



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte**

TEMA:

**LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD DE MOVIMIENTO EN ESCOLARES DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

AUTOR: PARCO TORRES MAURICIO JOEL

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

Ambato - Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc**, con cédula de ciudadanía **C.C. 1804142923** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE MOVIMIENTO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **PARCO TORRES MAURICIO JOEL**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....

PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc
C.C. 1804142923

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE MOVIMIENTO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, quién basado en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



.....
PARCO TORRES MAURICIO JOEL
C.C. 1850835156

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE MOVIMIENTO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **PARCO TORRES MAURICIO JOEL**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG
C.C. 1803378072
Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG
C.C. 1803471570
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico primeramente a Dios por todas las bendiciones entregadas a mi persona durante la trayectoria de mi vida y ser la guía durante todos los años de universidad.

A mi querido padre Mauricio Fabian Parco Yela, a mi madre Silvia Paulina Torres Tirado y mis hermanos por confiar siempre en mí y enseñarme que el valor del esfuerzo diario y permanente nos permite cosechar buenos resultados.

A mi amada novia que día a día confió ciegamente en mí y que en cada paso dado en mi vida universitaria he sentido su presencia y me ha permitido seguir adelante con su apoyo, cariño y motivación.

A mi familia, amigos y personas que de una u otra manera impulsaron mis ganas de continuar con mi carrera universitaria a ustedes dedico mi esfuerzo, y siempre agradecido por estar presente con sus consejos que me sirvieron de mucha motivación.

Mauricio Joel Parco Torres

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todas las bendiciones que ha derramado en mi vida, por brindarme salud, sabiduría y perseverancia para no rendirme a pesar de los obstáculos que se presentaron durante mis estudios.

A mi familia por ser el apoyo incondicional en momentos más difíciles de mi vida permitiéndome nunca caminar solo y motivarme a continuar sin rendirme hasta cumplir con éxito en sueño de terminar mi carrera.

A la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato por brindármela oportunidad de estudiar una carrera y de manera especial a sus docentes quienes impartieron sus conocimientos me manera desinteresada formándome como estudiante y como persona para enfrentar todos los retos que se presenten en la vida.

A mi tutor PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc por su guía, paciencia y conocimientos los cuales permitieron cumplir de manera clara y concreta mi trabajo de titulación.

Y por último quiero agradecer a mis amigos y compañeros en mi camino universitario por su apoyo el cual de una u otra manera representaron una gran motivación para cumplir mi sueño universitario.

Mauricio Joel Parco Torres

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación	1
1.2 Objetivos	12
Objetivo General	12
ObjetivoS EspecíficoS	13
CAPÍTULO II	14
METODOLOGÍA	14
2.1 Materiales.....	14
2.2 Métodos.....	15

Hipótesis de investigación.....	18
CAPÍTULO III.....	19
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	19
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	19
3.2 Verificación de hipótesis.....	31
CAPÍTULO IV.....	33
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	33
4.1 Conclusiones	33
4.2 Recomendaciones	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
Bibliografía	35
ANEXOS	40
Anexo 1	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Caracterización de la muestra de estudio.....	17
Tabla 2: Baremos de categorización en niveles de creatividad motriz.....	18
Tabla 3: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con la pelota periodo PRE intervención.	19
Tabla 4: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con aro periodo PRE intervención.....	20
Tabla 5: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con papel periódico periodo PRE intervención.....	21
Tabla 6: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con banco sueco periodo PRE intervención.....	22
Tabla 7: Puntajes de creatividad motriz por implementos y general en la muestra de estudio periodo PRE intervención	23
Tabla 8: Niveles de creatividad motriz periodo PRE intervención.....	24
Tabla 9: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con la pelota periodo POST intervención.....	25
Tabla 10: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con aro periodo POST intervención.....	26
Tabla 11: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con papel periódico periodo POST intervención.....	26
Tabla 12: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con banco sueco periodo POST intervención.....	28
Tabla 13: Puntajes de creatividad motriz por implementos y general en la muestra de estudio periodo POST intervención	29
Tabla 14: Niveles de creatividad motriz periodo POST intervención.....	30

<i>Tabla 15: Diferencia entre nivel inicial de creatividad de movimiento y posterior a la aplicación.....</i>	<i>30</i>
<i>Tabla 16: Análisis cruzado entre los niveles de creatividad motriz periodos PRE y POST intervención</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 17: Análisis estadístico de verificación de las hipótesis de estudio.....</i>	<i>32</i>

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE MOVIMIENTO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

autor: PARCO TORRES MAURICIO JOEL

Tutor: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto planteó como objetivo principal determinar la incidencia de la enseñanza recíproca en el desarrollo de la creatividad de movimiento en escolares de educación general básica media en la Unidad Educativa Domingo Faustino Sarmiento, luego de realizar el presente tema de investigación estableció que el desarrollo de la creatividad de movimiento a través de la ejecución de los retos motrices, conociendo los beneficios que tiene el desarrollar esta actividad en una clase de educación física, su muestra de estudio fue de 25 estudiantes correspondientes al Séptimo grado de educación general básica media, siendo la motricidad gruesa lo principal que los estudiantes practiquen en sus tiempos libres y reconociendo que el movimiento les ayuda a mejorar la velocidad y la destreza, así como la coordinación motora al momento de ejecutar una actividad. Donde se propuso un estudio basándose en un enfoque cuantitativo empleando de tipo por finalidad aplicada con un diseño pre-experimental, con un alcance explicativo, además de la obtención de datos de campo, con un corte longitudinal. La técnica que se aplicó para el desarrollo de esta investigación fue la encuesta y como instrumento fue denominado el “test de creatividad motriz de Wyrick”, con en el que se consiguió aplicar pre test y post test a los estudiantes evidenciando el nivel inicial y el nivel post del desarrollo de la creatividad de movimiento y con el análisis de los resultados estadísticos de los datos obtenidos a través del software SPSS versión 25.

Palabras Clave: educación, creatividad motriz, evaluación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

THEME: LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE MOVIMIENTO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

Author: PARCO TORRES MAURICIO JOEL

Tutor: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

ABSTRACT

The main objective of this project was to determine the incidence of reciprocal teaching in the development of movement creativity in middle school general education students at the Domingo Faustino Sarmiento Educational Unit, after carrying out this research topic, it established that the development of the creativity of movement through the execution of motor challenges, knowing the benefits of developing this activity in a physical education class, its study sample was 25 students corresponding to the Seventh grade of secondary basic general education, being the Gross Motor The main thing that students practice in their spare time and recognizing that movement helps them improve speed and dexterity, as well as motor coordination when carrying out an activity. Where a study was proposed based on a quantitative approach using type by purpose applied with a pre-experimental design, with an explanatory scope, in addition to obtaining field data, with a longitudinal cut. The technique that was applied for the development of this research was the survey and as an instrument it was called the "Wyrick motor creativity test", with which it was possible to apply pre-test and post-test to the students, evidencing the initial level and the post level of the development of movement creativity and with the analysis of the statistical results of the data obtained through the SPSS version 25 software.

Keywords: education, motor creativity, evaluation

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Como antecedentes investigativos en relación con el tema expuesto, se puede decir que, si existen investigaciones similares al tema de investigación, a continuación, se citan algunos antecedentes investigativos al presente trabajo.

Según el autor (Delgado, 2021) presentó su trabajo de investigación sobre **“EL ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA”**, concluyo lo siguiente:

El propósito básico de la técnica es elegir la forma más adecuada de entregar lo que queremos que hagan nuestros miembros. El método se divide en cuatro partes: la información inicial, los conocimientos adquiridos (retroalimentación), la organización del aula y la variable influencia de la interacción social afectiva (pág. 96).

Según el autor (Cenizo, 2017) realizó un trabajo de investigación con el tema: **“EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ UTILIZANDO LOS RECURSOS MATERIALES DE EDUCACIÓN FÍSICA”**, concluye lo siguiente:

Fundamentó el proceso de enseñanza-aprendizaje, como uno de los referentes fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está siendo el desarrollo de la creatividad entre el alumnado, como elemento primordial para poder dar respuesta a la individualización educativa y a su posible adaptación a cada contexto formativo. Sin embargo, los escasos intentos que hasta el momento se han llevado a cabo para incorporar a la didáctica educativa el aprendizaje de los pensamientos divergentes, siempre se han realizado desde opciones particulares de voluntarismo vocacional del profesorado y no como resultado de una inclusión en las metodologías educativas específicas (pág. 45).

Según el autor (González, 2013) presentó su trabajo de investigación con el tema: **“LOS ESTILOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA”**, concluye lo siguiente:

Menciona que, los profesores de Educación Física en sus clases brinden mejor cumplimiento a los distintos principios que plantea la Pedagogía, es que hoy queremos abordar el tema del Espectro de los Estilos de Enseñanza, con el objetivo de incidir en el buen y mejor desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (pág. 67).

Según los autores (Pascual, Goikoetxea, Corral,, Ferrero, & Pereda, 2014) presentaron su trabajo de investigación **“LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA”**, llegando a la siguiente conclusión:

Se trata de un ejercicio guiado que permite a los alumnos experimentar diferentes actividades cognitivas en presencia del profesor. Sin embargo, él ve esta metodología como un proceso en el que los docentes enseñan explícitamente a los estudiantes cuatro estrategias de comprensión: Anticipar, Cuestionar, Aclarar y Resumir mientras los estudiantes realizan actividades hasta que son capaces de realizar y dirigir el proceso en su clase (pág. 63).

Según los autores (Caldevilla & López, 2010) con su trabajo de investigación **“LOS ESTILOS DE ENSEÑANZA, SU UTILIZACIÓN EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA”**, concluyen lo siguiente:

El propósito básico de la técnica es elegir la forma más adecuada de entregar lo que queremos que hagan nuestros miembros. El método se divide en cuatro partes: la información inicial, los conocimientos adquiridos (retroalimentación), la organización del aula y la variable influencia de la interacción social afectiva (pág. 85).

Según el autor Hernández Beatriz en el año 2019 presentó un trabajo de investigación **“MÉTODOS ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA”**, concluye lo siguiente:

Entre ellas se pueden enumerar las siguientes: los contenidos, la edad de los estudiantes, la homogeneidad o heterogeneidad del grupo-clase, los conocimientos anteriores, el grado de motivación y los recursos de que se dispone. Nuestra actividad docente se verá enriquecida en la utilización de variedad de métodos y estilos. Lo importante es que el docente los conozca y sepa aplicar el más adecuado a cada situación concreta (pág. 46).

Variable independiente

Educación

“Una educación de calidad requiere, cambios sustanciales a las formas convencionales de cómo se ha venido abordando ésta y tendrá que hacerse desde metodologías pedagógicas que hayan demostrado su eficacia; así vemos como en estas prácticas educativas también ha habido la necesidad de adecuar estrategias facilitadoras del proceso enseñanza-aprendizaje y entre éstas, tenemos la creación de materiales educativos para facilitar los medios que permitirán al maestro, saber que va enseñar o como fijar la intencionalidad pedagógica y los materiales didácticos que empleará como instrumento mediador, facilitador y potencializado para incidir en la educación del alumno” (Educando con creatividad, 2012).

Al respecto Moya (2022) en su proyecto de investigación:

Los procesos de comunicación coordinados sistemáticamente proporcionan características como resultados, hechos, técnicas, habilidades y proporcionan ideas que conforman el conocimiento humano. La percepción es la base del proceso de enseñanza, pues la enseñanza puede variar también por idioma, no es lo mismo enseñar en idioma natal que tener que hacer uso del idioma extranjero, donde se tendrá que realizar un enfoque por tareas y otro plenamente satisfactorio que es el comunicativo.

Clasificación de los métodos de enseñanza-aprendizaje

En la siguiente investigación el autor Mendoza (2012) indicó:

Los métodos orales se utilizan principalmente como fuente de adquisición de conocimientos. Esto no sólo porque la palabra es una de las fuentes de adquisición del

conocimiento, sino también porque la expresión oral del docente es el principal medio para orientar las acciones de los alumnos; es adecuado tanto para aprender conceptos como para formar la orientación moral de la personalidad.

Modelo Pedagógico Tradicional

“El modelo tradicional influyó notablemente en los procesos de enseñanza y en los sistemas educativos. El contenido de la enseñanza consiste en un conjunto de conocimientos y valores sociales acumulados por las generaciones adultas que se transmiten a los alumnos como verdades acabadas; generalmente, están disociados de la experiencia de los alumnos y de las realidades sociales” (Arteaga Maria, 2015).

Según Arbos (2017) en su proyecto de investigación indica que:

A pesar del devenir histórico y del desarrollo social hacia otras formas de organización algunos de los conceptos primordiales del tradicionalismo pedagógico aún subsisten implícitos y explícitamente en las prácticas pedagógicas actuales. Estas ideas básicas están relacionadas con la educación del carácter, la disciplina como medio para educar, el predominio de la memoria, el currículum centrado en el maestro y los métodos verbalistas de enseñanza.

A continuación, detallo el modelo pedagógico de (Cenizo, 2017), el cual hace referencia a tener en cuenta los siguientes aspectos dentro de una clase:

Modelo Pedagógico Conductista

Según (Cenizo, 2017) indicó que: “La característica esencial del condicionamiento operante reside en el refuerzo fue Skinner, psicólogo norteamericano contemporáneo, quien descubrió un segundo tipo de condicionamiento denominado:”

Como se aplica el aprendizaje

Es la teoría del aprendizaje que intenta explicar la conducta que es nueva para el organismo proponiendo que dicha conducta se adquiere debido a que las consecuencias que percibe el organismo aprendiz aumentan o disminuyen la frecuencia de aparición de esas conductas (pág. 26).

Beneficios de esta teoría en el aprendizaje

Se pueden observar las maneras de evaluar.

Modifica el comportamiento dando oportunidad de un refuerzo.

Es un paradigma que aún sigue presente.

La Enseñanza Recíproca

Según los autores Pascual, Goikoetxea, Corral,, Ferrero, & Pereda, (2014) concluyeron lo siguiente:

“Se trata de una práctica guiada que da al alumno la oportunidad de experimentar un conjunto de actividades cognitivas en presencia del profesor. Sin embargo sostiene que esta metodología se trata de un proceso en el profesor enseña a los alumnos de forma clara las cuatro estrategias de comprensión como son: predecir, preguntar, clarificar y resumir mientras realizan las actividades, hasta que son capaces de ejecutar y liderar este proceso por ellos mismos”.

En otras palabras y según Pellicer (2017) indicó:

La enseñanza Recíproca como un método de enseñanza de estrategias cognitivas simples y concretas (predecir, preguntar, clarificar y resumir), que están direccionadas a mejorar la comprensión lectora de los textos en los estudiantes por medio de la discusión.

Predecir: se trata de anticipar el posible contenido del párrafo o del texto que sigue, al hacer estas predicciones significativas el lector, activa su conocimiento previo vinculado con la educación física.

Preguntar: consiste en elaborar preguntas acerca del texto, como un medio de autoevaluación del conocimiento, pidiendo concentración de las ideas principales, para lo cual el estudiante se interroga.

Clarificar: es identificar términos, conceptos o áreas complejas que sean para el estudiante de difícil comprensión y clarificar cuál es su significado; esto también requiere que los estudiantes realicen una evaluación crítica.

Resumir: se solicita a los alumnos que revisen el contenido, identificando e integrando la información importante. De esta manera, simultáneamente se está pidiendo que pongan atención en la idea principal y que se evalúen para ver si han mejorado.

Métodos de enseñanza en Educación Física

Según el autor Fernández Ruiz (2002) indicó:

El término, métodos de enseñanzas se encuentra vinculado en el quehacer educativo como también a otros términos como didáctica y pedagogía, la didáctica refiere a los procedimientos que se utilizan para enseñar algo a alguien siendo la pedagogía la enseñanza de valores y actitudes cívico-políticos para la inclusión social del individuo.

El término intervención didáctica hace referencia a todas las acciones que realiza un docente en el proceso educativo mientras que el término procedimiento de enseñanza se define como la forma general de conducir la enseñanza; ambas propuestas realizadas con el objetivo de enseñar o educar.

Actividad Física

Según (Arbos, 2017) explicó: “La actividad física se define como cualquier movimiento del cuerpo producido por la contracción de la musculatura esquelética que incrementa el gasto energético por encima de los niveles de reposo”

Condición física

“La condición física, forma o aptitud físicas (en inglés “physical fitness”) es un conjunto de atributos físicos y evaluables que tienen las personas y que se relacionan con la capacidad de realizar actividad física. Por su parte, la Organización Mundial de la Salud define la condición física como “la habilidad de realizar adecuadamente trabajo muscular, que implica la capacidad de los individuos de abordar con éxito una determinada tarea física dentro de un entorno físico, social y psicológico” (OMS, 2016).

“Se define como la suma ponderada de todas las capacidades físicas o condicionales importantes para el logro de rendimientos deportivos realizados a través de la personalidad del deportista. Se desarrolla por medio del entrenamiento de las

capacidades o cualidades físicas, el acondicionamiento físico, ya sea de tipo general, básico para todos los deportistas, o de tipo especial, específico para los especialistas en un deporte” (OMS, 2016, pág. 37).

Capacidad Física

Según el autor Castro (2022) en su proyecto de investigación nos dice que:

Se definen como aquellas predisposiciones fisiológicas innatas que permiten el movimiento y un determinado grado de actividad física del individuo. Se consideran factores de ejecución y por ello determinantes del rendimiento motor. Se entiende entonces las capacidades físicas básicas como indicadores cuantitativos de la condición física de un sujeto.

Pertenece al grupo de las habilidades motrices, las capacidades físicas son las más fácilmente observables, sus características se pueden medir porque están especificadas por la función anatómica, también se pueden desarrollar mediante el entrenamiento y la práctica sistemática y el entrenamiento físico organizado.

El autor (Cenizo, 2017) expuso: “Las habilidades físicas son fácilmente observables y sus características son medibles porque están definidas en relación con aspectos anatómicos, a saber, fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad, que son características físicas”.

Resistencia:

Según el autor (Castro, 2022) en su investigación expone: “Es la capacidad de rendimiento ante el cansancio. En este sentido, hace posible que se mantenga una intensidad elegida durante el máximo tiempo posible, perder el mínimo posible de esta intensidad”.

Fuerza:

El autor Mirella (2014) en su proyecto de investigación indicó:

Es definida como la capacidad física del ser humano que permite vencer una resistencia u oponerse a ella con un esfuerzo de la tensión muscular. En la práctica, el

concepto de fuerza se utiliza para explicar la característica fundamental del movimiento arbitrario de un individuo en el cumplimiento de la acción motriz concreta.

Velocidad:

Según el autor López (2014), indicó:

Dentro del ámbito específico del deporte, se puede definir como una capacidad compleja derivada de un conjunto de propiedades funcionales (fuerza y coordinación) que posibilita regular, en función de los parámetros temporales existentes, la activación de los procesos cognitivos y funcionales del deportista, con tal de provocar una respuesta motora óptima.

Flexibilidad:

Según el autor (López, 2014): “La flexibilidad es la capacidad de desplazar una serie de articulaciones a través de una amplitud de movimientos completa, sin restricciones ni dolor”

Variable Dependiente

Desarrollo Motor

Según el autor Sardo (2013) indicó:

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motora. Es decir, este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

El desarrollo motor no se produce de forma aislada, más bien se verá influido por las características biológicas que el niño posea, por el ambiente en que se desarrolle, las oportunidades para el movimiento que se encuentran en su entorno y su propio desarrollo motor.

Motricidad

Según el autor Ruiz (2015) indicó:

La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

El autor Ruiz (2015) indicó:

La motricidad es la: capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Por consiguiente, la motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.

Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Desarrollo psicomotor.

“El desarrollo psicomotor (DPM) fue mencionado por Wernicke, quien define que este dependerá de la maduración, plasticidad cerebral y el crecimiento adecuado del Sistema Nervioso Central (SNC), incluyendo también los órganos de los sentidos, experiencias y aprendizajes adquiridos, esto iniciará en la concepción y se extienden hasta la madurez, enfatizando que hasta los 5 años donde el niño se desarrolla hasta un 90% permitiéndole realizar actividades más complejas y consecutivas, por ejemplo para lograr la marcha, primero deberá aprender a voltar, adquirir la sedestación, bipedestación y finalmente caminar, definiéndolos a estos como hitos del desarrollo” (Rivera & Salto, 2017).

La Creatividad de Movimiento

El autor Guamanquispe (2013) indicó:

Movimiento significa la disposición a avanzar de una manera positiva e indagadora, no detenerse a averiguar si algo es correcto o erróneo. Por otra parte, el movimiento no solo nos servirá para desarrollar nuestras facetas creativas sino también para avanzar en muchos aspectos de nuestra vida

El movimiento, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad. Su objeto de estudio es la corporalidad comunicativa en una relación: estar en movimiento en un tiempo, un espacio y con una energía determinada.

Según el autor Alcoba González (2013) en su proyecto de investigación, indicó:

Las estrategias para su aprendizaje se basan en el juego, la imitación, la experimentación y la imaginación. Estos procesos son los que se ponen en juego para el desarrollo de la creatividad expresiva, aplicada a cualquiera de los lenguajes. Como tal, ofrece a los educadores una amplia gama de posibilidades en su trabajo específico.

Creatividad

“La creatividad es un concepto muy estudiado a lo largo de la historia, pero complejo de definir ya que se trata de algo intangible. Hace una comparativa entre lo que es creatividad y lo que no, muy esclarecedora. Por un lado, remarca que la creatividad no es una genialidad únicamente de la élite. No es exclusivo de los artistas ni tiene utilidad solamente en el ámbito laboral. Las personas lo relacionan con el ocio o hobby, olvidándose de su potencial” (Guervilla, 2003).

Creatividad en el aula:

Según el autor (Guervilla, 2003) indicó:

En su investigación que todo ser humano tiene un gran potencial creativo. El cerebro está en constante exploración, comparación, indagación... almacenando la información

que recibe con los sentidos del exterior: procesándola, comparándola con las ideas previas, modificando los datos que ya tenía en caso de necesitarlo para así adaptarse mejor al entorno. Además, tiene la capacidad de plantearse nuevas incógnitas, percibir elementos que requieren mejora e imaginar nuevas creaciones.

La creatividad es necesaria en cualquier ámbito de la vida. Proporciona numerosos beneficios tanto a nivel personal como social y laboral. De ella depende el futuro de las personas, ya que asumir su relevancia y desarrollarla en los niños asegura un futuro prometedor.

Movimiento corporal

Según el autor (Moya, 2022) después de realizar su investigación, indicó:

El movimiento corporal consiste en un desplazamiento de un cuerpo o de algún segmento en algún punto del espacio, teniendo en cuenta un punto determinado que influye de una manera directa a los diversos músculos y articulaciones que hacen posible la ejecución de algún movimiento sea voluntario o involuntario.

Movimiento corporal es el movimiento propio del cuerpo, es decir es el hecho que de una forma u otra el cuerpo utiliza para expresarse con los demás de forma habitual, este se puede ir mejorando mediante la utilización de instrumentos que ayuden a enriquecer su creatividad, expresión y sensibilidad estética.

A continuación, detallo los tipos de movimientos corporales según Moya (2022)

Tipos de Movimientos Corporales

- **Cadena de movimientos cerrados.** Este movimiento se encarga, de manera simultánea, de actuar en los diferentes segmentos, no requiere una coordinación específica para poder lograr el objetivo

- **Cadena de movimientos abiertos.** Los movimientos no se desempeñan de manera simultánea, los músculos actúan de manera secuencial para finalizar lo participado.
- **Flexión – Extensión.** Es donde se involucra la articulación del codo y los músculos que hacen vida en el tríceps y pectoral, también en las piernas se hace notar con la aplicación de sentadillas donde se ven involucrada la articulación de la rodilla y los cuádriceps.
- **Abducción – Aducción.** Se caracteriza por ser el ejercicio donde se elevan los hombros y se ve implicada la articulación de la cadera.

El movimiento está presente en las acciones cotidianas del día a día. Desde pequeños, cuando los niños escuchan música automáticamente ponen el cuerpo en acción es innato en el ser humano.

Según los autores Alvarez C. & Orellano E., (1979) concluyeron:

La enseñanza no debe centrarse en una mera transmisión de información de profesor a alumno. El objetivo es buscar que construyan sus modelos mentales, un aprendizaje recíproco. Se trabaja desde los conocimientos previos de los alumnos para que el aprendizaje sea significativo. Los educandos relacionan los conocimientos nuevos que adquieren con la información que ya poseen. Tienen que sentir que todos los contenidos, procedimientos y actitudes que están aprendiendo tienen una utilidad práctica en la vida real.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de la enseñanza recíproca en el desarrollo de la creatividad de movimiento en escolares de educación General Básica Media

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el nivel inicial de la creatividad de movimiento en escolares de educación General Básica Media durante el periodo octubre 2022- marzo 2023
- Evaluar el nivel de creatividad de movimiento posterior a la aplicación de la enseñanza recíproca en escolares de educación General Básica Media octubre 2022- marzo 2023
- Analizar la diferencia entre nivel inicial de creatividad de movimiento y posterior a la aplicación de la enseñanza recíproca en escolares de educación General Básica Media octubre 2022- marzo 2023

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Los materiales para utilizar son los siguientes:

- Aro
- Banco sueco
- Papel periódico
- Pelota
- Silbato
- Canchas deportivas de la Unidad Educativa.

Recursos económicos

N °	Detalle	Rubro
1	Internet	30
2	Computadora	700
3	Transporte Publico	100
4	Impresiones	30
TOTAL		860

Nota: Elaborado por Mauricio Parco

Recursos humanos

- **Tutor:** PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc
- **Autor:** PARCO TORRES MAURICIO JOEL
- **Estudiantes, Docentes de la unidad educativa “Domingo Faustino Sarmiento”**

Recursos materiales

INTERNET

LUZ ELÉCTRICA

IMPRESIONES DOCUMENTOS

TRANSPORTE PÚBLICO

Nota: Elaborado por Mauricio Parco

2.2 MÉTODOS

2.2.1 Diseño de investigación

En el presente trabajo de investigación se utilizará un enfoque cuantitativo, de tipo por finalidad aplicada, con un diseño pre-experimental además por forma o manera de obtención de datos de campo, con un corte longitudinal, por alcance explicativo, se aplicará el método sintético para el desarrollo de la fundamentación teórica del estudio y el método hipotético-deductivo en su ejecución metodológica aplicando el método descriptivo para el desarrollo de los objetivos planteados en el estudio.

Enfoque cuantitativo:

En el presente tema de investigación desarrollado por Hernández R. F., (2010), indicó:

La investigación tendrá un enfoque Cuantitativo, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación. En este caso se obtendrán dichos datos por la aplicación del test Wyrick posterior a la aplicación se procederá al análisis cuantitativo de los resultados.

Finalidad aplicada

Según Lozada (2014) indica que: “Una encuesta con finalidad práctica, que trata estas cuestiones de forma diferente, se centra en el estudio de la aplicación de diversos conocimientos, cuyo punto de partida son las necesidades sociales encaminadas a la solución de problemas en la práctica”

Diseño pre-experimental

Según el autor Galarza (2021) indicó:

Este diseño presenta un acercamiento a la problemática de la investigación, en donde, la variable independiente es intervenida en un solo nivel, mientras que la variable dependiente debe ser medida con algún tipo de instrumento en dos momentos; antes y después de la aplicación de alguna intervención que ayude a verificar el nivel del grupo.

Fuente de datos de campo

Según el autor Rus (2020) después de culminar con su investigación, indicó:

Este tipo se lo conoce como fuentes primarias de obtención de datos, ya que, siendo de campo nos permite obtener información y datos necesarios de manera directa para la continuidad de la investigación, debido a que, se observara a los alumnos sujetos a estudio mediante la aplicación de distintas técnicas para las variables presentadas.

Población y muestreo

La población es un conjunto tanto finito como infinito que están sujetos a estudio, en donde se va obtener distinta información y características que colaboraran para las conclusiones de la investigación, en esta investigación la población sujeta a estudio son los estudiantes de la Unidad Educativa Domingo Faustino Sarmiento de Educación General Básica Media durante el periodo octubre 2022- marzo 2023, correspondiente a 6to y 7mo año conformada por 80 estudiantes de género masculino como femenino. Para una mejor recogida de información se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir, se trabajará con los estudiantes de 7to año de EGB Media comprendido por 25 estudiantes.

Tabla 1: Caracterización de la muestra de estudio

}	Masculino (n=15 - 60%)		Femenino (n=10 - 40%)		P	Total (n=25 - 100%)	
	M	±DS	M	±DS		M	±DS
Edad (años)	11,47	0,83	11,10	0,74	0,332*	11,32	0,80
Peso (kg)	24,27	1,22	25,20	1,69	0,112*	24,64	1,47
Estatura (m)	1,35	0,08	1,31	0,05	0,181*	1,33	0,07

Nota. Análisis estadístico SPSS: valores medios (M) con sus desviaciones estándares (±DS); Diferencias significativas en un nivel de $P > 0,05$ (*).

La muestra de estudio estuvo constituida por un total de 25 integrantes de los cuales el mayor porcentaje pertenecían al grupo de sexo masculino en un 20% mayor que el grupo de sexo femenino. Con relación a la variable de la edad el grupo de sexo masculino presento una edad media mayor al grupo de sexo femenino en 0,37. Con relación al peso el grupo de sexo femenino presento un peso medio mayor al grupo de sexo masculino en 0,93. Con relación a la variable de estatura el grupo de sexo masculino presento un estatura medio mayor en 0,04 metros sobre el grupo de sexo femenino, a nivel estadístico en todas las variables de caracterización analizada no se identificaron diferencias significativas con un valor de significación de $P > 0,5$ lo que determina que estadísticamente las variables de (±DS) se consideran homogéneas.

Técnicas e instrumentos

La técnica que se aplicará para el desarrollo de esta investigación es la encuesta y como instrumento denominado “test de creatividad motriz de Wyrick”

El test de creatividad motriz de Wyrick (1966, 1968), el test de creatividad motriz de Bertch (1984), mide básicamente la originalidad, fluidez y flexibilidad, que busca medir la elaboración y composición. El test de Wyrick, similar al de Torrance, propone cuatro pruebas: Desplazarse entre dos líneas separadas aproximadamente 2 mts. De diferentes maneras en un tiempo dado. Conducir y golpear una pelota de formas

diferentes. Desplazarse sobre una barra de equilibrio de formas diferentes. Manejar un aro de múltiples maneras La evaluación se fundamenta en tres criterios: Resultados de fluidez motriz. Resultados de originalidad motriz. Resultados de creatividad motriz. La fluidez, se obtiene al sumar todas las respuestas dadas, excluyendo aquellas repetidas. La originalidad, supone computar la frecuencia de aparición de las diferentes respuestas consignando aquellas que solo aparecen una sola vez; y la creatividad motriz, se obtiene al combinar los datos de fluidez y originalidad.

Percentiles 20, 40, 60 y 80 para 5 niveles

Tabla 2: *Baremos de categorización en niveles de creatividad motriz*

Niveles	Mínimo	Máximo
Muy bajo	40	64
Bajo	65	88
Regular	89	112
Alto	113	136
Muy alto	137	160

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

HO: La enseñanza recíproca no incide en el desarrollo de la creatividad de movimiento en escolares de educación general básica media en el objetivo general esta incidencia

HI: La enseñanza recíproca si incide en el desarrollo de la creatividad de movimiento en escolares de educación general básica media

El proceso de análisis estadístico de los resultados del presente estudio se desarrolló a través del software SPSS versión 25 IBM. Ejecutando un análisis descriptivo de las variables de tipo cuantitativas y un análisis de frecuencias y porcentajes de las variables de tipo cualitativas. Además, se aplicó un análisis de normalidad a través de la prueba de Shapiro Wilk para muestras inferiores a 50 datos, la cual permitió seleccionar las pruebas paramétricas T-Student y no paramétricas U de Mann Whitney para muestras independientes en el proceso de caracterización de la muestra de estudio

y la prueba no paramétrica de Wilcoxon y paramétrica T-Student para muestras relacionadas para la verificación de las hipótesis de estudio.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El estudio se realizó mediante el software estadístico SPSS 25, realizando un análisis de las frecuencias y porcentajes con estadísticos descriptivos, así como la caracterización que fue acompañado de la prueba de normalidad que determinó mediante el estadístico Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis y ver las diferencias significativas entre los grupos.

Objetivo específico 1

Para diagnosticar el nivel inicial de la creatividad de movimiento en escolares de educación General Básica Media se aplicó el test de Wyrick, el cual nos permitió obtener resultados por pruebas con diferentes instrumentos durante el periodo octubre 2022- marzo 2023

Creatividad con pelota

Tabla 3: *Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con la pelota periodo PRE intervención.*

Acciones de creatividad con pelota	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con pelota	25	3	4	3,68	±0,48
Saltos con pelota		3	4	3,60	±0,50
Giros con pelota		3	4	3,88	±0,33

Lanzamientos con pelota	3	4	3,84	±0,37
Tracciones con pelota	3	4	3,72	±0,46
Golpeos con pelota	3	4	3,80	±0,41
Posturas con pelota	1	3	2,08	±0,70
Gestos con pelota	2	3	2,44	±0,51
Representaciones con pelota	3	4	3,76	±0,44
Manipulaciones finas con pelota	3	4	3,80	±0,41

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de creatividad con pelota se puede determinar que el mayor porcentaje de las pruebas realizadas obtuvo un puntaje de 3,88 en giros con pelota, y el menor porcentaje de las pruebas realizadas fue de 2,08 en posturas con pelota.

Creatividad con aro

Tabla 4: *Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con aro periodo PRE intervención*

Acciones de creatividad con aro	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con aro		3	4	3,48	±0,51
Salto con aro		2	4	3,32	±0,69
Giros con aro		3	4	3,68	±0,48
Lanzamientos con aro		3	4	3,56	±0,51
Tracciones con aro	25	2	3	2,32	±0,48
Golpeos con aro		1	2	1,52	±0,51

Posturas con aro	2	3	2,48	±0,51
Gestos con aro	2	4	2,52	±0,65
Representaciones con aro	2	4	3,36	±0,64
Manipulaciones finas con aro	2	4	2,64	±0,76

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de creatividad con aro se puede determinar que el mayor porcentaje de las pruebas realizadas obtuvo un puntaje de 3,68 en giros con aro, y el menor porcentaje de las pruebas realizadas fue de 1,52 en golpes con aro.

Creatividad con papel periódico

Tabla 5: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con papel periódico periodo PRE intervención

Acciones de creatividad con papel periódico	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con papel periódico		1	3	1,84	±0,85
Saltos con papel periódico		1	1	1,00	±0
Giros con papel periódico		1	2	1,28	±0,46
Lanzamientos con papel periódico		1	3	2,04	±0,68
Tracciones con papel periódico		1	1	1,00	±0
Golpeos con papel periódico	25	1	1	1,00	±0

Posturas con papel periódico	1	1	1,00	±0
Gestos con papel periódico	1	1	1,00	±0
Representaciones con papel periódico	1	3	1,60	±0,71
Manipulaciones finas con papel periódico	3	4	3,68	±0,48

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de creatividad con papel periódico se puede determinar que en el mayor porcentaje de las pruebas realizadas se obtuvo un puntaje medio de 1 a excepción de Desplazamientos con papel periódico, Giros con papel periódico, lanzamientos con papel periódico, Representaciones con papel periódico y Manipulaciones finas con papel periódico.

Creatividad con banco sueco

Tabla 6: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con banco sueco periodo PRE intervención

Observaciones creatividad con banco sueco	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con banco sueco		3	4	3,48	±0,51
Salto con banco sueco		3	4	3,32	±0,48
Giros con banco sueco		1	3	1,52	±0,71
Lanzamientos con banco sueco		1	1	1,00	±0

Tracciones con banco sueco	25	1	3	1,48	±0,77
Golpeos con banco sueco		1	2	1,32	±0,48
Posturas con banco sueco		2	4	3,12	±0,60
Gestos con banco sueco		1	3	1,76	±0,66
Representaciones con banco sueco		1	2	1,08	±0,28
Manipulaciones finas con banco sueco		1	4	2,56	±0,65

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de creatividad con aro se puede determinar que el mayor porcentaje de las pruebas realizadas obtuvo un puntaje de 3,48 Desplazamientos con banco sueco, y el menor porcentaje de las pruebas realizadas fue de 1 en Lanzamientos con banco sueco.

En base a los resultados por actividades con los diferentes materiales, se obtuvo el cálculo de la creatividad por implementos utilizados y el puntaje de creatividad motriz general:

Tabla 7: Puntajes de creatividad motriz por implementos y general en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Creatividad por instrumento y total	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Creatividad motriz con la pelota		30	38	34,60	±1,96
Creatividad motriz con el aro		25	33	28,88	±2,28

Creatividad motriz con el papel periódico	25	13	19	15,44	±1,39
Creatividad motriz con el banco sueco		18	24	20,64	±1,87
Creatividad motriz general		95	107	99,56	±3,36

Nota. El mayor puntaje de creatividad motriz se obtuvo en el juego con pelota

De las acciones de creatividad motriz por instrumentos y total se puede determinar que el mayor porcentaje se dio en la creatividad motriz con la pelota con una puntuación de 34,60 puntos, mientras que el menor porcentaje fue en la creatividad motriz con papel periódico con una puntuación de 15,44 puntos.

Tomando como base el puntaje obtenido de creatividad motriz general, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de creatividad motriz:

Tabla 8: Niveles de creatividad motriz periodo PRE intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	25	100,0%
Total	25	100,0%

Elaborado por: Parco, M. 2023

Mediante los resultados obtenidos los niveles de creatividad motriz en el periodo de Pre-intervención el 25% están en el nivel regular

Evaluar el nivel de creatividad de movimiento posterior a la aplicación de la enseñanza reciproca en escolares de educación General Básica Media octubre 2022- marzo 2023

Posterior a la aplicación de la propuesta basado en juegos y bajos las mismas condiciones en el periodo Pre-intervención se aplicó el instrumento obteniendo los resultados individuales por creatividad con los diferentes implementos:

Creatividad con pelota

Tabla 9: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con la pelota periodo POST intervención

Acciones de creatividad con pelota	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con pelota		4	4	4,00	±0,00
Salto con pelota		4	4	4,00	±0,00
Giros con pelota		4	4	4,00	±0,00
Lanzamientos con pelota		4	4	4,00	±0,00
Tracciones con pelota	25	3	4	3,80	±0,41
Golpes con pelota		4	4	4,00	±0,00
Posturas con pelota		1	3	2,28	±0,79
Gestos con pelota		2	4	2,60	±0,58
Representaciones con pelota		4	4	4,00	±0,00
Manipulaciones finas con pelota		4,00	4,00	4,00	±0,00

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de acciones de creatividad con pelota se puede determinar una media de 4 puntos a excepción de tracciones con pelota, posturas con pelota y gestos con pelota.

Creatividad con aro

Tabla 10: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con aro periodo POST intervención

Acciones de creatividad con aro	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con aro		3	4	3,60	±0,50
Salto con aro		3	4	3,52	±0,51
Giros con aro		3	4	3,84	±0,37
Lanzamientos con aro		3	4	3,72	±0,46
Tracciones con aro	25	2	3	2,44	±0,51
Golpeos con aro		1	2	1,60	±0,50
Posturas con aro		2	3	2,60	±0,50
Gestos con aro		2	4	2,68	±0,63
Representaciones con aro		2,00	4,00	3,56	±0,65
Manipulaciones finas con aro		2,00	4,00	2,84	±0,69

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de acciones de creatividad con aro se pudo determinar que el mayor porcentaje de las pruebas realizadas obtuvo un puntaje de 3,84 en giros con aro, y el menor porcentaje de las pruebas de acciones de creatividad obtuvo una puntuación de 2,44 en tracciones con aro.

Creatividad con papel periódico

Tabla 11: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con papel periódico periodo POST intervención

Acciones de creatividad con papel periódico	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
---	---	--------	--------	-------	---------------------

Desplazamientos con papel periódico	1	3	2,00	0,76	
Salto con papel periódico	1	1	1,00	0,00	
Giros con papel periódico	1	2	1,40	0,50	
Lanzamientos con papel periódico	1	3	2,20	0,76	
Tracciones con papel periódico	1	1	1,00	0,00	
Golpeos con papel periódico	1	2	1,04	0,20	
Posturas con papel periódico	1	2	1,08	0,28	
Gestos con papel periódico	25	1	2	1,08	0,28
Representaciones con papel periódico	1	3	1,80	0,82	
Manipulaciones finas con papel periódico	4	4	4,00	0,00	

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de acciones de creatividad con papel periódico se puede determinar que el mayor porcentaje obtuvo un puntaje de 4 puntos en manipulaciones finas con papel periódico, y el menor porcentaje de las pruebas realizadas fue de 1 punto en saltos con papel periódico y tracciones con papel periódico.

Creatividad con banco sueco

Tabla 12: Puntajes de desarrollo de la creatividad de acciones con banco sueco periodo POST intervención

Observaciones creatividad con banco sueco	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Desplazamientos con banco sueco		4	4	4,00	±0,00
Saltos con banco sueco		3	4	3,60	±0,50
Giros con banco sueco		1	3	2,08	±0,86
Lanzamientos con banco sueco		1	2	1,32	±0,48
Tracciones con banco sueco		1	3	1,84	±0,75
Golpeos con banco sueco		1	3	1,80	±0,82
Posturas con banco sueco		2	4	3,52	±0,65
Gestos con banco sueco	25	1	3	2,08	±0,76
Representaciones con banco sueco		1	3	1,40	±0,58
Manipulaciones finas con banco sueco		2	4	3,00	±0,76

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las 10 pruebas de acciones de creatividad con el banco sueco se puede determinar que el mayor porcentaje obtuvo un puntaje de 4 puntos en desplazamiento con banco sueco, y el menor porcentaje de las pruebas realizadas alcanzo una puntuación de 1,32 puntos en lanzamiento con banco sueco.

En base a los resultados por actividades con los diferentes materiales, se obtuvo el cálculo de la creatividad por implementos utilizados y el puntaje de creatividad motriz general:

Tabla 13: Puntajes de creatividad motriz por implementos y general en la muestra de estudio periodo POST intervención

Creatividad por instrumento y total	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Creatividad motriz con la pelota		35	38	36,68	±0,90
Creatividad motriz con el aro		25	34	30,40	±2,47
Creatividad motriz con el papel periódico	25	14	20	16,60	±1,61
Creatividad motriz con el banco sueco		19	30	24,64	±2,70
Creatividad motriz general		100	117	108,32	±4,62

Elaborado por: Parco, M. 2023

De las acciones de creatividad motriz por instrumentos y total se puede determinar que el mayor porcentaje se dio en la creatividad motriz con la pelota con una puntuación de 36,68 puntos, mientras que el menor puntaje se dio en la creatividad motriz con papel periódico con una puntuación de 16,60 puntos.

Tomando como base el puntaje obtenido de creatividad motriz general, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de creatividad motriz:

Posterior a la aplicación de la propuesta con los valores máximos se caracterizó la muestra de estudio en niveles obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 14: Niveles de creatividad motriz periodo POST intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	20	80,0%
Alto	5	20,0%
Total	25	100,0%

Elaborado por: Parco, M. 2023

El análisis determino que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel regular seguido de un grupo inferior cuatro veces menos en porcentaje en un nivel alto de creatividad motriz.

Analizar la diferencia entre nivel inicial de creatividad de movimiento y posterior a la aplicación de la enseñanza recíproca en escolares de educación General Básica Media octubre 2022- marzo 2023

Para el proceso de análisis entre nivel inicial de creatividad de movimiento y posterior a la aplicación de la propuesta basada en la enseñanza recíproca en primer lugar se realizó una resta aritmética entre los valores obtenidos por tipos de creatividad con diferentes implementos y de manera general en el periodo Post intervención menos la Pre-intervención.

Tabla 15: Diferencia entre nivel inicial de creatividad de movimiento y posterior a la aplicación

Creatividad por instrumento y total	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Creatividad motriz con la pelota		0	7	2,08	±1,50
Creatividad motriz con el aro		0	6	1,52	±1,53
Creatividad motriz con el papel periódico	25	0	3	1,16	±0,75

Creatividad motriz con el banco sueco	1	9	4,00	±1,94
Creatividad motriz general	3	21	8,76	±4,04

Elaborado por: Parco, M. 2023

Como resultado se determinó que en todos los tipos de coordinación con diferentes implementos existieron diferencias positivas entre el periodo PRE y POST determinando evidentemente una mejora, pero sobre todo esto se presentó en la creatividad motriz con el banco sueco seguido de la actividad motriz con pelota y la creatividad que menos resultados tuvo a pesar de ser positivo fue la creatividad motriz con papel periódico.

Tabla 16: Análisis cruzado entre los niveles de creatividad motriz periodos PRE y POST intervención

Nivel de creatividad motriz PRE intervención	Nivel de creatividad motriz POST intervención		Total
	Regular	Alto	
	Regular	20	
Total	20	5	25

Elaborado por: Parco, M. 2023

En nivel regular del periodo PRE intervención se encontraron 25 integrantes de la muestra de estudio siendo esta su totalidad, posterior a la aplicación de la propuesta de intervención basado en el nivel de creatividad motriz los cuales 20 de los mismos se mantuvieron en el mismo nivel regular para el periodo POST intervención y 5 modificaron positivamente su resultado hacia un nivel alto.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para la verificación estadística de las hipótesis de estudio se aplicaron las pruebas paramétrica T-Student y no paramétrica Wilcoxon en ambos casos para muestras

relacionadas, con el objetivo de determinar la existencia de diferencias significativas entre los resultados por periodos de estudio:

Tabla 17: *Análisis estadístico de verificación de las hipótesis de estudio*

Creatividad por instrumento y total	N	PRE		POST		Diferencia		P
		intervención		intervención				
		M	DS	M	DS	M	DS	
Creatividad motriz con la pelota		34,60	±1,96	36,68	±0,90	2,08	±1,50	0,000*
Creatividad motriz con el aro		28,88	±2,28	30,40	±2,47	1,52	±1,53	0,000*
Creatividad motriz con el papel periódico		15,44	±1,39	16,60	±1,61	1,16	±0,75	0,000*
Creatividad motriz con el banco sueco	25	20,64	±1,87	24,64	±2,70	4,00	±1,94	0,000*
Creatividad motriz general		99,56	±3,36	108,32	±4,62	8,76	±4,04	0,000*

Elaborado por: Parco, M. 2023

El análisis estadístico determino la existencia de diferencias significativas en un nivel de $P \leq 0,05$, evidenciando una mejora en los puntajes valorados y permitiendo aceptar la hipótesis alternativa del estudio:

H1: La enseñanza reciproca si incide en el desarrollo de la creatividad de movimiento en escolares de educación general básica media

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

Después de haber realizado la respectiva evaluación y obtener los resultados se llegaron a las siguientes conclusiones.

- Entre octubre de 2022 y marzo de 2023 se evaluó el nivel inicial de creatividad motriz de los estudiantes de educación general básica media, en donde se obtuvo que el 100% de la población presentan un nivel regular, resultado que nos sirvió para planificar las actividades con la utilización del método de enseñanza recíproca las cuales fueron elaboradas de forma clara y de esta manera realizar las adecuaciones necesarias en cuanto a espacio, utilización de material, entre otros y así poder brindar un ambiente adecuado para la realización de las mismas.
- Se valoró el nivel de creatividad una vez aplicado el método de enseñanza recíproca en el que se pudo evidenciar una mejora en la misma en un porcentaje de un 20 por ciento, por lo que la aplicación de este método y actividades que promuevan la participación entre los estudiantes son beneficiosas para un mejor desempeño y aprendizaje. Es importante también mencionar que el uso y adecuación del espacio permitió un aprendizaje significativo. Entre las actividades que realizaron los alumnos de educación general básica media, use utilizaron diversos materiales necesarios como pelotas, aros, bancos suecos, silbatos, periódicos, etc., lo cual permitió que los niños desarrollaran la coordinación óculo manual, óculo pédica, óculo segmentaria.
- Finalmente, se puede concluir que la diferencia entre la PRE intervención y en la POST intervención arrojaron diferencias significativas puesto que los resultados son evidentes después de realizar la aplicación de la enseñanza recíproca, el nivel de creatividad de movimiento subió significativamente y logró mejorar el bienestar y el desarrollo corporal, además de potenciar la creatividad en los estudiantes para que por medio de la intervención logran adquirir nuevos conocimientos, además de convertirse en su propio agente de aprendizaje y a ver dotado de herramientas para una mejor adaptación al cambio.

4.2 RECOMENDACIONES

- Después de las intervenciones realizadas se recomienda diagnosticar el nivel inicial de creatividad motriz del estudiante ya que proporciona un enfoque claro sobre lo que el profesional del área debe hacer antes de planificar una intervención basada en el desarrollo, con la intención de mejorar aspectos relacionados con la creatividad al momento de ejecutar actividades recreativas con una intención de mejorar la relación social con el resto de los integrantes.
- Luego de la implementación de las intervenciones, es necesario evaluar el nivel de creatividad motriz de los estudiantes y luego de la aplicación de las técnicas instruccionales, ya que esto puede determinar la efectividad de las intervenciones implementadas y al mismo tiempo brindar un punto de partida para futuros trabajos relacionados con el deporte.
- Las actividades realizadas de forma planificada y estructurada de manera adecuada permiten una mejora en la coordinación motriz de los estudiantes, por lo que es importante implementarlas en las clases de educación física y de esta manera brindar a los estudiantes herramientas que posibiliten un aprendizaje significativo; además es beneficioso porque permite el incremento de otras habilidades y destrezas a nivel social, cognitivo, psicológico, emocional, incluso a nivel de valores, permitiendo que se eduquen de forma integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado* . , 241-255.
- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arbos, T. (2017). *Actividad física y salud en estudiantes universitarios desde una perspectiva salutogénica*. Universidad de las Islas Baleares.
- Arteaga Maria, J. R. (2015). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA:.* *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Ballesteros, S. (1999). *MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA.* *Psicothema*, 705-723.
- Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>

- Caldevilla, L., & López, I. (2010). *Los estilos de enseñanza, su utilización en la clase de Educación Física contemporánea* (Instituto Superior de Ciencias Médicas de La Habana ed.). (R. D.-B.-A.-N. 141, Ed.)
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI
- Castro, M. (2022). *LOS JUEGOS INTERMITENTES EN LA CAPACIDAD CARDIORRESPIRATORIA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Cenizo, J. (2017). *Desarrollo de la creatividad motriz utilizando los recursos materiales de Educación Física*. Universidad Pablo de Olavide: Wanceulen ISBN: 978-84-9823-199-1.
- Colleldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Delgado, M. (2021). El análisis de la interacción en las clases de educación física. *Dialnet*, pág. 96.
- Educando con creatividad. (02 de Septiembre de 2012). *La importancia del material didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje* . Obtenido de <https://educandocr.wordpress.com/2012/09/02/material/>
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.

- Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003
- Galarza. (Enero de 2021). Diseños de investigación experimental. pág. 67.
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.
- Guamanquispe, V. (2013). . “*LA UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS RÍTMICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LOS MOVIMIENTOS CORPORALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS ANGELITOS “DE LA PARROQUIA DE PILAHUIN CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUN. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.*
- Guervilla, A. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Vol I y II: Málaga: Dykinson, S.L.
- Hernández, B. (2009). *Los métodos de enseñanza en la Educación Física*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 132.
- Hernández, R. F. (2010). Metodología de la Investigación. *Mc Graw Hill.*, pág. 5.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- López, P. (2014). *Manual de educación física y deportes*. Océano.
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada. *Dialnet*, pág. 78.

- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Mendoza. (2012). *Ecured*. Obtenido de http://www.ecured.cu/index.php/M%C3%A9todos_de_ense%C3%B1anza
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud*. Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Mirella, R. (2014). *Las nuevas metodologías del entrenamiento de la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad*. Paidotribo.
- Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.
- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Moya, D. (2022). *RETOS MOTRICES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COORDINATIVAS DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL FÚTBOL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO*.
- OMS. (2016). *Condición física*.
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.
- Pascual, G., Goikoetxea, E., C. S., Ferrero, M., & Pereda, V. (2014). *La enseñanza recíproca en las aulas: Efectos sobre la comprensión lectora en estudiantes de primaria*. *Psykhe* (Santiago), 23(1), 1-12.

- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.
- Rivera, M., & Salto, D. (2017). *Screening del desarrollo psicomotor en niños y niñas que asisten a los centros infantiles del buen vivir Patamarca II Y Hermann Gmeiner* . Escuela de Tecnología Médica, Ecuador.
- Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Ruíz, J. (2015). *Los juegos en la motricidad infantil*. Editorial Ecuared.
- Rus. (Enero de 2020). Investigacion de campo. *Economípedia*, pág. 56.
- Sardo, P. (2013). *Qué es el desarrollo motor?* Premiummadrid.
- Tradicionalismo. (s.f.). *diferencias entre la pedagogia tradicionalista y la humanista*.
Obtenido de <http://anleli.blogspot.com/>
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermeria*, 29. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educacion* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

TEST DE CREATIVIDAD WYRICK

Plan de acción:


Se estableció un área específica para la realización de los diferentes tipos de juegos para cada uno de los participantes, el primer juego consiste en el lanzamiento de una pelota al aire desplazándose de un lugar a otro, al momento de la ejecución el participante deberá lanzar la pelota al aire consiguiendo así crear diferentes tipos de lanzamiento, postura de la mano y creación de movimiento en todo su cuerpo. Para el segundo juego tenemos el aro, este juego consiste en realizar círculos alrededor de la cintura de forma constante sin dejarlo caer, el participante tiene como obligación trasladarse de un lugar a otro sin que pare de ser rodeado por parte del aro. Para el tercer juego necesitamos papel periódico, este juego consiste en la utilización de un espacio determinado para luego con el papel periódico realizar cuadros donde los participantes tendrán que moverse únicamente pisando los cuadros con papel periódico. Y como último juego tenemos el banco sueco, cada participante tiene que realizar saltos de izquierda a derecha desarrollando su coordinación motriz.

Programa de aplicación de creatividad de movimiento en escolares.

PLAN DE ACCIONES		
SEMANA 1	CLASE 1	Objetivo: Recolectar datos de los escolares Contenido: Recolección de datos Dosificación: 45 minutos

	CLASE 2	Objetivo: Recolectar datos de los escolares Contenido: Recolección de datos Dosificación: 45 minutos
SEMANA 2	CLASE 3	Objetivo: Evaluar la creatividad de movimiento Contenido: Aplicación del Test de Creatividad Dosificación: 45 minutos
	CLASE 4	Objetivo: Agarre de pelota Contenido: El niño manipula la pelota con sus manos para luego lanzar al aire. Dosificación: 45 minutos
SEMANA 3	CLASE 5	Objetivo: Ejercicios con pelota en pareja Contenido: El niño realiza un pase de balón con su mano derecha y luego con su mano izquierda al extremo de su compañero Dosificación: 45 minutos
	CLASE 6	Objetivo: Movimientos con aro Contenido: El estudiante analiza detenidamente el instrumento de trabajo con el que se desarrollara la clase Dosificación: 45 minutos

SEMANA 4	CLASE 3	<p>Objetivo: Juego con el aro</p> <p>Contenido: El estudiante realizara movimientos circulares alrededor de la cintura sin dejar caer el aro</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	CLASE 4	<p>Objetivo: Recortes con papel periódico</p> <p>Contenido: Los participantes forman figuras grandes con papel periódico</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
SEMANA 5	CLASE 5	<p>Objetivo: Juego con papel periódico</p> <p>Contenido: El estudiante debe moverse únicamente pisando las figuras recortadas evitando tocar el suelo.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	CLASE 6	<p>Objetivo: Saltos de canguro</p> <p>Contenido: el estudiante realiza saltos de izquierda a derecha alrededor de la cancha.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
SEMANA 6	CLASE 7	<p>Objetivo: Saltos en el banco sueco</p> <p>Contenido: El estudiante realiza saltos de izquierda a derecha por encima del banco sueco</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>

<p>Plan de clase</p> <p>Objetivo: Agarre de pelota</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>	
<p>Parte inicial o calentamiento</p> <p>(10 minutos)</p>	<p>Organización de grupos de trabajo:</p> <p>El docente da la bienvenida a los estudiantes y desafía que en menos de un minuto formen grupos de dos estudiantes, de acuerdo con su afinidad.</p> <p>Juego de activación llevando el balón:</p> <p>Los niños se organizan por parejas. Se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Tendrán que llevar una pelota entre cada pareja, lanzando de extremo a extremo de cada participante. Por ejemplo, el estudiante lanza el balón con sus manos con sus manos al aire con el objetivo de que el compañero reciba el balón.</p>
	<p>Agarre de pelota:</p>  <p>Objetivo: Percepción espacial, coordinación dinámica general, creatividad motriz.</p> <p>Desarrollo: EL niño manipula la pelota con cualquiera de sus manos, apretando y luego soltando la contracción del agarre.</p>

<p>Parte principal (25 minutos)</p>	<p>El objetivo del juego es que los niños lleguen de un extremo de la cancha al otro lanzando el balón uno al otro sin dejarlo caer al suelo. Si alguien deja caer el balón los dos participantes tendrán que volver al inicio.</p> <p>Variantes: Lanzar la pelota al aire y recibéndola de forma consecutiva, progresivamente se puede incrementar la distancia del lanzamiento, el mismo que puede estar direccionado hacia objetos fijos. Actividad en parejas: dos niños a una distancia de 4 mts, un niño lanza la pelota y el compañero trata de recibir con un cesto.</p>
<p>Parte final (10 minutos)</p>	<p>El docente realiza actividades de estiramiento de forma adecuada a la actividad, valorar y exaltara los datos de todos los participantes.</p>