2.3.1 El juego

Jugar es la actividad principal de un niño en la vida, en sus primeros años de vida, hay millones de conexiones en el cerebro del niño donde las neuronas que les permiten aprender y desarrollarse”. Ministerio de Educación (2010).

Una forma de que los niños se conecten es mediante los juegos que le permiten aprender y crecer. El juego permite un aprendizaje en la infancia el cual se da en la práctica, elección, perseverancia, imitación, imaginación.

Aucouturier (2004) los niños necesitan sentirse seguros en todo momento y así encontrará un recurso simbólico en su ser y será capaz de ponerse al frente de períodos dolorosos es insoportable, especialmente al dolor del desamparo.

El niño debe poder relacionar el dolor con la felicidad mediante las actividades divertidas, así que jugar es el antídoto al dolor, donde el niño es el creador de su seguridad, que es esencial para apoderarse de su identidad y autonomía.

Ministerio de Educación (2010).

2.3.1.1 Tipos de juegos.

- **Juegos motores.**

Que se relacionan con los movimientos y experimentos del propio cuerpo y las emociones que estos movimientos producen en los niños. Se recomienda que los niños usen los juegos motores al aire libre porque encontrarán suficiente espacio para realizar las actividades que necesiten.

- **Juegos sociales**

Permiten la socialización con los demás, como propósito en el juego de los infantes, estos ayudan a los niños a relacionarse con los demás para desarrollar aspectos psicomotores y habilidades sociales.

- **Juegos cognitivos.**

Estimulan la curiosidad intelectual de los niños, donde es necesario que el infante trabaje con objetos, para probar la inteligencia de un niño.

- **Juegos simbólicos.**

Actividad lúdica donde el infante utiliza materiales y juguetes de su entorno, muestra el potencial de modificar objetos para tener circunstancias y escenas imaginarias, amparados en la práctica. Los juegos son el reflejo del pensar y el habla, logrando un impacto real en el progreso y aprendizaje del infante.

2.3.2 Juegos motores.

Gutarra (2011) admiten la práctica de cuadros de actividad y resolución motora, de las capacidades y aptitudes alcanzadas, incluso la acción de las habilidades y requerimientos orgánicos, perceptivos, simbólicos, expresivos, creativos, en muchas y variadas circunstancias.

Los juegos motores reglamentados, facilitan el escenario para explorar comportamientos de cooperar, oposición, comunicación y contra información

motores indispensables para el progreso del conocimiento práctico táctico y planificado o aptitud de predecir y solucionar problemas.

Enfatiza a la acción de ser activo y ensayar con nuestra estructura corporal, cuyas emociones pueden tener efecto en el niño. Y es importante que el infante ponga en práctica el juego en escenario despejados donde pueda acceder a los que necesita para divertirse y moverse como el desea.

2.3.2.1 Beneficios de los juegos motores:

Schoning (1997) menciona los siguientes beneficios:

- **Conservación:** El juego se usa para que las acciones involuntarias se conviertan en costumbres que se perderían si no se ponen en práctica. James considera que, si el infante no aplicará el juego en sus inicios de vida, si no pondría en práctica, la caza, pesca, el nado, etc., su existencia se convertiría en un sedentarismo, lo cual sería evidencia que no desarrollo movimientos físicos en su vida.
- **Desarrollo:** Los juegos apropiados para cada individuo proveen actividades pertinentes para acrecentar el desarrollo de los sistemas y aparatos corporales, el desarrollo del funcionamiento orgánico del hombre, crecimiento del tórax y el sistema circulatorio.
- **Educación intelectual:** El juego es un instrumento de crecimiento que es necesario usar en el proceso de instrucción en las instituciones educativas. El juego desarrolla la aptitud de responder de manera coordinada como respuesta a cualquier impulso extra.

- **Moral:** Los juegos permiten a la persona la oportunidad para que ponga en práctica las propuestas, imparcialidad, constancia, coraje, honradez, su acción de juego limpio, aplicando su moralidad.
- **Social:** El juego permite desarrollar la cooperación, el sacrificar, disciplina y aceptar cualquier decisión de común acuerdo de los intereses del grupo, lo que muestra el objetivo principal de la actividad educativa.
- **Recreativa:** Se percibe claramente el uso del juego en lo recreativo.
- **Sustitutiva:** El juego es un sustituto de expresiones que alientan el desorden, destrucción del orden de la sociedad, etc.
- **Catártica:** Los juegos permiten liberarse de las tensiones con actividades placenteras y de reparación.
- **Correctiva:** El juego se puede utilizar para corregir las distorsiones causadas por la lectura o la escritura en carpetas insalubres o en salones de clase con poca iluminación o ventilación.
- **Imitativa:** Los juegos no solo gustan a las personas que los participan de estos, sino también al público, porque los contagia de emociones agradables, y estas emociones juegan un papel importante en la vida.

Navarro (2002) es una organización divertida que se caracteriza por el uso extensivo de las habilidades motoras.

Incarbone (2003) describe una clasificación del juego motor en base a sus contenidos básicos:

- **Estructural:** Se refiere al dominio y la organización del espacio-tiempo, su práctica en la primera etapa de la vida ayuda a adquirir conceptos y

estrategias, en la escuela se puede relacionar con el aprendizaje cognitivo.

- **Relacional:** El juego es social, donde surge la relación socioemocional, también desarrolla el aprendizaje emocional lo que es compartir y cooperar con otros estudiantes.
- **Funcional:** El juego depende del tipo de acción o función y su dificultad, y está relacionado con el aprendizaje de los procedimientos.
- **Normativo:** Se usa reglas; tomar decisiones, entender que el respeto es un valor social y tolerar a los compañeros, aplicando el aprendizaje de actitudes.

ORIENTACIONES DE LOS JUEGOS MOTORES.	FUNCIÓN	PROPÓSITO	JUEGOS QUE DERIVAN CADA ORIENTACIÓN.
EDUCACIÓN	Para enseñar en muchas culturas de manera intuitiva.	Juegos Didácticos.	Función psicomotriz. Simbólicos de fantasía, imitación, representación, con reglas. Cooperativos. Alternativos.
ENCULTURACIÓN	Modelo tradicional, variado, simbólico con reglas, en un ambiente de recreación.	Atender a símbolos o a reglas. De niños y adultos	Juegos tradicionales infantiles y de adultos: Simbólicos, de regla, Populares.
INICIACIÓN DEPORTIVA.	Realidad deportiva, en una realidad cultural	Centrarse en el problema, y manejarlo según las necesidades e intenciones educativas.	Deportivos Predeportes Mini deportes Juegos modificados.
RECREACIÓN	De diversión y entretenimiento, motivadores.	La diversión y el entretenimiento	Juegos cooperativos. Alternativos. De animación. De roles En la naturaleza. Acuáticos.
DINÁMICA DE GRUPO.	Con contenido motor, para conseguir la autoafirmación e interacción, que, se abren paso en las sesiones de educación física.	Conseguir: Objetivos de auto afirmación y la interacción. Son juegos motores	De: presentación, conocimiento, afirmación, confianza, comunicación, cooperación. Resolución de problemas.

2.3.2.2 Clasificación de los juegos motores

- **Abiertos:** Se igualan a la práctica cognitivo-motriz que el sujeto debe suscitar acciones, planificando actividad en un momento y un medio libre y simple con o sin escondites. Los topes configuran una moderación integral, no obstante, son terminantes para el desenlace en el juego. El ambiente legal es variable en cada componente, ya que tiene cierto nivel de aclaración subjetiva en cada uno, lo cual facilita su trasgresión.
- **Cerrados:** Se produce un clima más difícil, por ende, la participación cognitivo-motriz se establece como diferencia y ayudante de cada niño en particular y de una relación de demandas externas longevos. La programación del evento es mucho más compleja, pues se debe enfocar a una posición del ambiente temporal más transformada, dado que puede ser demarcado en manera simple con o sin espacios de protección o acertadamente ampliada con diversidad en la vista de los mismos.
- **Combinados:** Aquí se establecen posiciones que combinan exigentemente ánimo vibrante de los equipos, puesto que la participación cognitivo-motriz se ve multiplicada debido a una transigencia lúdica profunda. Así ellos cooperan o se oponen, en el interior de una circunscripción compleja y entretenida exigiendo la intervención coordinativa condicional con un corto periodo para ejecutar.

2.3.2.3 Características del juego motor:

Navarro (2002):

- a. Grado de Regulación: Se ve el progreso de lo más simple que es un acuerdo a lo más complejo que viene a ser la regla en sí.

- Acuerdo: Se explica de manera sencilla hacen que los participantes den su aceptación.
- Regla: Establecimiento de las indicaciones de manera directa y obligada a cumplir.

b. Incertidumbre equilibrada: Se establece que se otorga la misma opción de participación de los deportistas, las reglas aseguran que el juego sea equitativo para todos.

- Igual número de participantes.
- Las metas todos cumplen.
- Las normas son para todos.

c. Efecto de las metas/ ganar-perder:

- Todo juego con normas enfatiza el objetivo que tratan de lograr los atletas.
- Los objetivos del juego pueden ser: cooperativos, o de cooperación-oposición).
- Los juegos con reglas se resaltan por efecto que se logran: ganar o perder.

d. Repetición:

- Las reglas o normas permiten que los juegos tengan la repetición pertinente.

Los juegos siempre son la consecuencia de prácticas previas en uno u otro deporte; se habla de los estadios o niveles en los juegos que siempre están presentes en el juego en si, lo cuales permites acceder fácilmente a otros juegos.

Entre los 7 a 8 años de edad se vislumbra el desarrollo óptimo de las capacidades. Y como consecuencia a la edad de 12 años el niño muestra madurez en el manejo de las reglas.

2.3.2.4 Errores al aplicar los juegos motores en la didáctica-educativa:

- Prevenir normas que ayuden:
 - Excluir a los participantes
 - Tiempo limitado para el desenlace del juego.
 - Evitar el cambio de responsabilidades.
 - Desmedida cantidad de normas: mínimas, las necesarias.

2.3.2.5 Componentes de juegos motores con reglas

- **Espacio.** Aquí se interactúa, donde se deriva efectos del mismo, por lo cual será necesario aplicar las normas para el uso de estos espacios con los cuales tienen contacto los estudiantes. De acuerdo a su estadía se clasifican en:
 - Zonas estables. - Utilización y áreas como medio de tránsito. Ej. Los carriles en la disciplina del atletismo o los renglones de un área deportiva.
 - Zonas limitadas. - Se eleva la eficacia en las actividades. Ej. En el básquet si se reduce el tiempo y las colocaciones de defensa de lo cual tendremos más destreza y efectividad para introducir el balón en la canasta.
 - Zonas sustituibles. - Muchos inconvenientes en preparar los movimientos en el juego.

- Zonas distribuidas. - Ordenamiento del área a usar y distribución en grupo para una confrontación directa.

- **Tiempo.**

Permanencia de un movimiento, hecho, o misión, muchas veces no se ha tomado en cuenta en los juegos. Ej. En los juegos infantiles tradicionales.

2.3.2.6 Participantes en el juego

- **Individuo.**

Es la persona del hecho, debe tener, el dominio de sus hechos y de la duda (Tiene que planificar sus hechos para una determinada circunstancia).

- **Oponente.**

Tiene que derrotar la sumisión de la persona, que procura superar la resolución, porque pretende disminuir la duda.

- **Compañeros.**

La clave se basa en la adición de hechos unipersonales y en la conservación de la resolución.

Ejemplo de los participantes en el juego:

En natación sincronizada participarían una persona y cuatro o más socios.

En el juego del lobo existiría uno que persigue: persona; otros perseguidos: oponentes.

- **Adversarios.**

Antelación a los movimientos del rival y la adición de movimientos individualizados de contención.

- **Metas.**

Es el objetivo, por lo cual los conformantes de un equipo deben prepararse. Las metas pueden ser:

- **Delimitadas de manera física:** Circunscritos en idéntico área o con cosas o dispositivos.
- **Determinadas cognitivamente:** Determinadas en el pensamiento de los conformantes de un equipo, los cuales no se pueden observar de manera permanente.
- **Combinadas:** El uso de los dos anteriores.

2.3.2.7 Elementos en el juego

- **Móvil.** Es un conducto para las herramientas de comunicaciones motoras entre participantes. Su atractivo es alto. Puede causar juego por sí solo. El dispositivo móvil centra la acción del juego y describe el espacio más interesante. Los ejemplos son: pelotas, balones y todos los usos principales que se daría al material.
- **Implemento.** Constituye el objeto de colaboración en acción. Cuando se opera sin separarse, ocupará un espacio cercano al jugador (peligroso). Aparece una tecnología específica para procesar el objeto. Ejemplo: cuando se utiliza como raqueta, bates de béisbol, etc., incluso los conos se pueden utilizar como herramientas y los dispositivos móviles están interrelacionados.
- **Artefacto.**
Los dispositivos pasivos juegan un papel muy diferente en el desarrollo de juegos, porque pueden provenir de obstáculos, límites o funcionalmente consistentes con el objetivo. Por ejemplo: conos, dianas, linderos, pañuelos, etc.

2.3.3 La Natación

Barzola (2011) surge de la necesidad de que los humanos se adapten al medio ambiente circundante, uno de los cuales es acuático. Si consideramos que la superficie de la tierra está compuesta por tres cuartas partes de agua, podemos comprender la importancia y las necesidades del ser humano para adaptarse a este entorno. (pág. 33)

2.3.3.1 La Natación como ejercicio

Los objetivos más comunes la disciplina de la natación son la diversión, el entrenamiento y el ejercicio. La natación recreativa es una buena suerte de relajamiento, entretanto se disfruta de un ejercicio absoluto. La natación es una elegante circunstancia de adiestramiento. Debido a que la densidad del organismo humano es bastante equiparable con el agua, el agua tolera al cuerpo de los seres humanos por lo que las coyunturas y el tejido óseo tienen ligero choque. La natación se utiliza con frecuencia como un entrenamiento de rehabilitación luego de lesiones con individuos con discapacidad.

La natación con oposición es una forma de entrenamiento, se ejecuta con el objetivo de formación, en el mantenimiento del atleta en el estudio de su brazada o para efectuar el nado en áreas cubiertas con fines deportivos o de medicación.

La natación se considera como una prueba aeróbica por su forma intrínseca de la actividad, por lo cual se necesita una incorporación persistente de oxígeno hacia el tejido muscular, a diferencia de carreras limitadas, donde tiene énfasis la intensidad y la velocidad en sí, y donde el tejido muscular hace un trabajo anaeróbico.

2.3.3.2 La Natación como deporte

En la disciplina de la natación se efectúa una disputa entre los atletas en pos de ser el más rápido obviamente en una determinada distancia, y siempre se realizará con la fuerza de tracción del nadador. Por esta acción termina siendo un deporte individualizado. En las olimpiadas en cuanto al estilo libre se dan en: 50 m., 100 m., 200 m., 400 m., 800 m. y 1500 m.; en los estilos de mariposa, el de pecho(braza), y el de espalada se dan en: 50m.; 100 m; y 200 m; en la participación combinada se dan en: 200 m. (mariposa 50 m., 50 m. espalda, 50 m. braza y 50 m. crol); en 400 m. prueba combinada (100 m. mariposa, 100 m. espalda, 100 m. braza, crol 100 m.), y pruebas combinadas con relevos, donde cada atleta participará en una distancia de 100m o 200m.

En cuanto a las piscinas se tiene: semi olímpicas u olímpicas. Las piscinas semiolímpicas son precisamente la mitad de una piscina olímpica. Las dimensiones de las piscinas semiolímpicas son de 25 m. de largo y 12.50 m. por el ancho. El fondo de dichas piscinas fluctúa entre 0.80 m. a 2.70 m.

Las piscinas olímpicas, tienen una medida de 50 m. de largo y 25 m. de ancho. El fondo parecido a las semiolímpicas, variando de 0.80 m. a 2.70 m.

Las piscinas deben tener 7 a 8 carriles, para que cada atleta tenga la facilidad de realizar la actividad del nado, y todos los participantes están separados por la misma distancia.

2.3.3.3 Estilos de aprendizaje en la natación

La natación planificada entrena las articulaciones aumentando la elasticidad activa y el ejercicio, la ventaja es que el tamaño de los músculos se expandirá, haciéndolos sólidos y compactos que hacen frente a cualquier lesión, los huesos son gruesos y pueden resistir cualquier golpe y lesión.

A la natación se le estima beneficiosa para la capacidad del niño para ejercitarse en ambientes acuáticos, el cuerpo tiende a mantener el ritmo, su monotonía y regularidad, y la resistencia sistémica del cuerpo, el propósito es apoyar un entrenamiento integral, también favoreciendo lo intelectual contribuyendo en la seguir los procedimientos y motivando la actitud.

2.3.3.4 Objetivos de los estilos de aprendizaje de Natación

La natación contiene los siguientes:

- Establecer reglas para conservar la higiene y la salud en el medio acuático.
- La práctica beneficia a todos sin ser discriminada de ninguna forma, brinda oportunidades de aprendizaje y produce ejercicios que refuerzan las extremidades superiores e inferiores.
- Mediante el uso de técnicas propicias para la vinculación y la tenacidad muscular, se potencian y consolidan los conocimientos adquiridos por las personas para desarrollar aptitudes y técnicas, a fin de lograr la sistematización y mejora de la eficiencia desde el grado hasta el crecimiento y fortalecimiento de las articulaciones.

2.3.3.5 Clasificación de los estilos de aprendizaje de natación

- **Crol**

Un brazo del atleta se movilizan el aire, la palma hacia abajo con dirección al agua, siempre relajado el codo, y el otro brazo avanza por debajo del agua. Las piernas tendrán que moverse con padas oscilantes, con

movimientos cíclicos de la cadera hacia arriba y hacia abajo con piernas relajadas, con los pies por debajo del agua y los dedos del pie en punta. Se dan de dos hasta ocho patadas de manera alternativa en cada periodo completo de brazos, es necesario realizar una respiración mecánica, es así que en cada periodo completo del movimiento de los brazos se debe realizar la mecánica de la respiración, cada vez que gire la cabeza a un lado cuando pase el brazo, luego votar el aire dentro del agua en el momento que el brazo avance.

- **Braza**

Aquí, el nadador flota boca abajo, con los brazos apuntando hacia adelante, las palmas girando y realizando una serie de movimientos horizontales: los brazos se extienden hacia atrás hasta alinearlos con los hombros, siempre por encima o por debajo del agua. Se acerca las piernas a su cuerpo, con las rodillas y los dedos de los pies hacia afuera, y luego se estira por impulso mientras los brazos regresan al punto de partida. El nadador respira bajo el agua. Los movimientos de los brazos deben ser horizontales, no verticales.

- **Mariposa**

Los brazos siempre irán juntos al frente en la superficie del agua y después hacia atrás al mismo tiempo. Los brazos se mueven continuamente el cual en todo momento va acompañado de movimientos ondulantes de caderas. El pataleo es del tipo delfín, de manera ascendente y fuerte de los pies; es un movimiento descendente y brusco de los pies unidos a la vez.

- **Espalda**

Es el estilo crol, pero invertido, en este caso la espalda del nadador flotando en el agua. La secuencia de acciones es alternativa: un brazo cuelga en el aire, la palma de la mano está expuesta debajo de la pierna y el otro brazo empuja el cuerpo en el agua. Aquí también se utilizan patadas de manera oscilante.

2.3.3.6 Importancia de la natación en la educación del niño

Fierro (2004) el deporte siempre fue una actividad de interés para los estudiantes, en la que ponen a prueba las posibilidades del deporte e interactúan con sus compañeros de una forma más optimizada.

No obstante, en la actualidad este deporte ha incorporado a su esencia original aspectos muy distintos del juego, como la competición y el fanatismo, es favorecido por los medios de comunicación, la publicidad y el equipamiento comercial, en este sentido el deporte es entretenido y profesional. Los deportes tienen efectos nocivos en niños y jóvenes.

El infante constantemente ha puesto en práctica el juego en el cual desarrollaba movimientos físicos, en el niño se muestra de forma innata el deporte de la natación, desde luego, en este deporte se ha adaptado las reglas, las instalaciones donde hay una piscina, y los elementos para que utilicen las personas adultas, lo cual hace que se muestre como un peligro.

2.3.3.7 Enseñanza - aprendizaje de la natación.

Con la capacitación en la natación los individuos han logrado fortalecer sus extremidades superiores o extremidades inferiores, al llegar ser una aptitud por medio del deporte se aprende realizando movimientos en la superficie del agua,

constituyéndose como integrante de la familiarización desde la óptica de la educación física, que beneficia a los niños.

2.3.3.8 Enseñanza - aprendizaje de la natación.

La instrucción de la disciplina de natación necesita una estrategia que coopere con el profesor para que alcance los fines de la educación aceptando el uso de movimientos y acciones de manera planificada y ordenada, estimando que en la natación se necesita trabajo y entrega, que tiene relación con un buen régimen alimenticio, considerando la hidratación, las vitaminas, minerales y la organización para entrenar.

Se sabe que en la instrucción de la natación se debe fundamentar en una base científica y que se relacione con el entren, sin olvidar los conocimientos estratégicos juntamente con el método y la organización, de un plan deportivo, con la perspectiva en el acondicionamiento corporal.

El adiestramiento tiene relación con la anatomía del ser humano, siendo un elemento práctico en la realización de movimientos corporales, incorporando características de los músculos del cuerpo, los ligamentos, los tendones, y las articulaciones del ser humano.

2.3.3.9 Objetivos de la Enseñanza- aprendizaje de la natación.

Los objetivos a alcanzar en la práctica de la natación en la educación física, que conforma el crecimiento de cuerpo, intelecto y la conducta del individuo, son los siguientes:

- Motivar la maestría en las habilidades y estilos para mejorar la natación poniendo énfasis en el crecimiento de los músculos, presión, tensión,

conservando el control y dirección de un bienestar de la salud del individuo.

- Mejorar las actividades iniciales; carreras, saltos, lograr armonía en movimientos corporales, el traslado, que necesita fuerza en los músculos.
- Perfeccionar el uso de la fuerza al realizar los movimientos y acciones donde se necesita trabajo muscular, intelectual, lo cual fortalecerá la estructura muscular del cuerpo humano.
- Elevar la ejecución de habilidades que acrecienten las actividades inmersas en la disciplina de la natación, para lograr una aptitud física adecuada, controlando el cansancio, reducir la ansiedad, y el decaimiento del cuerpo del individuo.

En la instrucción de la natación, es importante dominar la flotabilidad para ganar autonomía corporal y desarrollar la seguridad en uno mismo, especialmente en ambientes acuáticos. Es importante verificar la densidad del agua, el eje peligroso o el eje difícil en el movimiento del cuerpo. En la clase de la natación los niños necesitan practicar constantemente para reducir la rigidez del sistema óseo, ayudando al equilibrio de las articulaciones del cuerpo, aumentando así el movimiento en la piscina.

2.3.3.10 Importancia de la enseñanza - aprendizaje de la natación.

Adherirse a la práctica de la natación conduce a la obtención de la dirección y orientación de las técnicas y pericia que ayudan al equilibrio del cuerpo, y conviven las prioridades del dominio de aprendices al ambiente acuático, para aumentar el movimiento físico por medio del buceo, aumentando las acciones promoviendo el desarrollo completo.

En la instrucción del nado es necesario tener en cuenta una estrategia para lograr una seguridad en los movimientos en la superficie del agua con el apoyo eficaz de los instrumentos didácticos en la natación, lo que llega a ser un cimiento de enseñanza de los estilos crol y espaldas.

La instauración y la actualización de estrategias también han promovido la formación de la natación y realizado la sucesión de la adecuación para lograr la acción pertinente en la piscina, procurando una autonomía firmeza en los ejercicios físicos en la natación.

Las acciones acuáticas incluyen movimientos, juegos y trabajos en post de efectuar la instrucción en la natación como acción deportiva, teniendo singularidad la aptitud para la competición promoviendo el desarrollo humano en los deportes.

2.3.3.11 Etapas durante el aprendizaje de la natación

a. Familiarización o adaptación al agua

En la instrucción de la natación, tomando en cuenta cada etapa de su aprendizaje, inicialmente se debe considerar el interés deportivo del individuo, si el deporte que elige es la natación.

Contreras (2011) indica que está supeditado al nivel como asume el individuo para con la natación, serán logros buenos dentro de la formación de este deporte.

En la familiarización se procura acrecentar la confianza del individuo en el agua tanto fuera como dentro, la autoconfianza, dominar sus habilidades y limitantes, tener una correspondencia plena con el instructor, ser consciente de las indicaciones para favorecer la formación en la natación,

conservando las reglas y la confianza con los individuos en acción con el agua.

La meta principal es ingresar a la piscina, evitar el temor, este es el momento donde el individuo se adiestra en ejecutar las primeras acciones de los pataleos, brazadas, y la respiración adecuada en la natación, algún tiempo puede demorar la familiarización, el cual está supeditado a elementos externos con los que el individuo se relaciona en forma directa, se tiene que tener en cuenta las cualidades propias de cada participante en la formación en la natación, verificando los componentes extrínsecos así como los intrínsecos, por ejemplo la edad, vivencias pasadas, o sencillamente el temor al agua puesto que el individuo no tuvo experiencias de practicar un deporte en el agua. Se tiene que tener consideración la psicología de los infantes que pueden incidir en el transcurso de la familiarización en la natación, es aquí donde el docente debe aplicar la tolerancia y aplicar estrategias lúdicas con el fin de perfeccionar su labor en la piscina, siempre su instrucción se debe caracterizar por ser gradual.

El instructor en su labor de enseñar la natación debe considerar lo siguiente:

Tener la convicción de que la seguridad del aprendiz de la natación es lo primordial tanto en el interior y el exterior de la piscina.

Nunca forzar al individuo en su formación en la natación, ni estar limitados por la planificación de un tiempo determinado en las diferentes actividades de la instrucción.

La instrucción tiene que ser personalizada lo cual conlleva a eludir la confrontación de las habilidades entre los participantes que ya llevan un tiempo en la práctica del aprendizaje de la natación.

b. La respiración

Ejecutar la respiración adecuada es complejo, pero nunca inviable, es necesario entender lo fundamental que es la respiración en la práctica de la natación, incluso se sabe que muchos atletas olímpicos en la natación ignoran el procedimiento elemental de la respiración dentro del agua y la ejecutan de manera equivocada. Porque el nado no se resume a realizar el pateo y el movimiento de los brazos dentro del agua, empero efectuar un conjunto de movimientos que coadyuvan a patear, bracear, y respirar adecuadamente.

Por ejemplo, una de las técnicas de inhalar aire en la practicas de la natación es por la boca y exhalar por las fosas nasales por lo cual se evita la impresión de ahogarse si se efectúa de manera opuesta, es de esta forma que se tiene asegurado el lograr ingresar mayor cantidad de oxígeno teniendo como consecuencia un buen desempeño dentro del agua.

c. Flotación

Aquí el individuo debe lograr un equilibrio adecuado para tener éxito al momento de flotar en el agua, quiere decir que se debe tener dominio del cuerpo en el interior del agua, en cualquiera de las posiciones que se den en la natación.

Muchos consideran que esta fase es la más elemental en el desarrollo de la formación en la natación, en esta fase el docente debe brindar garantía

y fiabilidad al aprendiz, se puede empezar con movimientos básicos, como los siguientes:

Cogiéndose al costado de la piscina, en la posición abdominal el individuo inicia con los pataleos.

Los brazos deben estar bien estirados para ejecutar el pataleo, el individuo debe flotar con los brazos estirado en su máxima amplitud, dejando de lado la tabla o cualquier otro instrumento.

d. Propulsión

Son los movimientos que se ejecutan con las extremidades inferiores y superiores para avanzar en la superficie del agua; efectuar un avance adecuado en la superficie del agua necesita una tarea de adecuación minuciosa, el requerimiento de una postura perfecta en el transcurso de la acción natatoria, la cual es imprescindible en lograr una dinámica eficiente dentro del agua.

Moran (2016) al momento de ejecutar el impulso dentro del agua se debe tener en cuenta; realizar de manera coordinada el pataleo y el braceo.

Los ejercicios que se recomiendan para el desarrollo de esta fase son los siguientes:

- Realizar el braceo de manera alternada en el estilo crol, braza, mariposa y de espalda en el exterior del agua.
- Ejecutar el pataleo en el exterior del agua simulando con respecto al estilo que esté desarrollando el instructor.
- Ejecutar acciones de propulsión en el interior del agua pataleando en los diferentes estilos con ayuda de la tabla de natación.

- Se efectúan acciones de avance con tablas y demás instrumentos a los cuales acuda el instructor con el fin de optimizar la propulsión.

2.3.3.12 Enfoques de la enseñanza de la natación:

- **Enfoque Tradicional**

Enfocado en la transmisión del conocimiento e información, sobre esta base el docente realiza indicaciones a los aprendices, pero no puede sugerir en cuanto al contenido y juzgarlos. El instructor acierta en las tareas clásicas, los participantes aplican el memorismo y replican las reglas expuestas por el instructor.

- **Enfoque Conductista**

Lanier (2007) explica, sobre la base del control del aprendizaje a través de metas del comportamiento, los niños son evaluados gradualmente a través de un entrenamiento experimental para establecer y controlar la realización de las metas y dominar el conocimiento técnico de la entrega de temas; el propósito es modelar el comportamiento.

Partiendo de estos logros, también se intentó la aplicación este procedimiento en los aprendices, con el objetivo de enfatizar el comportamiento deseado. Los instructores serán los intercesores para plasmar la transmisión de los conocimientos mediante la orientación.

- **Enfoque Constructivista**

Sugiere que los niños posean varios problemas que deberán resolverse permitiéndoles adoptar procedimientos adecuados para lograr un aprendizaje significativo, y estos aprendizajes deben caracterizarse por un conjunto de acciones dinámicas, recíprocas e interactivas para encontrar la mejor solución a la solución del problema que se plantea.

2.3.3.13 Proceso en la enseñanza de la natación.

- **Primer proceso- Aprendizaje**

Es la fase donde el aprendiz comienza de la nada y concluye en el momento que el niño está en la facultad de solucionar las siguientes tareas: Familiarización absoluta en el agua, ejecución correcta de la respiración en el agua, realizar el nado en un espacio adecuado, y finalmente cuando el aprendiz realice zambullidas de manera repetida.

- **Segundo proceso- Perfeccionamiento**

Es la fase donde el aprendiz tiene conocimiento y dominio técnico en los diferentes estilos: crol y espalda, y pasar en la maestría de la ejecución de los estilos; mariposa y braza(pecho), finalmente en la forma de partir y realizar las vueltas correspondientes.

- **Tercer proceso- Entrenamiento**

Esta fase es el principio de la carrera deportiva donde el aprendiz ejecuta desplazamientos en espacios definidos por el instructor, o concursar intervalos reglamentados, considerando la velocidad, con la ayuda del reloj, arribando a la fase de la actuación y buenas participaciones.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Tipo de investigación.

Siguiendo los objetivos y el problema propuesto esta investigación es del tipo cuantitativo.

3.2. Nivel de investigación.

Este trabajo se desarrollado en el nivel descriptivo explicativo.

3.3. Diseño de investigación.

Utilizamos el diseño descriptivo causal simple, porque estuvo direccionado a describir las probables correspondencias y consecuencias sobre la variable independiente como parte de nuestro trabajo de investigación.

X -----> Y

En donde la variable independiente X. (Los juegos motores), influye en la variable dependiente Y. (Enseñanza de la natación).

3.4. Técnicas e instrumentos

- **Técnicas.**

Se utilizó la técnica de la encuesta y la observación estructurada

- **Instrumentos.**

Se hizo uso del cuestionario y la ficha de observación.

3.5. Población y muestra de la investigación.

Población

Constituida por los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.

Muestra

Es una muestra dirigida orientada, donde se considera a un docente de educación física, 24 estudiantes del quinto grado de educación secundaria.

Tabla 1 Muestra

POBLACIÓN	F	M	Fi	%
PROFESORES	1	0	1	4%
ESTUDIANTES	12	12	24	96%
TOTALES	13	12	25	100%

3.6 Hipótesis, variables e indicadores.

3.6.1 Hipótesis general

Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.

3.6.2 Hipótesis específicas.

- Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.
- Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.

- Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.
- Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.

3.7 Variables.

3.7.1 Variable independiente:

- Los juegos motores.

3.7.2 Variable dependiente:

- Enseñanza de la natación.

3.7.3 Variables Intervinientes:

Estudiantes

Género

Contexto social

3.7.4 Indicadores

- **Los juegos motores.**

Estructural

Relacional

Funcional

Normativo

- **Enseñanza de la natación.**

Familiarización

Respiración

Flotación

Propulsión

3.8 Operacionalización de variables

Tabla 2 Operacionalización de variables

VARIABLES	INDICADORES	INDICES	ÍTEMES
Los juegos motores.	Estructural	Espacio	
		Tiempo	
	Relacional	Afectivo	
		Emocional	
	Funcional	Dinámico	
		Estático	
Normativo	Con reglas		
	Sin reglas		
Enseñanza de la natación.	Familiarización	Con apoyo	
		Sin Apoyo	
	Respiración	Inspiración	
		Espiración	
	Flotación	Ventral	
		Dorsal	
Propulsión	Rapidez		
	Distancia		

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ENCUESTA A PROFESORES

Tabla 3 Resultados de observación de la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la natación

FRECUENCIA	EVENTOS	%
Siempre		-
Casi siempre	5	35.71
A veces	6	42.86
Nunca	3	21.43
TOTAL	14	100.00

Producción: Los autores



Gráfico 1 Juegos motores en la enseñanza de la natación

En la tabla 3, se observa que del total de las interrogantes efectuadas al docente se tiene como resultado, que el 43% de las interrogantes muestran que a veces los juegos motores inciden en la enseñanza de la natación; por otro lado, un 36% de las interrogantes demuestran que casi siempre los juegos motores tienen efecto en la enseñanza de la natación; y finalmente de las interrogantes respondidas un 21% reflejan que los juegos motores nunca inciden en la enseñanza de la natación.

4.2. ENCUESTA A ESTUDIANTES

1.- ¿El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores?

Tabla 4 El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	1	4
Casi siempre	20	80
A veces	3	12
Nunca	1	4
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 2 Juegos motores en la familiarización con apoyo

Al observar la sesión de clases de los estudiantes se pudo verificar que el 80% de los educandos casi siempre ejecutan la familiarización con apoyo, haciendo uso de los juegos motores; también se verificó que el 12% de los estudiantes a veces ejecutan la familiarización con apoyo, haciendo uso de los juegos motores; un estudiante que representa el 4% nunca ejecuta la familiarización con apoyo, haciendo uso de los juegos motores.

2.- ¿El estudiante efectúa la familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores?

Tabla 5 El estudiante efectúa la familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	1	4
Casi siempre	16	64
A veces	4	16
Nunca	4	16
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 3 Juegos motores en la familiarización sin apoyo

De las sesiones observadas se puede describir que el 64% de los estudiantes casi siempre efectúan la familiarización sin apoyo, aplicando los juegos motores; el 16% a veces efectúan la familiarización sin apoyo, aplicando los juegos motores; igualmente un 16% nunca efectúan la familiarización sin apoyo, aplicando los juegos motores; un estudiante que representa el 4% siempre efectúa la familiarización sin apoyo, aplicando los juegos motores.

3.- ¿El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores en un espacio pertinente?

Tabla 6 El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores en un espacio pertinente

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	2	8
Casi siempre	21	84
A veces	1	4
Nunca	1	4
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 4 Familiarización con apoyo en un espacio

En cuanto a la realización de la familiarización con apoyo en un espacio pertinente, se evidencia que un 84% casi siempre lo ejecuta mediante los juegos motores; un 4% a veces lo ejecuta mediante los juegos motores; también otro 4% nunca lo ejecuta mediante los juegos motores; 2 estudiantes que representan el 8% siempre lo ejecutan mediante los juegos motores.

4.- ¿El estudiante efectúa la familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores en un espacio pertinente?

Tabla 7 El estudiante efectúa familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores en un espacio pertinente

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	1	4
Casi siempre	18	72
A veces	5	20
Nunca	1	4
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 5 Familiarización sin apoyo en un espacio

A la interrogante que se detalla más arriba, se puede responder de la siguiente manera: El 72% de los estudiantes casi siempre efectúa la familiarización sin apoyo en un espacio pertinente aplicando los juegos motores; el 20% a veces efectúa la familiarización sin apoyo en un espacio pertinente aplicando los juegos motores; un 4% de los estudiantes efectúa la familiarización sin apoyo en un espacio pertinente aplicando los juegos motores; el 4% nunca efectúa la familiarización sin apoyo en un espacio pertinente aplicando los juegos motores.

5.- ¿El estudiante realiza la inspiración utilizando los juegos motores?

Tabla 8 El estudiante realiza la inspiración utilizando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	1	4
Casi siempre	21	84
A veces	2	8
Nunca	1	4
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 6 El estudiante realiza la inspiración utilizando los juegos motores

Un 84% del estudiantado del quinto grado de primaria, realiza la inspiración en la natación utilizando los juegos motores; 8% de estudiantes a veces realiza la inspiración en la natación utilizando los juegos motores; los estudiantes en un 4% siempre realiza la inspiración en la natación utilizando los juegos motores; y al igual que la anterior 4% de los participantes realiza la inspiración en la natación utilizando los juegos motores.

6.- ¿El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores?

Tabla 9 El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	4	16
Casi siempre	14	56
A veces	4	16
Nunca	3	12
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 7 Juegos motores en la espiración

Con respecto a los juegos motores en la espiración; 56% de los niños casi siempre ejecuta la espiración aplicando los juegos motores; un 16% a veces ejecuta la espiración aplicando los juegos motores; 12% de los estudiantes ejecuta la espiración aplicando los juegos motores; y un 16% de los alumnos siempre ejecuta la espiración aplicando los juegos motores.

7.- ¿El estudiante realiza la inspiración utilizando los juegos motores en el espacio asignado?

Tabla 10 El estudiante realiza la inspiración utilizando los juegos motores en el espacio asignado

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	2	8
Casi siempre	19	76
A veces	3	12
Nunca	1	4
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 8 Juegos motores en la inspiración en un espacio

Un 76% de los estudiantes casi siempre realiza la inspiración en la natación en el espacio asignado con la ayuda de los juegos motores; un 12% del estudiantado a veces realiza la inspiración en la natación en el espacio asignado con la ayuda de los juegos motores; 8% de los estudiantes realiza la inspiración en la natación en el espacio asignado con la ayuda de los juegos motores; finalmente el 4% realiza la inspiración en la natación en el espacio asignado con la ayuda de los juegos motores.

8.- ¿El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores en el espacio elegido?

Tabla 11 El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores en el espacio elegido

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	5	20
Casi siempre	15	60
A veces	3	12
Nunca	2	8
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 9 Juegos motores en la espiración en un espacio

El 60% de los estudiantes casi siempre ejecuta la espiración en la natación aplicando los juegos motores en el espacio elegido; 12% de los participantes a veces ejecuta la espiración en la natación aplicando los juegos motores en el espacio elegido; 8% de los estudiantes nunca ejecuta la espiración en la natación aplicando los juegos motores en el espacio elegido; resaltamos que un 20% de los estudiantes ejecuta la espiración en la natación aplicando los juegos motores en el espacio elegido.

9.- ¿El estudiante ejecuta la flotación ventral utilizando los juegos motores?

Tabla 12 El participante ejecuta la flotación ventral utilizando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	2	8
Casi siempre	22	88
A veces	1	4
Nunca	0	0
Total	25	100

Producción: Los autores

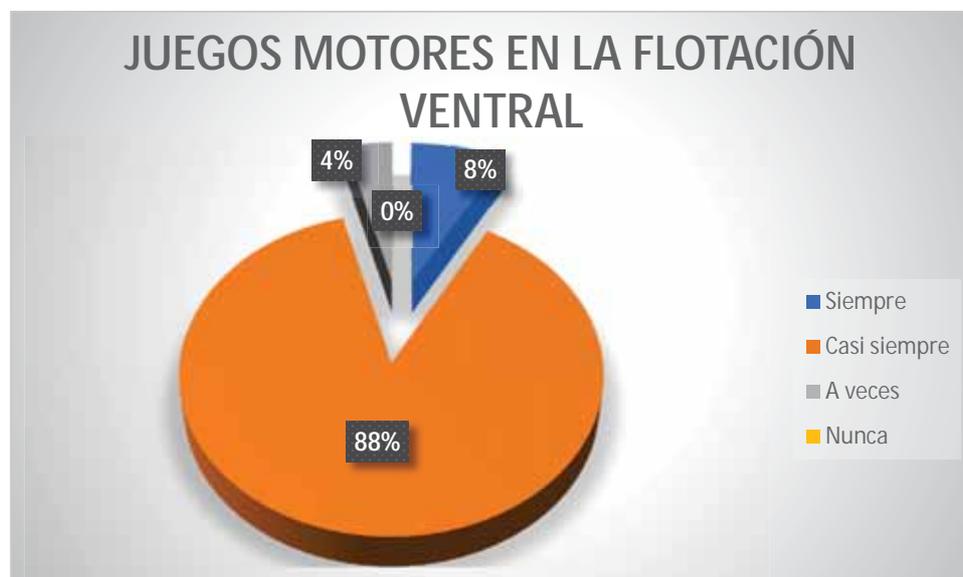


Gráfico 10 Juegos motores en la flotación ventral

En la realización de la flotación ventral aplicando los juegos motores tenemos los siguientes resultados: 88% de los estudiantes lo realiza casi siempre; 4% de los participantes a veces lo realiza; 8% de los niños siempre lo realiza.

10.- ¿El estudiante realiza la flotación dorsal haciendo uso de los juegos motores?

Tabla 13 El estudiante realiza la flotación dorsal haciendo uso de los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	0	0
Casi siempre	17	68
A veces	5	20
Nunca	3	12
Total	25	100

Producción: Los autores

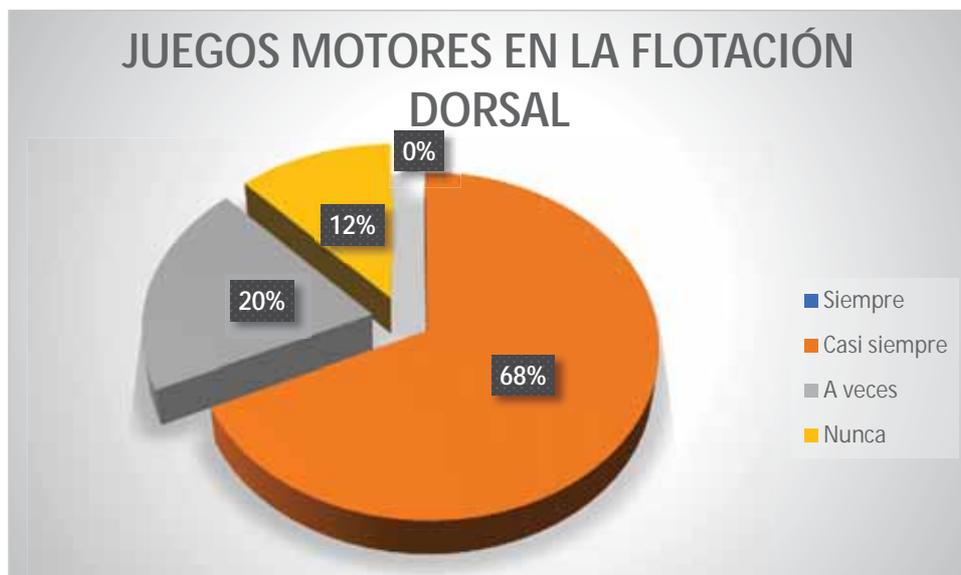


Gráfico 11 Juegos motores en la flotación dorsal

El 68% de estudiantes casi siempre usan los juegos motores cuando flotan dorsalmente en la natación; 20% de los estudiantes a veces usan los juegos motores cuando flotan dorsalmente en la natación; 12% los participantes nunca usan los juegos motores cuando flotan dorsalmente en la natación.

11.- ¿El estudiante ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores?

Tabla 14 El estudiante ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	1	4
Casi siempre	19	76
A veces	0	0
Nunca	5	20
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 12 Juegos motores en la flotación ventral en un espacio

Los estudiantes en un 76% casi siempre ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores; en un 20% nunca ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores, y en un 4% siempre ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores.

12.- ¿El estudiante realiza la flotación dorsal en un espacio determinado haciendo uso de los juegos motores?

Tabla 15 El estudiante realiza la flotación dorsal en un espacio determinado haciendo uso de los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	3	12
Casi siempre	19	76
A veces	2	8
Nunca	1	4
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 13 Juegos motores en la flotación dorsal en un espacio

En la natación el 76% de estudiantes casi siempre utilizan los juegos motores para ejecutar la flotación dorsal en un espacio determinado; el 8% de estudiantes a veces utilizan los juegos motores para ejecutar la flotación dorsal en un espacio determinado; 4% de los participantes nunca utilizan los juegos motores para ejecutar la flotación dorsal en un espacio determinado; el 12% de los estudiantes siempre utilizan los juegos motores para ejecutar la flotación dorsal en un espacio determinado.

13.- ¿El estudiante realiza la propulsión con rapidez haciendo uso de los juegos motores?

Tabla 16 El estudiante realiza la propulsión con rapidez haciendo uso de los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	1	4
Casi siempre	20	80
A veces	2	8
Nunca	2	8
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 14 Juegos motores en la propulsión con rapidez

El 80% de los estudiantes del quinto grado casi siempre aplican los juegos motores al realizar la propulsión con rapidez; el 8% a veces aplican los juegos motores al realizar la propulsión con rapidez; otro 8% nunca aplican los juegos motores al realizar la propulsión con rapidez; Y un 4% de ellos siempre aplican los juegos motores al realizar la propulsión con rapidez.

14.- ¿El estudiante ejecuta la propulsión en una distancia determinada usando los juegos motores?

Tabla 17 El estudiante ejecuta la propulsión en una distancia determinada usando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	0	0
Casi siempre	12	48
A veces	10	40
Nunca	3	12
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 15 Juegos motores en la propulsión en una distancia

Para realizar la propulsión en una distancia determinada en la natación, un 48% de los estudiantes casi siempre hace uso de los juegos motores; un 40% de los estudiantes a veces hace uso de los juegos motores; un 12% de los estudiantes nunca hace uso de los juegos motores.

15.- ¿El estudiante ejecuta la propulsión con rapidez en un espacio asignado aplicando los juegos motores?

Tabla 18 El estudiante ejecuta la propulsión con rapidez en un espacio asignado aplicando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	0	0
Casi siempre	12	48
A veces	10	40
Nunca	3	12
Total	25	100

Producción: Los autores

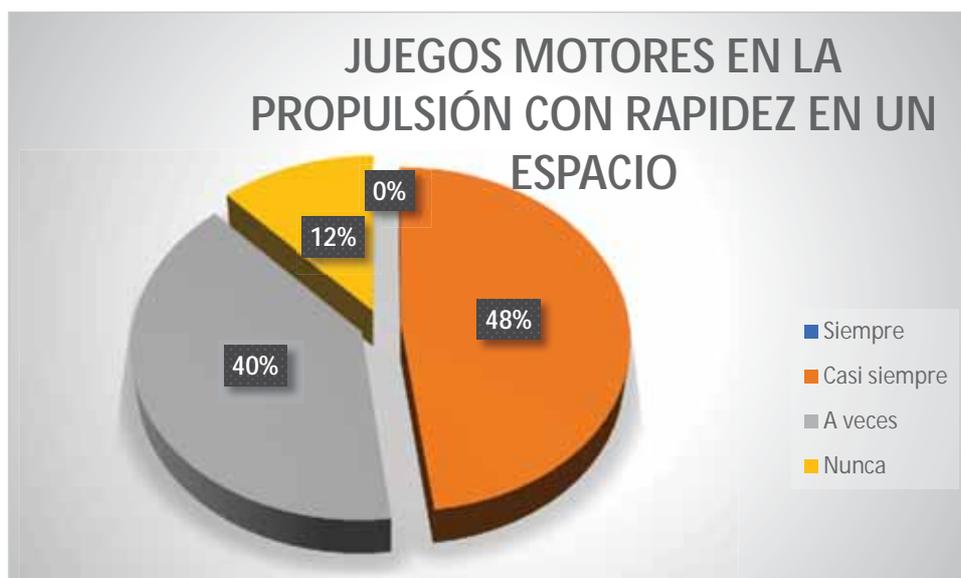


Gráfico 16 Juegos motores en la propulsión con rapidez en un espacio

Aplican los juegos motores para ejecutar la propulsión con rapidez en un espacio asignado, casi siempre un 48% de estudiantes; a veces un 40% de estudiantes; nunca un 12% de estudiantes.

16.- ¿El estudiante realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado aplicando los juegos motores?

Tabla 19 El estudiante realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado aplicando los juegos motores

Frecuencia	Cantidad	%
Siempre	0	0
Casi siempre	14	56
A veces	8	32
Nunca	3	12
Total	25	100

Producción: Los autores



Gráfico 17 Juegos motores en la propulsión distancia - espacio

El 56% de los estudiantes casi siempre hace uso de los juegos motores cuando realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado en la natación; el 32% de los estudiantes a veces hace uso de los juegos motores cuando realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado en la natación; el 12% de los estudiantes nunca hace uso de los juegos motores cuando realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado en la natación.

CONCLUSIONES

PRIMERA

En esta investigación se determinó cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. Lo resaltante al determinar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación, es que se observó que los estudiantes casi siempre utilizan los juegos motores en la natación, porque de esta manera como docentes tendremos la información que nos permitirá enseñar la natación en lo posible teniendo en cuenta la aplicación los juegos motores. Lo que nos ayudó a determinar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación, es realizar la observación de las sesiones de clase en la enseñanza de la natación por el docente, y desde luego las respuestas que dio el docente en la encuesta que se le aplicó.

Lo más complejo en determinar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación, fue el reducido número de asistencia a la piscina, porque el uso de la piscina en cuanto horas es limitado, además el horario escolar reduce la actividad en la natación.

SEGUNDA

En este trabajo de investigación se mostró la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación, lo resaltante en pos de mostrar esta influencia fue comprender el concepto idóneo de la familiarización en la natación, para luego observar de manera individualizada a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al poner en práctica la familiarización; la

desventaja que tuvimos es que no conocíamos mucho a los estudiantes, puesto que no éramos los docentes titulares.

TERCERA

Al señalar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en este trabajo, lo más resaltante fue las respuestas del docente a la encuesta que se le aplicó, en cuanto al uso de los juegos motores al momento de respirar en la natación, porque con esta base se tuvo más cuidado al observar a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al recibir la enseñanza sobre la respiración en la natación.

CUARTA

Al caracterizar la influencia de la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación, lo más importante fue observar con mucho énfasis la enseñanza del docente de la natación con respecto a la flotación aplicando los juegos motores; la desventaja de dicha observación es que los estudiantes muestran un aprendizaje heterogéneo.

QUINTA

En nuestro trabajo se precisó la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación, siendo lo más interesante al realizar la observación las sesiones de enseñanza de la natación en la cuanto a la propulsión el docente hace uso de los juegos motores, aunque el docente cuenta con un grupo heterogéneo lo que evita muchas veces, tener unos resultados exactos.

SUGERENCIAS

PRIMERA

A los docentes que conforman la plana jerárquica de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera realizar una capacitación a los docentes de educación física en la importancia de los juegos motores y su aplicación en la enseñanza de la natación, como consecuencia de estas capacitaciones a los docentes indicados los estudiantes serán los más beneficiados en su aprendizaje de la natación.

SEGUNDA

A los docentes inmersos en el nivel secundario en la provincia del Cusco, deben de adquirir conocimientos de los juegos motores en para aplicarlos en la enseñanza de la natación en la fase de la familiarización.

TERCERA

Invitar a todos los docentes que desarrollan clases en el nivel secundario en nuestra región del Cusco a que desarrollen proyectos que tengan relación con los juegos motores aplicados en la enseñanza de la respiración en la natación, para que finalmente puedan verificar el desenlace que se tiene al aplicar los juegos motores en los alumnos en la enseñanza de la respiración en la natación.

CUARTA

Se recomienda a los profesionales en educación física a que, en todas sus sesiones de enseñanza de la flotación en la natación, apliquen los juegos motores para el beneficio de sus estudiantes.

QUINTA

A los entrenadores y docentes de educación física que dirigen a estudiantes en el nivel secundario, para alcanzar las competencias del área a utilizar los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación.

BIBLIOGRAFÍA

Almeyda, O. *Estrategias Metodológicas*. (2013). *Métodos, técnicas y dinámicas para un aprendizaje significativo*. Ediciones y Representaciones B. Honorio J.

Alonso, C. Gallego. D. *Aprendizaje y Ordenador*. (2000).

Arauja, R. *Teorías contemporáneas del aprendizaje*. (2010). Ediciones Magíster.

Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1999) *Desarrollo de la expresividad corporal: Tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. 2da. Edición. INDE.

Arzola Uchuya, S. S. *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. . (2018)

Aucouturier, B. *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. (2004).

Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. Tratamiento educativo de la coeducación y la igualdad de sexos en el contexto escolar y en especial en Educación Física. *Revista Aula Abierta*. (2009).

Barzola, E. Economía, salud y deportes. (2011, 3 de junio) Obtenido de Brum, F., y dos Santos, D.C. Clima motivacional natação esportiva: uma revisão narrativa. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte*. (2020).

Cutrera, J. *Técnicas de recreación*. Stadium. (1974)

Diccionario de la Real Academia Española (1852).

Escamilla, J. *Selección y Uso de Tecnología Educativa*. (2000)

- Fierro, C. *La importancia de la natación*. (2004). *efdeportes.com*.
- Gagne, R. M. *The conditions of learning*. New York: . (1965). Holt, Rinehart and Winston.
- Gallego, D.; Ongallo, C. *Conocimiento y Gestión*. (2003). Pearson Prentice Hall.
- Galvez, J. *Métodos y técnicas de aprendizaje*. (2001).
- García, J. Santino, J., López, E. *Informática y Basic*. . (1992). Cuaderno de prácticas Vol. 1. Universidad La Salle, A.C., México, D.F.
- Gastiaburú, G. *Programa: Juego, coopero y aprendo, para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del callao*- Universidad san Ignacio de Loyola- facultad de educación. (2012)
- Gutiérrez, M. *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. (2002) Aljibe.
- Hilgard, E. R. *Teorías del Aprendizaje*. (1979). Trillas.
- <http://webcache.googleusercontent.com/search/natación/activo>
- Juegos motores (Educación física) © <https://glosarios.servidor-alicante.com>
- Knowles S. Holton F., Swanson A. *Andragogía, El Aprendizaje de los Adultos*(2001). Oxford.
- Ley del deporte (2017). Reglamento de la ley n° 30432, ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública.
- Ministerio de Educación. *La hora del juego libre en los sectores*. (2009). Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: El autor.

Navarro, V. El juego simbólico desde la perspectiva de la Praxeología. (2005). *Revista iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*.

Navarro, V., Trigueros C. *Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la educación física española*. Pirámide (1990-2007).

Ortí, J. *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. (2004) 2da. Edic. INDE.

Paredes, J. *Aproximación Teórica a la realidad del juego*. (2002). España.

Pérez A. *Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje*. (1988). Universidad de Málaga.

Puente, A. *Cognición y aprendizaje*. (2007) *Fundamentos psicológicos*.

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO											
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN											
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN											
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN FÍSICA											
INSTRUMENTO PARA TRABAJAR EN LOS JUEGOS MOTORES Y LA ENSEÑANZA DE LA NATACIÓN EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA- CUSCO 2019											
FICHA DE OBSERVACIÓN											
N°	ITEMS	FRECUENCIA								TOTAL	
		S		CS		AV		N			
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
FAMILIARIZACIÓN											
1	El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores										
2	El alumno efectua la familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores										
3	El estudiante realiza la familiarización con apoyo aplicando los juegos motores en un espacio pertinente										
4	El alumno efectua la familiarización sin apoyo haciendo uso de los juegos motores en un espacio pertinente										
RESPIRACIÓN											
5	El niño realiza la inspiración utilizando los juegos motores										
6	El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores										
7	El niño realiza la inspiración utilizando los juegos motores en el espacio asignado										
8	El estudiante ejecuta la espiración aplicando los juegos motores en el espacio elegido										
FLOTACIÓN											
9	El participante ejecuta la flotación ventral utilizando los juegos motores										
10	El niño realiza la flotación dorsal haciendo uso de los juegos motores										
11	El estudiante ejecuta la flotación ventral en un espacio señalado aplicando los juegos motores										
12	El niño realiza la flotación dorsal en un espacio determinado haciendo uso de los juegos motores										
PROPULSIÓN											
13	El estudiante realiza la propulsión con rapidez haciendo uso de los juegos motores										
14	El niño ejecuta la propulsión en una distancia determinada usando los juegos motores										
15	El alumno ejecuta la propulsión con rapidez en un espacio asignado aplicando los juegos motores										
16	El participante realiza la propulsión en una distancia y espacio seleccionado aplicando los juegos motores										
Lugar y fecha:.....											
Firma del Especialista:.....											
Nombre:.....											
DNI:.....											

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN FÍSICA

ENCUESTA

OBJETIVO: Obtener información en cuanto la incidencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación

PARTICIPANTE: Docente de la institución educativa Fortunato L. Herrera de la provincia del -Cusco

INDICACIONES

- 1.- Leer con detenimiento las interrogantes y elija la que se aplique en la enseñanza de la natación.
- 2.- Por favor responder este cuestionario verazmente, las cuales servirán para trabajar con los objetivos de esta investigación.
- 3.-Escala para la valoración: **S= Siempre; CS= Casi siempre; AV= a veces; N=Nunca**

CUESTIONARIO

Nº	INCIDENCIA DE LOS JUEGOS MOTORES EN LA ENSEÑANZA DE LA NATACIÓN	FRECUENCIA									
		N		AV		CS		S		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Considera que sus alumnos demuestran conocimiento de los juegos motores en la natación?										
2	¿Cree Ud. que sus alumnos muestran el interés para aplicar los juegos motores en la natación?										
3	¿Considera que los juegos motores son un aporte indispensable en la enseñanza de la natación?										
4	¿Considera que los juegos motores son muy necesarios, para enseñar a sus alumnos la familiarización, en la natación?										
	¿Cree Ud. que los juegos motores facilitan la enseñanza de la familiarización sin apoyo en la natación?										
5	¿Al capacitar a sus alumnos en la familiarización con apoyo en la natación, deja de lado los juegos motores?										
6	¿Cuando Ud. Enseña la respiración en la natación hace uso de los juegos motores?										
7	¿Al enseñar la inspiración en la natación, los niños se adecuan al uso de los juegos motores?										
8	¿En cada sesión que enseña la natación, utiliza juegos motores que tengan relación con el tema de la espiración?										
9	¿Los juegos motores que utiliza en su enseñanza, se relacionan con la flotación en la natación?										
10	¿Con que frecuencia utiliza los juegos motores, en la enseñanza de la flotación ventral en la natación?										
11	¿En la enseñanza de la flotación dorsal en la natación, cuán complejo es el uso de los juegos motores?										
12	¿En su sesión de enseñanza de la propulsión en la natación, los estudiantes muestran el deseo de hacer uso de los juegos motores?										
13	¿En la enseñanza de la propulsión con rapidez en la natación, es necesario aplicar los juegos motores?										
14	¿Conoce juegos motores aplicables para enseñar la propulsión en una distancia en la natación?										

Gracias por su colaboración

MATRIZ DE CONSISTENCIA

LOS JUEGOS MOTORES Y LA ENSEÑANZA DE LANATACIÓN EN ALUMOS DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA- CUSCO 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN
<p><u>Problema general</u> ¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?</p> <p><u>Problemas específicos.</u> ¿Cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p> <p><u>Objetivos Específicos</u> Mostrar cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. Señalar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p> <p><u>Hipótesis específicas.</u> Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. Existe una influencia significativa entre la aplicación de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p>	<p><u>Variables.</u> Los juegos motores. Enseñanza de la natación.</p> <p><u>Indicadores</u></p> <p><u>Los juegos motores.</u> Estructural Relacional Funcional Normativo</p> <p><u>-Enseñanza de la natación.</u> Familiarización Respiración Flotación Propulsión</p> <p><u>Intervinientes:</u> Estudiantes</p>	<p><u>Tipo de investigación.</u> Cuantitativa</p> <p><u>Nivel de investigación.</u> Descriptivo explicativo.</p> <p><u>Diseño de investigación.</u> Descriptiva causal simple.</p> <p align="center">X \longrightarrow Y</p> <p>En el que la Y, variable independiente (Los juegos motores), influyen en X, variable dependiente, (Enseñanza de la natación).</p>	<p>Está constituida por los alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p>

<p>de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?</p> <p>¿Cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019?</p>	<p>Caracterizar de qué manera influyen los juegos motores en la enseñanza de la flotación en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p> <p>Precisar cómo es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la propulsión en la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019.</p>		<p>Genero</p> <p>Contexto social</p>		
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------	--	--



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DE CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
I.E.Mx. DE APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"
Av. de la cultura N° 721 "Estadio Universitario"



"año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DE APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"

HACE CONSTAR

Que los estudiantes HILARES QUISPE, José Antonio y SUCA YUCRA, Alejandro Estudiantes de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco de la Facultad de Educación, Especialidad de Educación Física, han aplicado una encuesta de carácter pedagógico a los estudiantes de quinto de secundaria sección única en la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera.

Se expide la presente constancia a petición de los interesados, para fines que viera por conveniente.

Cusco, 2 de diciembre del 2019

Atentamente.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DE CUSCO
I.E.Mx. DE APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"
DIRECCIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: "Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019".

Nombre del instrumento: Cuestionario

Investigadores: Bach. José Antonio Hilares Quispe- Bach. Alejandro Suca Yucra

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X		
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.			X		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			X		
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.			X		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			X		

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 60 %

Procede su aplicación

Debe corregirse

Firma



Dr. o Mg. Gregorio Coviljo Vergara
 DNI: 74477164
 Teléfono: 984065190

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: "Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019".

Nombre del instrumento: Ficha de observación

Investigadores: Bach. José Antonio Hilares Quispe- Bach. Alejandro Suca Yucra

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	12. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X		
	13. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
Contenido	14. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	15. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.			X		
	16. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			X		
Estructura	17. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.			X		
	18. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	19. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	20. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			X		

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación
 Debe corregirse

PROMEDIO: 60 %

Firma

 Dr. o Mg.: Gregorio Conango Vergara
 DNI: 24477764
 Teléfono: 984063190

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: 'Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019'.

Nombre del instrumento: Ficha de observación

Investigadores: Bach. José Antonio Hilares Quispe- Bach. Alejandro Suca Yucra

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	12. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X		
	13. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
Contenido	14. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	15. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.			X		
	16. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			X		
Estructura	17. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.			X		
	18. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	19. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	20. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			X		

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 60 %

Procede su aplicación
 Debe corregirse


 Firma
 Dr. o Mg: Jaime Ríos Folgaro
 DNI: 42393002
 Teléfono: 989244644

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: "Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019".

Nombre del instrumento: Cuestionario

Investigadores: Bach. José Antonio Hilares Quispe- Bach. Alejandro Suca Yucra

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X		
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.			X		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			X		
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.			X		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			X		

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 60 %

Procede su aplicación
 Debe corregirse



Firma

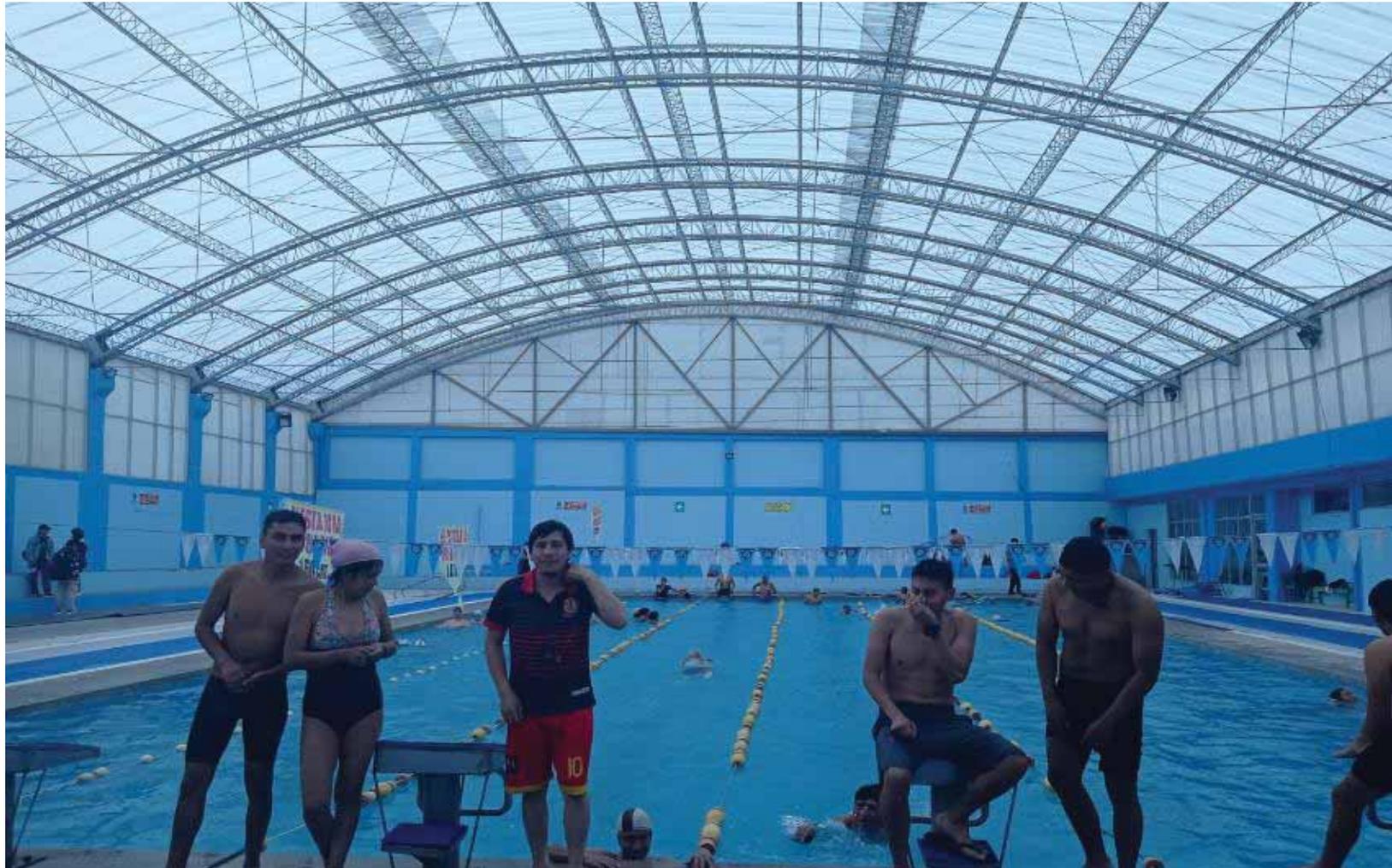
Dr. o Mg: Jaime Rivas Follano
 DNI: 42393007
 Teléfono: 989014644



ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA 2019



PISCINA DEL COLEGIO INCA GARCILASO DE LA VEGA DONDE SE DESARROLLA LAS SESIONES DE CLASE DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑOS DE SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA



DOCENTE APLICANDO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN EN LA PISCINA DEL COLEGIO INCA GARCILASO DE LA VEGA DONDE SE DESARROLLA LAS SESIONES DE CLASE DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑOS DE SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA



DOCENTE APLICANDO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN EN LA PISCINA DEL COLEGIO INCA GARCILASO DE LA VEGA DONDE SE DESARROLLA LAS SESIONES DE CLASE DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑOS DE SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA