

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**PROGRAMA DE JUEGOS PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS
DEL MINIVOLEIBOL EN LAS ALUMNAS DEL PRIMER GRADO DE
SECUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SEÑORITAS
MICAELA BASTIDAS DEL CERCADO AREQUIPA 2016**

TESIS PRESENTADA POR:

- **DENOS CAYO MAMANI, María Carmela**
- **QUISPE PARI, Michael Heribert**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PROFESOR(S) DE EDUCACIÓN FÍSICA**

AREQUIPA – PERÚ

2017

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**PROGRAMA DE JUEGOS PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS
DEL MINIVOLEIBOL EN LAS ALUMNAS DEL PRIMER GRADO DE
SEGUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SEÑORITAS
MICAELA BASTIDAS DEL CERCADO AREQUIPA 2016**

TESIS PRESENTADA POR:

- **DENOS CAYO MAMANI, María Carmela**
- **QUISPE PARI, Michael Heribert**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PROFESOR(S) DE EDUCACIÓN FÍSICA**

ASESORA: EDELECIA GUTIERREZ ALE

AREQUIPA – PERÚ

2017

JURADO CALIFICADOR

PROF. BARTOLOMÉ CABRERA ÁLVAREZ
PRESIDENTE

PROF. RODOLFO FLORES VERA
VOCAL

PROF. PATRICIA FLORES HUERTAS
SECRETARIO

RESULTADOS: _____

OBSERVACIONES: _____

FECHA: _____

EPÍGRAFE

La falta de actividad destruye la buena condición de todo ser humano, mientras que el movimiento y el ejercicio físico lo conserva.

Platón.

DEDICATORIA

Agradezco a Dios, a mis profesores y en especial a mi madre que día a día me brindara su apoyo incondicional para ser una mejor persona y llegar a terminar mi carrera profesional

María Carmela

Agradezco a Dios y a mis padres ya que ellos me dieron fuerzas para seguir adelante y fueron parte muy importante de mi éxito profesional y personal

Michael Heribert

ÍNDICE

JURADO CALIFICADOR
EPÍGRAFE
AGRADECIMIENTO
ÍNDICE
INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. Problema de investigación	11
1.1. Descripción y formulación del problema.....	11
1.2. Objetivos de la investigación	11
1.2.1. Objetivo General.....	12
1.2.2. Objetivos específicos.....	12
1.3. Justificación	13
2. Marco Teórico	13
2.1. Antecedentes de Estudio	13
2.2. Palabras Claves.....	14
2.2.1. Juego	14
2.2.2. Fundamento técnico	14
2.2.3. Fundamentos del Minivoleibol	15
2.3. Bases Teórica Científica	15
2.3.1. Base Legal	15
2.4. Minivoleibol	17
A. Definiciones	17
B. Fundamentos Básicos.....	17
C. Importancia del mini voleibol	27
D. Características del minivoleibol:	28
E. Instalaciones y Equipamiento	29
2.5. Juego.....	37

A. Definición	37
B. Características del juego	39
C. Tipos de juego.....	40
D. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	41
E. Clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa:	41
F. Sistema de los juegos	43
G. Organización y autorganización del juego	45
H. Función y calidad de los juegos	46
2.6. Hipótesis	49
2.7. Variables e indicadores.....	49

CAPITULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1. Tipo y diseño de investigación	52
1.1. Tipo.....	52
1.2. Diseño:	53
2. Técnicas e instrumentos de verificación	53
2.1. Técnica.....	53
2.2. Instrumento.....	53
3. Campo de verificación	53
3.1. Ámbito geográfico temporal	53
3.2. Grupo experimental	54
4. Programa experimental	54
4.1. Nombre:	54
4.2. Fundamentación	54
4.3. Objetivos	55
4.4. Programación	55
4.5. Metodología:.....	60
4.6. Evaluación:	60
4.7. Estrategias y técnicas de recolección de datos:.....	60

CAPÍTULO III
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS.	80
3.2.1. Hipótesis estadísticas	80
3.2.2. Prueba de hipótesis.....	80

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Es sabido que la Educación Física ocupa un lugar importante en el sistema educativo nacional; esta actividad contempla la enseñanza-aprendizaje de los fundamentos teóricos y prácticos de los deportes, el voleibol, futbol, atletismo, etc. Nosotros presentamos el PROGRAMA DE JUEGOS PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS DEL MINIVOLEIBOL EN LAS ALUMNAS DEL PRIMER GRADO DE SEGUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SEÑORITAS MICAELA BASTIDAS DEL CERCADO AREQUIPA 2016 para poder fortalecer este deporte el cual se practica muy poco en esta institución y así formar futuras deportistas.

Para la mejor comprensión de la investigación, se ha dividido el estudio en tres capítulos secuenciales que son los siguientes:

En el capítulo I: PLANTEAMIENTO TEÓRICO, se describe la formulación del problema, referente al conocimiento práctico del minivoleibol que poseen las alumnas, para que mediante juegos puedan mejorar en este deporte, además se indica el objetivo general de aplicar el programa. Desarrollamos también la justificación y las bases teóricas y científicas con referencia a los fundamentos básicos del minivoley, culminando el capítulo con la presentación de las variables e indicadores de la investigación.

En el capítulo II: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se indica el tipo de investigación, las técnicas utilizadas para el estudio, el campo de verificación, grupo experimental y las estrategias de recolección de datos.

En el capítulo III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN, a través de 09 tablas y gráficos, donde se registran los resultados de la aplicación del cuestionario y ficha de observación aplicada en las alumnas del primer grado de secundaria de la institución educativa de señoritas de Micaela Bastidas; se incluye también la comprobación de la hipótesis.

Al término de la investigación se presentan las conclusiones y sugerencias a las que se ha llegado luego de terminado el estudio: así como la bibliografía consultada y los anexos.

LOS AUTORES

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. Problema de investigación

1.1. Descripción y formulación del problema

1.2. Objetivos de la investigación

Consideramos como elemento para investigar la relación entre los juegos motrices y aprendizaje del minivoleibol para el futuro, como herramienta del voleibol deportivamente en el periodo de un año académico.

El problema se encuentra en que algunos profesores de la especialidad por razones que se desconocen no se preocupan en enseñar los fundamentos del minivoleibol que es el primer eslabón para el aprendizaje del voleibol.

Se debe tener en cuenta que el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular propone desde el IV ciclo la práctica pre-deportiva del vóley,

con el objetivo de iniciar en sus fundamentos, sobre todo para afianzar actitudes como el compromiso, responsabilidad y respeto a las reglas acordadas en clase, en el grupo y otros espacios educativos, sin embargo, se observa que, en las alumnas del primer grado de secundaria, de la institución educativa de señoritas de Micaela Bastidas no se ha logrado este acercamiento al vóley como base del desarrollo para otras situaciones motrices y deportivas; por ello, se propone un programa basado en juegos para mejorar los fundamentos del minivoleibol.

Para la formulación de este problema se elaboran las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es dominio de los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del primer grado de secundaria de la I.E. “Micaela Bastidas” evaluadas mediante la aplicación del pre test?
- ¿Cómo es la estructura del programa de juegos para mejorar los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del primer grado de secundaria de la I.E. “Micaela Bastidas”?
- ¿Cuál será el nivel de mejora en los fundamentos del minivoleibol después de aplicado el programa de juegos en las alumnas del primer grado de secundaria de la I.E. “Micaela Bastidas”?

1.2.1. Objetivo General

Aplicar el programa de juegos para mejorar los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del primer grado de secundaria de la I.E. de señoritas de Micaela Bastidas Cercado Arequipa 2016

1.2.2. Objetivos específicos

- Evaluar el dominio de los fundamentos básicos del minivoleybol en las alumnas del primer grado de secundaria de la I.E de señoritas de “Micaela Bastidas” a través del pre test

- Estructurar y ejecutar un programa de juegos para mejorar el nivel de los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del primer grado de secundaria.
- Establecer la mejora del nivel de los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del primer grado de secundaria después de la aplicación del post test.

1.3. Justificación

El estudio de investigación se justifica por las siguientes razones:

- Originalidad es el primer trabajo realizado en la I.E de señoritas Micaela Bastidas
- Viabilidad: Es viable porque se tiene información sobre el tema, el tiempo en el que se va organizar el programa, disponibilidad de los compañeros, contamos con el apoyo de la institución donde se llevará a cabo el programa y con el aspecto económico.
- Actualidad: Dentro de las prioridades del Estado peruano se encuentra la promoción de la educación física y del deporte escolar, en este contexto los juegos deportivos nacionales constituyen el segundo nivel de plan de fortalecimiento de la educación física y del deporte escolar.
- Aspecto Legal: De acuerdo a las normas del Ministerio de Educación y al reglamento del Instituto de educación Superior Pedagógico Público de Arequipa, se tiene que aprobar el trabajo de investigación para obtener el título profesional de profesor en la carrera de Educación Física.

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Estudio

Se han encontrado trabajos de investigación relacionados a nuestro tema en la siguiente tesis perteneciente al “Instituto Superior Pedagógico Público Arequipa” en la carrera profesional de Educación Física.

- “Aplicación de un programa de juegos para el desarrollo de los fundamentos básicos del voleibol en las niñas del 6to grado “A” de la I.E. León XIII del distrito de Cayma- Arequipa 2007” autores Atencio H. Juan M., Cáceres M. Jesús, Flores V. Carlos A. (resumen)
- “Programa de juegos motores para desarrollar el fundamento básico del voleibol (recepción) en las niñas del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa PNP 7 de Agosto del distrito de José Luis Bustamante y Rivero- Arequipa 2009” autores, Chacón Mamani, Marleny Rosa, Huerta Carrillo, Melissa Graciela, Salazar Rada, Libia Berzabeth (resumen)
- “La práctica de los fundamentos del mini voleibol en los niños de quinto y sexto grado de primaria en las Instituciones Educativas Estatales del distrito de Cayma- Arequipa 2005” autor Choque D. Reysin W.

2.2. Palabras Claves

2.2.1. Juego

El juego es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que componen conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Estos dos conceptos nos permiten concretar que Juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor. (Navarro, V. 2013)

2.2.2. Fundamento técnico

Es la forma apropiada de la técnica de un movimiento para lograr el objetivo, haciendo un movimiento de tal forma que sea eficaz y con las nuevas tecnologías se estudia a través de la biomecánica.

2.2.3. Fundamentos del Minivoleibol

Los fundamentos corresponden a la técnica de un deporte, o bien a la forma que se relaciona un deportista con el implemento que se utiliza para ese determinado deporte. (Chavez 2011 pag.115)

2.3. Bases Teórica Científica

2.3.1. Base Legal

La Constitución Política del Perú de 1993

- Título I De La Persona Y De La Sociedad
Capítulo II De Los Derechos Sociales Y Económicos

Artículo 14º.- La educación promueve el conocimiento el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida, el trabajo y fomenta la solidaridad.

M.E.D.:

Resolución Directoral número 0622-2013 E.D. Normas y orientaciones para el desarrollo del año escolar 2016 en la Educación Básica. En el anexo 2 sobre las Orientaciones Pedagógicas por nivel y modalidad en su inciso g de Promoción de Cultura y Deporte, desarrolla deporte y arte para crecer que incluye a los juegos deportivos escolares

Resolución RM N° 0440-2009-ED

Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. El de Educación en este diseño pone mayor énfasis en los aprendizajes requeridos en nuestro país,

es decir tiene el objetivo del desarrollo integral del educando. En este sentido el área de Educación Física contribuye a través de la capacidad sobre condición física y cuidado de la salud nacionales, como complemento para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes y la práctica deportiva que se puede utilizar en el tiempo libre.

Proyecto Educativo Nacional

Los objetivos y resultados que se alcanzarán al 2021

- Estudiantes e Instituciones que logran aprendizajes pertinentes
- Todos logran competencias fundamentales para su desarrollo personal y el progreso en integración nacional.
- Instituciones acogedoras e integradoras enseñan bien y lo hacen con éxito.
- La opinión compartida en la sociedad peruana es que las instituciones educativas, especialmente la escuela pública, no responden a los intereses de la ciudadanía y a las necesidades y exigencias del desarrollo de nuestro país y del mundo globalizado.
- La nueva escuela debe ser amigable, segura, limpia, en la que se viven valores, en la que no se excluye a nadie, en la que los y las estudiantes trabajan en equipo en un clima de respeto y de cooperación solidaria.
- Durante su formación en la escuela básica, cada alumno y alumna será ayudado a descubrir sus habilidades para orientar su futuro laboral y profesional.
- **Proyecto Educativo Regional de Arequipa**

Es el principal instrumento de orientador de la política pública en educación con un carácter plenamente descentralizado, su sentido se fundamenta tanto en la convocatoria que motiva

Desde la perspectiva legal, los estudiantes tienen derecho al desarrollo integral (psico-biológico y social enfatizando la práctica de deporte y la solución con la comunidad educativa y local en cuanto a escuchar y ser escuchado en un ambiente armonioso y seguro

Base Pedagógica

2.4. Minivoleibol

A. Definiciones

Los fundamentos corresponden a la técnica de un deporte, o bien a la forma que se relaciona un deportista con el implemento que se utiliza para ese determinado deporte. (Chávez 2011 p.115)

Es un juego adaptado de aprendizaje de los fundamentos del voleibol dirigido a niños menores de 8 a 12 años a través del desarrollo coordinativo de la bilateralidad de los miembros superiores e inferiores, el reconocimiento y dominio de los extremos distales (manos y pies) y la adaptación paulatina de movimientos simétricos que son características de la técnica del voleibol.

El Minivoley es por definición un proceso pedagógico que incluye la adaptación de las reglas y las condiciones del juego a los niños para facilitar y permitir su aprendizaje. Por lo tanto aparece como un contrasentido el fijar normas y reglamentaciones estrictas para el mismo, atentos a su esencia. (Muchaga 2013 p.1)

B. Fundamentos Básicos

En el voleibol existen cinco fundamentos o técnicas básicas: saque, golpe de antebrazos, golpe de dedos, remache, y bloqueo. (Chávez 2011 p.116)

a. Golpe bajo o de antebrazo

- **Postura**

El jugador se coloca en el terreno mirando hacia el campo contrario con los pies en forma de paso (reposando el peso del cuerpo fundamentalmente sobre la punta de los pies), y las piernas flexionadas. El tronco algo inclinado al frente. Los brazos van semi-extendidos y relajados al frente, separados completamente del tronco. En esta postura se espera al balón. El contacto con el balón comienza con una extensión progresiva de las piernas, al momento de dar el golpe las manos van entrelazadas y estiradas, en ese momento se realiza un movimiento de los hombros hacia adelante y arriba para de esta forma regular la fuerza del impacto y dirección de la acción. El jugador debe ejecutar pequeños movimientos con las piernas en el lugar para propiciar un rompimiento más rápido y fácil del momento de inercia. Cuando se haya terminado el contacto con el balón, el peso del cuerpo reposa sobre la punta de los pies. El cuerpo se regresa a su estado inicial realizando los movimientos pertinentes para la ejecución de la acción posterior. (Cortina, 2007 p 21)

b. Toque o pase de antebrazo:

- **Definición**

Es la técnica para la recepción del saque es un gesto técnico de precisión, no de fuerza imprescindible para enviar perfectamente el balón al colocador y para defensa de todos los balones.

- **Aspectos de desarrollo**

Los aspectos a tener en cuenta en el desarrollo del pase de antebrazo son los siguientes:

1. En el agarre correcto de las manos se deben de mantener los pulgares juntos.
2. En el agarre correcto de las manos se debe de mantener los pulgares juntos, paralelos y simétricos.

3. El pecho se debe de ahuecar para unir los hombros lo que ayuda a aproximar más los antebrazos creando una base continua de contacto.
4. Los codos deben estar extendidos totalmente.
5. Los errores más comunes del pase de antebrazo son:
 - Falta de orientación del balón y dificultad para percibir trayectorias.
 - No realizar el control con las piernas y el bloqueo de hombros.
 - Tocar con los puños.
 - Antebrazos armados durante el desplazamiento lo que trae aparejada pérdida de velocidad, menos equilibrio y generalmente se produce el contacto con la pelota sin apoyo del cuerpo.
 - Caderas hacia atrás: ello hace que los antebrazos queden perpendicularmente al piso. Además, es imposible controlar la inercia en el momento del golpe, también acarrea la dificultad para reaccionar con velocidad.
 - Brazos pegados al cuerpo: traerá incomodidad para dirigir la pelota además los codos obligadamente estarán flexionados, habrá por lo tanto gran posibilidad de doble golpe y además todos los inconvenientes derivados de no atacar la pelota.
 - Golpear con las muñecas o con parte o sea de los brazos: generalmente es la consecuencia de otro error, como es sacar la cadera o elevar las manos.
 - Bajar las muñecas: eso imposibilita la coordinación de la extensión de las piernas-cuerpo y el impulso de los brazos en definitiva causa una rigidez exagerada.
 - Juntar los brazos con los codos flexionados. Esto hace que se pierda precisión en el golpe. No se puede dirigir la pelota con los hombros. Se extienden los codos bruscamente y por lo tanto se golpea la pelota sin control.

- Buscar la pelota con los brazos: en lugar de intentar a ello primero con las piernas, y luego golpear con los brazos.

- **Recomendaciones para la ejecución técnica del golpe bajo o de antebrazos**

- Mientras más cerca se encuentre el jugador de la red, menor será el trabajo de los brazos.
- Debe procurarse formar una superficie plana y tensa con los brazos al contacto con el balón.
- La colocación del jugador antes del contacto será debajo del balón y en dirección al lugar donde se pretenda enviar.
- Cuando se recibe en zona 1 se adelanta la pierna derecha y por la zona 5 la izquierda.
- No se deben bajar los brazos cuando se espera el balón.

c. El voleo

- **Voleo de frente**

El voleo es el gesto técnico que se utiliza para realizar el pase de colocación, su principal cometido es poner el balón, en alguna zona de la red, en posición de ser atacado (tercer toque en el propio campo) por otro compañero, sus principales componentes a nivel técnico de ejecución son el control y la precisión, y para que esto sea posible, una correcta y adecuada ubicación ante el balón que se va a golpear.

- **Aspectos Fundamentales en la ejecución de la Técnica del Voleo**

1. Debe atenderse el trabajo de las piernas con relación a la distancia entre el jugador y el lugar hacia donde se dirige el balón.

2. Antes del contacto con el balón se estará de frente hacia donde se enviará el voleo
3. Es importante el trabajo de todos los dedos en el momento con el contacto con el balón.
4. En el caso del voleo hacia atrás, debe realizarse un ligero movimiento de las caderas hacia delante y arriba, mientras que el movimiento de los brazos será fundamentalmente hacia arriba.

- **Técnica del voleo de frente**

Los pies en forma de paso. El peso del cuerpo repartido sobre los pies. Piernas semiflexionadas.

El tronco ligeramente inclinado al frente. Brazos flexionados y las manos en forma de copa con los dedos adelante de la cara a la altura de los ojos y la vista al frente. Cuando el balón se aproxima a las manos, se ejecuta la flexión reguladora de fuerza fina (brazos y piernas) encontrándose el jugador preparado física y morfo funcionalmente para realizar el voleo.

Comienza entonces una extensión simultánea de brazos y piernas hasta hacer contacto con el balón con las terceras falanges de los dedos de las manos.

Al terminarse el contacto, las manos indican hacia el lugar que se envió el balón y el cuerpo se encuentra completamente extendido, estos movimientos finales estarán en función de adoptar la postura idónea para la ejecución del movimiento posterior en el juego (anticipación motora).

En el caso del voleo en suspensión al frente, el encuentro con el balón se realiza igual que desde el piso, solo que el jugador realiza un salto con dos o un pie participando solamente el trabajo de brazos y manos. Este tipo de voleo se realiza lo mismo con dos manos que con una.

- **Técnica del voleo hacia atrás**

Los pies en forma de paso. El peso del cuerpo repartido entre los pies. Piernas semiflexionadas. El tronco ligeramente inclinado hacia atrás. Brazos flexionados y las manos en forma de copa con los dedos separados arriba de la frente. Debe observarse que el jugador se encuentre debajo del balón antes del contacto con el mismo; diferencia esencial en relación con el voleo de frente. Desde esta posición se efectúa una extensión simultánea de brazos y piernas, donde los brazos se desplazan hacia arriba y atrás con ligero empuje de la cadera al frente. La vista persigue la trayectoria del balón.

Después del contacto el jugador gira rápidamente hacia donde se realizó el voleo y se prepara para la próxima acción. También existe el voleo hacia atrás en suspensión que al igual que este tipo de voleo al frente el trabajo principal lo ejecutan los brazos y manos. Igualmente se ejecuta con dos manos o con una.

- **Técnica del voleo lateral**

Este voleo guarda las mismas características iniciales que el voleo por arriba o de frente, pero antes del contacto el lugar se coloca lateral a la dirección del voleo. Este tipo de voleo también es muy usado en suspensión, éste se aplicará en consecuencia con la distancia del balón respecto a la red.

- **Técnica del voleo con caída**

Esta variable de voleo se emplea fundamentalmente cuando el balón trae una parábola baja o el jugador no se ha desplazado lo suficientemente rápido hacia él. También cuando el balón se aproxima sorpresivamente al jugador, debe elevar un voleo limpio y táctico. En estos voleos con caídas laterales (izquierda o derecha) el jugador avanza hacia el balón realizando primeramente un salto

grande con la pierna más cercana al balón gira ese mismo pie hacia adentro, el cual sostiene desde ese momento el peso del cuerpo. Simultáneamente al giro del pie se produce la flexión de esa misma pierna, después que se produce la flexión con el balón el jugador cae sobre los glúteos y el costado de la espalda. En ese momento los brazos se encuentran extendidos El jugador debe incorporarse lo más rápido posible para prepararse para la acción posterior.

d. Pase o toque de dedos:

Consiste en la realización de un pase preciso y adecuado en trayectoria como perfectamente coordinado desde los pies hasta el movimiento de manos (cadena cinética).

- **Sus características técnicas son las siguientes:**

1. Puede ser: adelante, atrás y lateral, según requiera el juego.
2. Se puede tocar en posición básica, alta y media.
3. La separación de los pies debe ser aproximadamente la de los hombros para tener buena base de sustentación.
4. Las piernas deben estar semiflexionadas para poder transmitir el impulso desde los pies hasta los brazos.
5. El tronco se debe colocar ligeramente inclinado.
6. Los codos a una altura ligeramente superior a la de los hombros.
7. Los dedos deben de estar en tensión, pero no rígidos, formando el índice y el pulgar un triángulo isósceles.

A los alumnos/ as para que comprendan la técnica se les pide que coloquen las manos como si estuviesen terminando de beber un tazón de leche.

- **Los errores más comunes en el toque de dedos son:**

- Partir de una mala posición.
- Abrir excesivamente los codos y colocar por debajo de los hombros.
- No coordinar el movimiento de extensión desde las pernas (cadena cinética).

- Tocar solamente de brazos.
- Tocar con la palma de la mano.

e. El saque

El servicio o saque permite poner el balón en juego. Es el elemento principal y más eficaz para la obtención de punto directo, o dificultar la construcción del ataque del equipo contrario. Para su ejecución y eficacia se necesita mucha técnica y potencia.

- **Aspectos fundamentales en la ejecución de los saques**

1. Lanzamiento del balón. Debe ser lo más exacto posible
2. La pierna que se adelanta será siempre la contraria al brazo que golpea. Debe de asegurarse una base de sustentación óptima del cuerpo.
3. En los saques por arriba el cuerpo descansa siempre sobre la pierna de atrás durante los movimientos antes del contacto.

- **Saque por debajo de frente**

El balón es sostenido con la mano izquierda delante del jugador. El otro brazo ligeramente flexionado se encuentra detrás del cuerpo. Los pies en forma de paso (izquierda delante, si es derecho) al ancho de los hombros. Las piernas ligeramente flexionadas. El tronco algo inclinado al frente. El movimiento de encuentro con el balón comienza con el lanzamiento corto de este hacia arriba. Seguidamente el brazo derecho se desplaza hacia delante en forma de péndulo golpeando el balón con la mano abierta o cerrada. Después de haberse hecho contacto con el balón todas los movimientos posteriores están en función de posibilitar al jugador penetrar al terreno y ocupar la zona correspondiente, preparándose para la realización de la próxima acción.

- **Saque por debajo lateral**

El jugador se coloca paralelamente a la red y de frente a la línea lateral del terreno. Los pies en forma de paso, aproximadamente al ancho de los hombros, las piernas ligeramente flexionadas. El tronco algo inclinado al frente con una pequeña torsión hacia el brazo que golpea. El balón es sostenido con una de las manos adelante y el brazo contrario se retira hacia atrás. Se lanza el balón algo hacia arriba donde el brazo que está atrás se desplaza lateralmente hacia delante golpeando el balón con la mano abierta o cerrada.

- **Saque por arriba en suspensión**

El jugador se coloca de frente a la red, separado de la línea final del terreno (de 3 a 5 m de distancia) con las piernas en forma de paso, el balón sostenido con una o ambas manos y la vista al frente. El lanzamiento del balón con dos manos aporta más seguridad y mayor coordinación, preferentemente el balón se lanza hacia dentro del terreno, para ganar en distancia al golpeo. Simultáneamente al lanzamiento se produce el primer paso de la carrera hacia delante, produciéndose un movimiento de traslación de los dos brazos, desde atrás al frente y hacia arriba. La elevación del cuerpo se realiza similar al saque de tenis. Después de producirse el contacto con el balón el jugador cae dentro del terreno apoyado sobre ambas piernas, amortiguando la caída con un movimiento elástico.

- **Saque de tenis**

El saque de tenis pertenece a los saques de arriba, es decir, aquellos en los que el balón se golpea por encima de la cabeza y que, además, poseen un marcado carácter ofensivo (recuerda que los saques de abajo son seguros pero fáciles de recepcionar)

Para ejecutar un saque de tenis correcto hay que tener en cuenta lo siguiente:

- La línea de hombros estará colocada paralela a la red con el pie contrario al brazo ejecutor adelantado.

- Desde esta posición se lanza el balón (con una mano o con dos) hacia arriba, de forma que si cayese al suelo lo haría a la altura del pie adelantado.
- En el momento del lanzamiento del balón se lleva el brazo del golpeo hacia atrás y arriba (como si quisiésemos rascarnos la nuca) con el codo alto. Al mismo tiempo se produce un pequeño arqueamiento del tronco.
- El golpeo se produce en la parte posterior del balón con toda la mano y siempre (en el golpeo) con el codo extendido. En ese momento el peso del cuerpo se traslada desde atrás hacia delante.
- Recuerda que una vez efectuado el saque hay que entrar rápidamente en el terreno de juego y colaborar con el equipo para defender el golpeo del equipo rival.

f. Bloqueo

- El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del campo adversario.
- Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo.
- Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.
- En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.
- El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.
- El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo.

- Está prohibido bloquear el saque del adversario.

C. Importancia del mini voleibol

El voleibol es un juego para la diversión de los niños.

La familiarización y afición al deporte se puede fundamentar eficazmente en el desarrollo infantil y además es posible mantener esa dedicación durante toda la vida.

Incrementar el número de jugadores activos y el número de personas aficionadas y espectadores de este deporte.

Las edades entre los 9 y los 12 años son etapas excelentes para la formación técnica táctica básica en el voleibol, el aprendizaje de las destrezas motoras y habilidades del juego se da con mayor facilidad y rapidez que en etapas posteriores.

A través del minivoleibol se pueden descubrir talentos con mejores perspectivas de rendimiento a futuro. • Gracias al minivoleibol se puede superar la competencia con otros deportes; por eso es que el voleibol debe tener más adeptos en edades tempranas que otros deportes.

La función del minivoleibol es una educación integral del movimiento ya que desarrolla los siguientes aspectos: coordinación dinámica general, visión periférica, habilidad, estructuración, espacio temporal, equilibrio y aspectos emocionales como atención, concentración, velocidad de reacción, descarga de agresividad sin contacto físico y espíritu de colaboración y trabajo de equipo. • El minivoleibol mantiene la filosofía del voleibol que esta resumida en la regla principal del juego que es que cada equipo intenta enviar y hacer caer el balón en el terreno contrario, el equipo rival intenta impedirlo. La idea fundamental del minivoleibol es que el niño desarrolle sus aspectos psicomotrices a través de un juego para habituarse a buscar soluciones para resolver los problemas del mismo, no se trata de que realiza las habilidades sin la carga emocional o el estrés

competitivo del juego de mayores, el entrenador debe tener perfectamente claro este papel pedagógico y enteramente educativo del minivoleibol, no se trata de utilizar a los niños para lograr una posición, se trata de que los niños sean atraídos, se introduzcan al juego, se diviertan, se desarrollen, se trata de sembrar la semillita del voleibol para un mejor nivel de rendimiento en etapas posteriores. Direccionar la atención y recuperar de manera selectiva y activa la información recibida a través de la escucha.

Escuchar es a la vez útil e instrumental para producir formas complejas de hablar, como, interrogar, argumentar y contra argumentar (Melgar, citado por González y Marengo, 1999).

D. Características del minivoleibol:

Una de las características propias de los deportes en conjunto y adaptado a niños menos, entre las más resaltantes tenemos:

- a) A un juego, una manera divertida de hacer movimiento.
- b) Es la forma que el voleibol ofrece a los niños para expresarse alegremente.
- c) Es complemento socializante de quien actúa individualmente porque es una acción de grupo.
- d) Una manera de ser adversario sin golpearse, y de ser oponente sin enemigos.

El minivoleibol ha sido creado, extrayendo los aportes más importantes y nobles del voleibol, pero con contenidos y posibilidades propias, hay que tener en cuenta que el minivoleibol no es un fin en sí mismo sino un medio de aprendizaje del deporte.

La rápida e incondicional adhesión que ha logrado el minivoleibol, responde a sus resonantes virtudes que se extienden a tres ámbitos de acción del niño.

En la escuela: como agente curricular de la educación física, rico en contenidos educativos, orientado al desarrollo motor general, con posibilidades de ser practicado en edades tempranas, incluso en forma mixta, con escasa necesidad de infraestructura y equipamiento.

En la actividad extra escolar: como programa de iniciación deportiva, orientada a la enseñanza progresiva y adaptada de los gestos básicos del voleibol y la incorporación del niño a la competición educativa, destinada a resaltar valores fundamentales como el respeto a las reglas, el adversario y la importancia relativa de la victoria o la derrota.

En la actividad recreativa: practicado en forma espontánea o en programas lúdico-recreativos de deporte para todos sin límite de edad, con contenido socializantes valiosos y de fácil acceso para los niveles populares.

El minivoleibol es la respuesta del voleibol a las exigencias del comité para el desarrollo del deporte del consejo de Europa, que a manifestado:

El niño tiene el derecho de hacer actividad deportiva, porque el ejercicio físico es indispensable para su salud y desarrollo.

El niño tiene derecho a experiencias motrices porque son la base de un buen desarrollo intelectual.

El niño tiene derecho a ser considerado y atendido, porque las manifestaciones físicas tienen un rol importante en el desarrollo del carácter y la personalidad.

El niño tiene el derecho de jugar con otros niños, porque a través de los juegos de movimiento, los niños aprenden a integrarse en sociedad.

E. Instalaciones y Equipamiento

a) Área de Juego

- Sus dimensiones son 16 metros de largo por 8 metros de ancho, rodeada por una zona libre mínima de 3 metros de ancho en todos sus lados y un espacio libre de 7 metros sobre la superficie de juego.
- La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme, que no presente riesgo alguno para los jugadores. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.
- Todas las líneas que limitan la cancha, deberán tener 5 cm. de ancho y deberán ser de un color claro y diferente al del piso y de cualquier otra línea. Dos líneas laterales y dos líneas de fondo, una línea central que se extiende por debajo de la red hasta las líneas laterales y divide la cancha de juego en dos campos iguales de 8 m. x 8 m. cada uno.
- Cuenta con dos líneas de ataque paralelas a la línea central a una distancia de 2.66 m. (un tercio de cada cancha).
- La zona de saque tiene un área de 8 m. atrás de la línea de fondo. La zona de sustitución está delimitada por la prolongación de las líneas de ataque hasta la mesa de anotación. El área de calentamiento será un cuadro de 2.50 m. por lado y estará ubicada en la esquina correspondiente a cada banca fuera de la zona libre. La zona de castigo mide 1 m. x 1 m. equipada con dos sillas, situadas atrás de cada banca y estarán pintadas de color rojo.

b) Red y Postes

- Ubicada verticalmente sobre la línea central se encuentra una red, cuyo borde superior está a una altura de: 2.15 m. para mujeres, 2.20 m. para hombres. La altura de la red es medida desde el centro de la cancha de juego. La altura de la red sobre las líneas laterales debe ser exactamente la misma del centro y no excederse por más de 2 cm. la altura oficial. La red mide 1 m. de ancho por 10 m. de largo. Está hecha de malla negra a cuadros de 10 cm. por lado.

- Dos bandas blancas (bandas laterales) son atadas verticalmente a la red y ubicadas directamente sobre cada línea lateral, estas miden 5 cm. de ancho y 1 m. de largo y son consideradas parte de la red.
- La antena es una varilla flexible de 1.80 m. de largo y 10 mm. de diámetro, está hecha de fibra de vidrio o material similar. Dos antenas se fijan en los costados opuestos a la red, en la orilla exterior de cada banda lateral, los 80 cm. superiores de cada antena se extienden sobre la red y están marcados por franjas de 10 cm. de ancho en colores que hagan contraste, de preferencia rojo y blanco, las antenas son consideradas como parte de la red y limitan lateralmente el espacio de cruce del balón.
- Los postes que sostienen la red están ubicados a una distancia de 1 m. a 1.5 m. fuera de las líneas laterales y tienen una altura de 2.55 m. y preferiblemente son ajustables. Los postes deben ser redondos y pulidos, fijados al piso sin cables, toda instalación que represente peligro y obstáculo debe ser suprimido.

c) Balón

- El balón deberá ser esférico, preferentemente de piel y con cámara de hule. Sus medidas son: Circunferencia: 62 cm. (+ - 1 cm.). Peso: 220 gr. + - 10 gr. Presión interior: 0.20-0.22 kg. /cm. (3 libras).
- Sistema de tres balones: para la etapa Nacional deben utilizarse 3 balones, en este caso deben emplearse 6 recoge balones, ubicados en cada esquina de la zona libre y detrás de cada árbitro.
- Las uniformidades de los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características respecto a circunferencia, presión, peso, tipo, color, etc.

d) Equipos

- Un equipo se compone obligatoriamente de 12 jugadores, 1 entrenador y 1 asistente de entrenador. Número de jugadores 6 vs. 6. Cualquier jugador sin importar su posición podrá acomodar (con voleo o golpe bajo. No existe la posición fija.

Cualquiera de los jugadores es el capitán del equipo, condición que será indicada en la hoja de anotación.

Sólo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden ingresar al campo y participar en el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja de anotación, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

- Los jugadores que no están jugando deben sentarse en la banca de su equipo o colocarse en el área de calentamiento del lado de su campo de juego, el entrenador y otros miembros del equipo deben sentarse en su banca, pero pueden abandonarla temporalmente. Las bancas de los equipos están ubicadas al lado de la mesa del anotador, Fuera de la zona libre.

Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en la banca durante el partido y participar en la sesión de calentamiento.

Los jugadores que no se encuentran jugando podrán calentar sin balón como sigue: a) Durante el partido, en las áreas de calentamiento. b) Durante los tiempos de descanso, en las zonas libres detrás de la cancha de juego. c) Durante los intervalos entre sets, los jugadores pueden calentar en la zona libre empleando los balones.

- La indumentaria de un jugador consiste de una camiseta, pantalón corto, medias (uniformes) y zapatos deportivos.

El color y diseño de la camiseta, pantalón corto y medias debe ser uniforme; y todo el equipo debe lucir la indumentaria limpia. Los zapatos deben ser ligeros y flexibles, con suela de goma o cuero, sin tacón.

Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18. El número debe estar ubicado al centro de la parte delantera y posterior de la camiseta. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas. El número debe tener un mínimo de 10 cm. de alto en la parte delantera y 15 cm. de alto en la parte posterior. La franja que forma el número debe tener mínimo de 2 cm. de ancho.

El capitán del equipo debe tener en su camiseta una franja de 8 cm. x 2 cm. ubicada debajo del número que lleva en la parte delantera.

Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de otros jugadores del mismo equipo y/o sin número oficial.

- El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:
 - a) Jugar descalzos.
 - b) Cambiar los uniformes sudados entre sets o después de una sustitución, a condición de que el color, diseño y número de los nuevos uniformes sean los mismos.
 - c) Jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo equipo y estar enumerados.
- Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar una ventaja al jugador. Los jugadores podrán usar lentes a su propio riesgo

- **Normas a tener en cuenta en el minivoleibol**

CATEGORÍAS

Minivoley Benjamín: Hasta 10 años

Minivoley Alevín: 11-12 años

- Los equipos de niños y niñas competirán por separado, respetando las edades en cada caso.

EL CAMPO

Minivoley Benjamín (2 x2) y (3 x 3): 4,50 ancho x 9,00 de largo

Minivoley Alevín (4 x 4): 6,00 ancho x 12,00 de largo

- Dividido a lo largo en dos mitades iguales, delimitado por líneas de colores que contrasten con la superficie de juego.
- La superficie del terreno será plana y sin desniveles que puedan resultar peligrosos para los participantes.

ZONA DE SAQUE

- Se puede sacar desde cualquier parte de la línea de fondo.

LA RED

Altura: Minivoley Benjamín (3 x 3): 2,00 m (niños y niñas)

Minivoley Alevín (4 x 4): 2,10 m (niños y niñas)

Varillas:

- El lugar de paso del balón sobre la red estará delimitado por dos varillas situadas sobre las líneas laterales del campo.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Minivoley Benjamín: 3 jugadores en el campo. El equipo deberá presentar un mínimo de 4 jugadores. Todos deberán jugar por turnos al menos 1 set completo sin sustitución (salvo fuerza mayor).

Minivoley Alevín: 4 jugadores en campo. El equipo deberá presentar un mínimo de 5 jugadores. Todos deberán jugar por turnos al menos 1 set completo sin sustitución (salvo fuerza mayor)

EL BALÓN

- Esférico, blando y ligero, cubierto de piel o sintético.
- Circunferencia: 62-64 cm aprox. Peso: 190-220 grs. aprox.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- El partido se disputa a tres sets, de 25 puntos cada uno, con el sistema de "acción-punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.
- En caso de empate en 24 puntos, el set terminará cuando uno de los equipos marque el punto 26. Al final del partido, el equipo que haya ganado más sets (3-0, 2-1) será el ganador.

EQUIPACIÓN

- Todos los jugadores/as deberán vestir una camiseta de color uniforme y con un número del 1 al 18 en el pecho y en la espalda.
- Se recomienda pantalón o braga de color uniforme.

EL JUEGO

- En el 1º set, un sorteo decide a cada una de los equipos, el saque, la recepción o a elección del campo.
- En el 2º set, los equipos cambian de campo, y en el 3º los equipos cambiaran nuevamente cuando uno de los equipos alcance el punto 12.
- Antes de comenzar el partido, los equipos dispondrán de 5 minutos de utilización conjunta del campo de juego y la red, para sus actividades de calentamiento

Inicio del juego:

- El balón será puesto en juego por el niño que debe servir, desde detrás de la línea de fondo.
- El jugador golpea el balón con una sola mano, de manera que pase por sobre la red y caiga en el campo adversario.

- El jugador no puede entrar en el campo, ni pisar la línea de fondo antes de haber efectuado el servicio.
- Para que el servicio sea válido, el balón no debe tocar la red, ni a un compañero, ni otro obstáculo y caerá dentro del campo adversario.
- Todos los jugadores deberán sacar, guardando su turno de servicio, rotando en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego:

- El balón debe ser rechazado, pudiendo el contacto efectuarse con cualquier parte del cuerpo. Este contacto debe ser breve y simultáneo.
- Después de un máximo de tres toques, el balón debe superar nuevamente la red y caer en campo adversario.
- El equipo que ha efectuado un bloqueo, tiene derecho a 3 toques más.
- El balón no puede ser tocado dos veces consecutivas por el mismo jugador, salvo después de la acción de bloqueo.
- El balón no debe caer al suelo en el propio campo, ni tocar ningún obstáculo ni caer al suelo fuera del campo de juego, después que algún jugador del equipo lo haya tocado.
- Los jugadores no deben tocar la red, el balón en campo adversario, ni superar completamente la línea central que divide ambos campos.

TIEMPOS DE DESCANSO

- En cada set, se concederá a cada equipo dos tiempos muertos de descanso de 30" cada uno, a requerimiento del entrenador.

SUSTITUCIONES

- Las sustituciones se harán sin más formalidades que la petición del entrenador antes de la orden de saque, y deben respetar la regla que todos los niños jugarán al menos un set completo, sin sustitución (salvo fuerza mayor).

- En la categoría Minivoley Benjamín, se permiten dos sustituciones por set.
- En la categoría Minivoley Alevín, se permiten tres sustituciones por set.

CONSIDERACIONES ARBITRALES

- El nivel de exigencia técnica en lo relativo a los toques de balón será permisivo, favoreciendo en todos los casos la continuidad de la acción.
- Solo se pitará el toque de red e invasión de campo en caso de que la acción sea intencional, excesiva, peligrosa para el resto de los jugadores o desnaturalice el juego (bajar la red para rematar, bloquear, etc.)
- El árbitro en todos los casos intentará advertir a los jugadores/as antes de que cometan la falta (pisar línea de saque, falta de posición, etc.) y la pitará después de al menos dos advertencias.
- En caso de actitudes incorrectas de un niño, consigo mismo o con el resto de los participantes en la competición, el árbitro preferirá la corrección del propio entrenador. En caso de ausencia de la corrección del entrenador procederá a avisar de forma personal al entrenador de la actitud del niño, y solo en ausencia evidente de corrección, procederá a advertir y en caso de extrema necesidad de apartar al niño de la competición.
- Si fuera necesario corregir la actitud de algún entrenador o allegado al equipo, el árbitro lo hará de la forma que resulte menos evidente para los niños.

2.5. Juego

A. Definición

El juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. ES autorregulado de su conducta y ejercicio de su libertad” (Rousseau 1769 p.68).

Es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las

niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Según la Real Academia de la Lengua Española dice del juego: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno, 2002, p.21).

El juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”(Moreno 2002p.22).

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p.48).

El juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (Pellicciotta et al. 1971p.78).

El juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias. Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad. (Borja & Martín 2007 p.14).

El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano

El juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones” (Pugmire-Stoy 1996 p.19 20)

B. Características del juego

Aunque estos tres tipos son esencialmente diferentes entre ellos tienen algo en común, si no tuviesen esto no se llamarían “juegos” o “jugar”; y esto nos da la pauta para puntualizar ideas que definen a los juegos:

- En un juego nunca se sabe de antemano como sale.
- En un juego siempre hay algo de interacción (con un objeto o personas).
- Un juego siempre es un poco un mundo aparte del mundo serio (Ej: trabajo).
- Un juego siempre obedece a ciertas reglas.

Abstrayendo estas singularizaciones que definen un juego se puede establecer un sistema dialéctico afirmando que: se trata de un juego, si una actividad tiene las siguientes características:

- Apertura, incertidumbre y regulación preestablecidas (tención).
- Acción y reacción (interacción).
- Creación y rutina (pensar).
- Movimiento y descanso (dinámica).
- Reto/riesgo y seguridad/habilidades conocidas (competencia).
- Libertad individual y marco con limitación objetiva (reglas).
- Cercanía y espacio libre (contacto físico).

Las particularidades de cualquier juego es que existan cambios entre las dos opciones; que haya tensión surgida de la dialéctica de los cambios entre los dos extremos de cada criterio y que el juego quede fuera de la seriedad de la vida (dinero, trabajo, obligaciones, etc.). En el momento que interviene la seriedad de la vida existe peligro que se dañe el verdadero juego (jugar por dinero, etc.).

Las características mencionadas van a ayudarnos a establecer en cualquier situación pedagógica, las diferencias entre “juegos buenos” y “juegos malos”, y van a darnos pautas de como jugar mejor.

Los juegos “con y como” mayormente no tienen nombre, estructura, organización preestablecida, reglas fijas, en un conjunto no tienen “cuerpo”. Dependen demasiado del sujeto y de la situación, de la improvisación espontánea. Si se les quita esta espontaneidad y casualidad pierden la calidad de juego. Los juegos “sobre” tienen este cuerpo, tienen reglas, estructura, nombre, organización y les tratamos en la escuela para enseñar como jugar mejor, esto significa como organizar el juego, como formular reglas, definir ideas, estructurar recursos, seleccionar personas, etc.

C. Tipos de juego

Estos diferentes tipos de juego que no solo juega el niño, sino que sigue jugando el joven y el adulto, según BUYTENDIJK se clasifican de la siguiente manera:

Jugar con algo: juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento (Ej: colocar colores, tamaños, etc.).

Juegos como algo: juegos de imitación, de representación, de roles (Ej: jugar al chofer).

Juegos sobre algo: juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados (Ej: ratón y gato, fútbol).

En el primer tipo de juego (“jugar con”) el individuo explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles (el chaupi, el fresbee, los cauchos, etc.).

En el segundo tipo de juego (“jugar como”) niños o adultos, construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente (el papá, la mamá, el mecánico, el payaso, etc.).

Estos dos tipos de juegos son actividades mediante los cuales el niño aprende los elementos del mundo, su entorno, establece relaciones para desarrollar su inteligencia.

El tercer tipo de juegos (“jugar sobre”) es el juego con idea y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo. Siempre de juega sobre una idea central: “coger a alguien” (persecución), alcanzar goles (fútbol), provocar fallas del adversario (tenis, vóley), vencer al adversario (lucha), etc...}

D. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.

Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.

Los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” .

E. Clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa:

Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” (Calero 2003 p.60).

Base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases: Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual. Considerando lo anterior es importante mencionar a Pugmire - Stoy (1996) quién habla de los distintos tipos de juego, y además considera que el carácter de los tipos de juego es sobre todo cognoscitivo. (Calero 2003 P.61

“Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.

Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años. (UNESCO p.7)

F. Sistema de los juegos

Todos los juegos indicados se agrupan en familias. Una familia es un ente que tiene características similares, tiene su nombre, es de la misma “sangre”, tiene su estilo de vida, sus reglas. Igualmente las familias de juego tienen sus particularidades. Un juego de persecución es diferente a un juego para alcanzar goles, pero todos los juegos de persecución son similares, tienen la idea de perseguir al compañero para quemarlo, tienen sus espacios, sus roles (perseguidos y perseguidores), sus reglas como quemar, etc. El sentido de agrupar los juegos es de enseñarles en forma sistemática y lógica. De la misma manera como se enseña en conjunto un rol adelante con un rol atrás (familia de roles) se enseña en conjunto todos los juegos de persecución, los de lucha, los juegos para alcanzar goles con la mano, juegos de saltos, etc... Siempre dentro de una familia de juegos que identifica la idea principal; pueden cambiar las reglas, el espacio, las personas, etc., pero nunca es un cambio total porque la idea del juego determina todos los otros factores (vea la similitud entre el ratón y el gato, los venados, las cogidas, etc.). Como la unión del padre y de la madre, define las características de una familia, “la idea del juego” define el resto.

La agrupación por familias ayuda a la enseñanza y por ende aprender, estructurar y organizar juegos por los propios niños, según el tipo de juego. Hay muchas otras posibilidades de sistematizar y estudiar juegos según diferentes teorías e intereses que pueden tener sentido en otros contextos. En el contexto pedagógico-didáctico para un aprendizaje efectivo y creador sirve más la estructuración según las familias (idea principal) acompañado de otras opciones que determinan la enseñanza-aprendizaje (espacio, implementos, etc.).

Para el tratamiento metodológico se ha considerado oportuno subdividir en dos grandes grupos: juegos pequeños y juegos grandes.

- **Juegos pequeños**

A los juegos pequeños se les define con una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del practicante sin grandes exigencias físicas ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas. El sentido de jugar un pequeño juego es mayormente satisfactorio en sí mismo con el efecto recreativo; pero también pueden servir para otras funciones fuera del juego (calentamiento, entrenamiento).

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una educación social donde se aprende a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, auto controlarse, intervenir y colaborar.

En estos juegos consideramos dos tipos: juegos populares tradicionales que en su esencia tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural con “nuevos juegos” creados por nuestra gente y dando asidero a los de otros ámbitos; se complementa la subdivisión con los juegos en espacio reducido que

son los que se ponen en práctica en diferentes situaciones sociales, educativas y deportivas.

- **Juegos grandes**

Los juegos grandes se les define con una actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades (tácticas y técnicas) y que preparan para los juegos (disciplinas) deportivas como el básquet, fútbol, voleibol, tenis, etc. También los juegos iniciales y preparatorios para los juegos deportivos se incluyen en este rubro, siempre y cuando mantengan la idea principal del gran juego (ej: alcanzar goles) aunque puede ser reducida la complejidad (fútbol, mete gol tapa, uno contra uno) los niños aprenden así en la calle sus juegos deportivos, reduciendo sus reglas al mínimo; el espacio juegan cualquier objeto, en cualquier ambiente, con menos requisitos técnicos y tácticos. Solo hay que observarlos para aprender como “enseñar jugando” futbol, básquet, vóley, tenis.

El juego “grande” puede ser el juego predeportivo o el juego deportivo mismo. El juego predeportivo contiene ya la idea, reglas, técnicas y tácticas del juego completo y no solo sirve para el juego deportivo, dependiendo de la edad, del ambiente y de las condiciones puede y debe tener su sentido en sí mismo, sin pensar siempre en su utilidad para el deporte (Ejs: mete gol tapa, indorfútbol, básquet, a un cesto, etc.).

G. Organización y autorganización del juego

Para enseñar la autorganización de sus juegos, al alumno conviene concientizarlo que tiene que resolver las siguientes cuestiones:

Qué: se vislumbra como la idea, la dirección y la orientación del juego.

Con qué: se refiere a los implementos o materiales que vamos a utilizar en el desarrollo del juego.

Quién: involucra a los participantes a una acción lúdica, cuántos jugadores y cómo van distribuidos en equipos.

Como: es el desarrollo, conocimiento de las reglas (regulaciones) la interacción alumno-maestro-alumno y el criterio de éxito del juego e incluye el cómo iniciar y cómo terminar un juego (por tiempo, por puntos, etc.).

Ejemplo:

Nombre: La cometa

Qué: idea: juego para alcanzar goles.

Con qué: medios: espacios amplios, porterías, cintas.

Quién: personas: 20 alumnos divididos en 2 equipos.

Cómo: desarrollo: organizar en dos equipos de hasta 10 jugadores, cada equipo tendrá distintivo y se ubicara en una cancha previamente establecida, se inicia el juego a la señal convenida, haciendo pases, evitando que el contrario le arrebatase el distintivo para llegar al arco contrario en procura de conseguir un gol. Cada jugador que ha perdido su cinta es eliminado y puede reintegrarse después de cada gol.

Hay que utilizar etapas de mediación (según DIETRICH)

- Investigación del juego: ¿Qué juego queremos?
- Análisis del juego: ¿Qué tenemos que incluir y considerar?
- Tematización del juego: ¿Qué sentido y qué reglas queremos fijar y aplicar?
- Constitución del juego: ¿Cómo empezamos, ¿cómo continuamos y cómo terminamos?
- Evaluación del juego: ¿Cómo fue? ¿Hemos realizado nuestra idea principal?

H. Función y calidad de los juegos

Los juegos con idea y reglas, sean grandes o pequeños tienen en los programas su propia unidad “juegos”. Pero los dos tipos de juegos sirven también para cualquier otra unidad. Juegos de lucha son parte esencial de la unidad de lucha,

juegos de persecución de las unidades correr y saltar, juegos de colaboración de la unidad: expresión y creación corporal, etc.

Pero también los tipos “juegos con algo” y “juegos como algo” que son muchos más abiertos, libres y espontáneos que los juegos con reglas tienen su lugar en el programa.

Son parte esencial en unidades como “movimientos con implementos sencillos” (con algo) y “expresión y creación corporal” (como algo).

Si hablamos de los juegos con reglas (pequeños y grandes) y les separamos de los otros juegos con poco arreglo “con y cómo”, no queremos expresar que los juegos tienen reglas fijas para siempre. Solo reglados es necesario un consenso sobre reglas fijas hasta que termine el juego. Después los niños pueden cambiar según sus necesidades, tratando de lograr un buen juego. Sólo mientras dura un juego hay que mantener reglas. Para el nuevo juego, pueden existir otros nuevos deseos y necesidades de cambio.

En esta guía didáctica sólo se describe los juegos reglados y mayormente los juegos pequeños, las rondas en este libro son una especie de los juegos imitativos (jugar como) y obtienen su regulación (su cuerpo por el texto de la canción).

Como criterio didáctico de comprobación y para determinar si se trata de un buen o mal juego, se puede utilizar los aspectos de definición de un juego antes mencionados. Se trata de un buen juego si la actividad mantiene un balance entre:

- (1) Incertidumbre y regulación (tensión),
- (2) Participación activa y pasiva,
- (3) Acción y reacción (interacción),
- (4) Creación y rutina (pensar)
- (5) Movimiento y descanso (dinámica),
- (6) Reto y seguridad (habilidades),

(7) Libertad individual y compromiso colectivo (reglas),

(8) Cercanía y espacio libre (contacto físico)

Ejemplo: El juego “sigue la guaraca” (uno con correa persigue a otro alrededor de la circunferencia formada por los alumnos) jugado con 60 alumnos es un mal juego, porque:

- La participación es mínima (al instante solo participan activamente 2 personas).
- Hay poca interacción y movimiento (demasiado descanso)
- Hay casi nada de creación y participación intelectual.

Pero el juego puede cambiar totalmente si se juega con menos participantes (10 personas) o con 4 o 6 jugadores activos, que corren en diferentes direcciones. Inmediatamente el juego satisface todos los criterios de un buen juego; y los niños se divierten de forma activa con el cuerpo, con atención intelectual y lleno de expectativa (tensión) si les toca el turno o no.

El seguimiento didáctico para enseñar a jugar debe contener los siguientes pasos a cumplir por el profesor (según Dietrich):

- Asegurar las condiciones del juego (dar espacio físico y tiempo).
- Ampliar las experiencias lúdicas propias de los niños (siempre basarse en los juegos que ya conocen los niños)
- Enseñar juegos (método directo) que no conocen con todos los detalles de reglas, movimientos, espacios, etc.
- Desarrollar juegos (método indirecto) y dar la idea y dejar buscar a los niños reglas.
- Dirigir juegos (intervenir solo cuando no funciona)
- Reflexionar sobre los juegos. (analizar después lo que fue bueno o malo, como mejorar, etc.).

- Hay que procurar que siempre sea un mundo opuesto el de la seriedad de la vida (trabajo, obligación, necesidades).

2.6. Hipótesis

Es probable que la aplicación del programa de juegos facilite la mejora de los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del primer grado de secundaria, de la I.E. de señoritas Micaela Bastidas del cercado Arequipa.

2.7. Variables e indicadores

Las variables corresponden a la relación causa y efecto, siendo la variable independiente el programa de juegos y la variable dependiente fundamentos del minivoleibol.

Los indicadores se presentan en la siguiente tabla:

Tabla N°1
Operacionalización de la Variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE	INDICADORES	SUB INDICADORES
Fundamentos del Minivoleibol	Toque de dedos	- Altura de pecho con movimiento despacio para posición correcta. - Encima de la cabeza con movimiento despacio para posición correcta.
	Toque de antebrazos	- Recibe el saque - Juega cualquier bola con llegada baja y fuerte. - Recibir remates - Juegan cualquier balón por debajo de la altura del pecho
	Saque	- Saque por debajo de frente - Saque por debajo lateral

Tabla N° 2

Manipulación de la variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE	TIPOS DE JUEGO	N° DE SESIONES EXPERIMENTALES
PROGRAMA DE JUEGOS	Juegos individuales o de auto superación	5
	Juegos pequeños	5
	Juegos grandes	5
	Juegos de práctica y ejercicio	5

CAPITULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1. Tipo y diseño de investigación

1.1. Tipo

Finalidad: es aplicada porque su variable independiente es el programa de juegos para mejorar fundamentos del minivoleibol y es flexible.

Método: Experimental

Profundidad: Aplicada por que se realizara el programa de juegos para mejorar los fundamentos del minivoleibol y se fortalecerá el trabajo en equipo en las alumnas del primer grado de secundaria, de la institución educativa Micaela Bastidas cercado Arequipa

Amplitud: Micro educativo Se contará con 20 alumnas del primer grado de educación secundaria

1.2. Diseño:

El diseño a aplicarse está basado en los experimentales ubicándose en el pre experimental que seguirá en el siguiente diagrama:

GE O₁ X O₂

Leyenda:

GE: 20 Alumnos del primer de educación secundaria.

O₁: Pre test, ficha de observación

X: Programa de juegos

O₂: Post test, ficha de observación

2. Técnicas e instrumentos de verificación

2.1. Técnica

La técnica será la observación en su modalidad directa y participativa

2.2. Instrumento

Es la ficha de observación que contiene ítems, la cual ha sido valorada mediante cinco juicios de expertos tres docentes de la especialidad de educación física.

3. Campo de verificación

3.1. Ámbito geográfico temporal

El proyecto de tesis se desarrollará en las instalaciones de la institución educativa de señoritas. Micaela Bastidas ubicada en la calle melgar del distrito de Cercado Arequipa y se desarrollara en el año 2016.

3.2. Grupo experimental

Está compuesto por 20 alumnas del primer año de educación secundaria, los criterios de inclusión son:

- Sexo
- No conocer el deporte en su totalidad

Cuadro N° 1

Grupo Experimental

N°	Sexo	Edad promedio	Inclusión
20	Femenino	10-12	- Sexo - No práctica del deporte

4. Programa experimental

4.1. Nombre:

“Festival de Minivoleibol”

4.2. Fundamentación

El plan de acción está orientado a la ejecución de estrategias en equipo, es por tal motivo que se ha considerado desarrollar 20 sesiones de aprendizaje que respondan al objetivo general del proyecto de investigación.

Es así que consideramos que estas estrategias se orientan directamente a fortalecer el trabajo en equipo, permitiendo así que las niñas asuman roles y funciones con responsabilidad, dichas estrategias posibilitan también que se

genere un clima de confianza y respeto a través del juego en donde se dé una comunicación asertiva, apoyo mutuo y la participación activa de cada uno de los integrantes de un equipo en busca de la solución de los problemas que se les presenten.

4.3. Objetivos

- Permiso de los padres de familia
- Elaborar, implementar materiales
- Disponer el escenario educativo
- Disponibilidad de equipos invitados

4.4. Programación

- Inicio: 02 de septiembre
- Termina: 11 de noviembre
- Numero de sesiones: 20

ACTIVIDAD	CONTENIDO	SESIONES DE APRENDIZAJE		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ESTILOS	MATERIALES RECURSOS EDUCATIVOS Y DIDÁCTICOS	ESCENARIOS	CRONOGRAMA			EVALUACIONES	
		Nº	Titulo				Hora	Día	Mes	Técnica	Instrumento
Sensibilización	Socialización Introducción de minivoley	1	Juego minivoleybol	Método inductivo	Balón de vóley Net Cronometro, silbato	Campo deportivo de la institución	13:00	03	10	Observación	Ficha de observación
Aplicación	Toque de dedeos	2	Encima de la cabeza con movimiento despacio	Descubrimiento guiado Mando directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Cronometro. Silbato.	Campo deportivo de la institución	13:00	03	10	Observación	Ficha de observación.
		3	Encima de la cabeza con movimiento despacio	Descubrimiento guiado Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos Cronometro. Silbato.	Campo deportivo de la institución	13:00	03	10	Observación	Bitácora
		4	Extensión simultanea de brazos y piernas hasta tocar el balón	Método inductivo Descubrimiento guiado Enseñanza reciproca	Balones de vóley Platos, conos Net Silbato	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas	13:00	07	10	Observación	Bitácora
		5	Extensión simultanea de brazos y piernas hasta tocar el balón	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	07	10	Observación	Bitácora

Toque de antebrazo	6	Altura de pecho con movimiento despacio	Mando Directo Enseñanza reciproca	. Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	10	10	Observación	Bitácora
	07	Altura de pecho con movimiento despacio	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	10	10	Observación	Bitácora
	08	Jugar cualquier balón por debajo de la cintura	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	14	10	Observación	Bitácora
	09	Jugar cualquier balón por debajo de la cintura	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	14	10	Observación	Bitácora
	10	Jugar cualquier bola con llegada fuerte y baja	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	17	10	Observación	Bitácora
	11	Jugar cualquier bola con llegada fuerte y baja	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	17	10	Observación	Bitácora

		12	Recibir el saque	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	21	10	Observación	Bitácora
		13	Recibir el saque	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	21	10	Observación	Bitácora
		14	Recibir remates	Mando Directo- Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	24	10	Observación	Bitácora
		15	Recibir remates	Mando Directo Enseñanza reciproca	. Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	24	10	Observación	Bitácora
		16	Saque bajo mano de frente	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	28	10	Observación	Bitácora
		17	Saque bajo mano de frente	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas.	13:00	28	10	Observación	Bitácora

	Saque bajo mano	18	Saque bajo mano lateral	Mando Directo Enseñanza reciproca	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas	13:00	31	10	Observación	Bitácora
		19	Saque bajo mano lateral	Enseñanza reciproca Mando Directo	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas	13:00	31	10	Observación	Bitácora
		20	Demuestro mis habilidades	Enseñanza reciproca Mando Directo	Balones de vóley Conos, platos net Silbato.	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas	1 3:00	04	11	Observación	Bitácora
Evaluación	Festival de minivoleibol	21	Evaluación	Mando Directo	Balón de vóley Net silbatos	Campo deportivo de la institución Micaela bastidas	10:30	11	11	Observación	Ficha de observación

4.5. Metodología:

- Método inductivo: para enseñar con ejemplos y con el fin de lograr la evidencia acerca de la actividad.
- Mando directo: en la enseñanza de los gestos técnicos relacionados con el minivoleibol.
- Asignación de tareas: posibilitando la progresiva autonomía del estudiante con respecto al programa y sus decisiones en la realización de las rutinas dentro del equipo.

4.6. Evaluación:

La evaluación del programa experimental se realizará con el instrumento de la bitácora con el propósito de controlar las fuentes de invalidación del programa experimental

4.7. Estrategias y técnicas de recolección de datos:

Para la estrategia de recolección de datos se recurrirá al siguiente procedimiento:

- Instrumento elaboración y validación del instrumento
- Coordinación con Instituto Superior Pedagógico público de Arequipa y la Institución Educativa de señoritas de Micaela bastidas para la aplicación de los instrumentos
- Trabajo de sistematización

Las técnicas a utilizarse serán las siguientes:

- Elaboración de tablas Estadísticas comparativas
- Selección de gráficos para la elaboración de las figuras
- Selección de estadístico correspondiente para la comprobación de hipótesis

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Tabla 1

TOQUE DE DEDOS: Altura de pecho con movimiento despacio para posición correcta

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	Fi	yi	Fi.yi	x	d	pi	Fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	7	3.46	00.00	14	18	252	16.5	2.29	70.00
Regular	11-15	05	13	65			25.00	06	13	78			30.00
Deficiente	00-10	15	05	75			75.00	00	00	00			00.00
total		20					100.00	20					100.00

Fuente: Ficha de observación 2016

Descripción

En la tabla N°1 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 05 alumnas que representa el 25%, en el nivel deficientes hallan 15 que representa el 75%

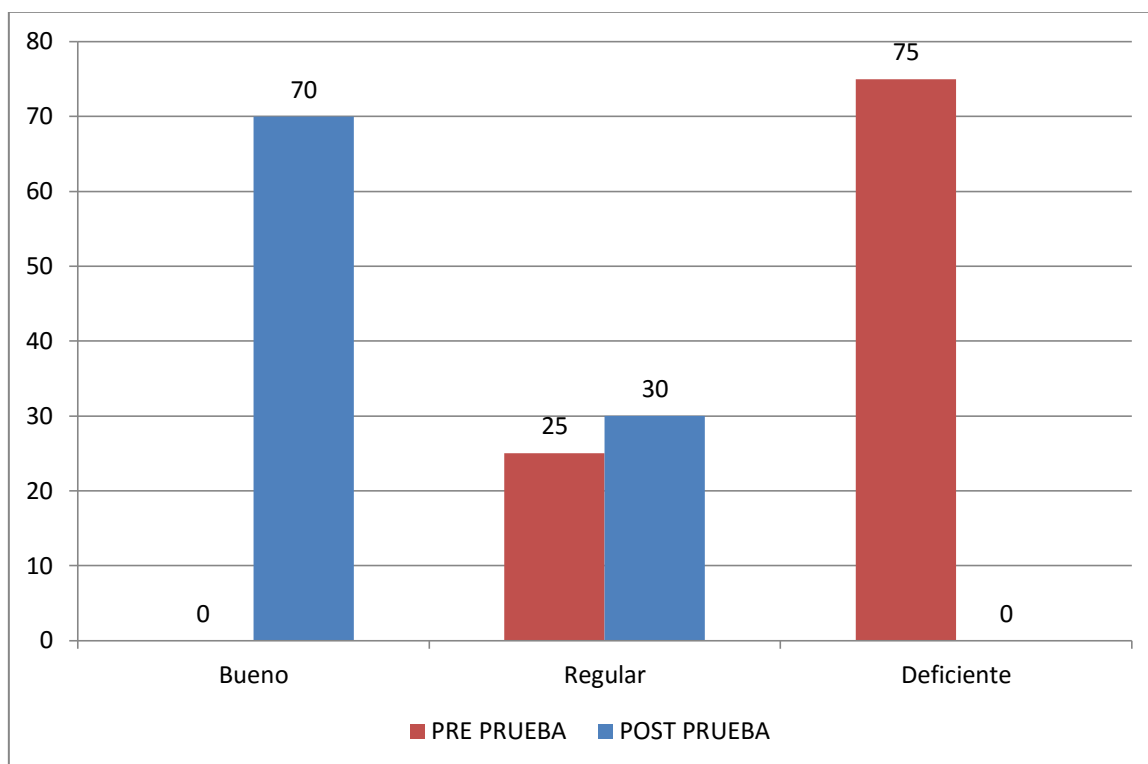
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00 alumnas.

Interpretación

La mayoría del grupo experimental se encuentra en nivel bueno. Debido a que se utilizó una gran variedad de juegos para que mejoren en toque dedos sobre todo la posición correcta y también se utilizó materiales tales como balones de vóley, platos de colores, conos. Que permitió trabajar el toque de dedos y hacer que las alumnas mejoren en la práctica del minivoleibol

Figura 1

TOQUE DE DEDOS: Altura de pecho con movimiento despacio para posición correcta



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 2
TOQUE DE DEDOS: Encima de la cabeza con movimiento despacio para posición correcta

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	fi	yi	Fi.yi	x	D	pi	Fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	8.6	3.98	00.00	14	18	252	16.5	2.29	70
Regular	10-15	09	13	117			45.00	06	13	78			30
deficiente	00-10	11	05	55			55.00	00	05	00			00
total							100.00						100.00

Fuente: Ficha de observación 2016

Descripción

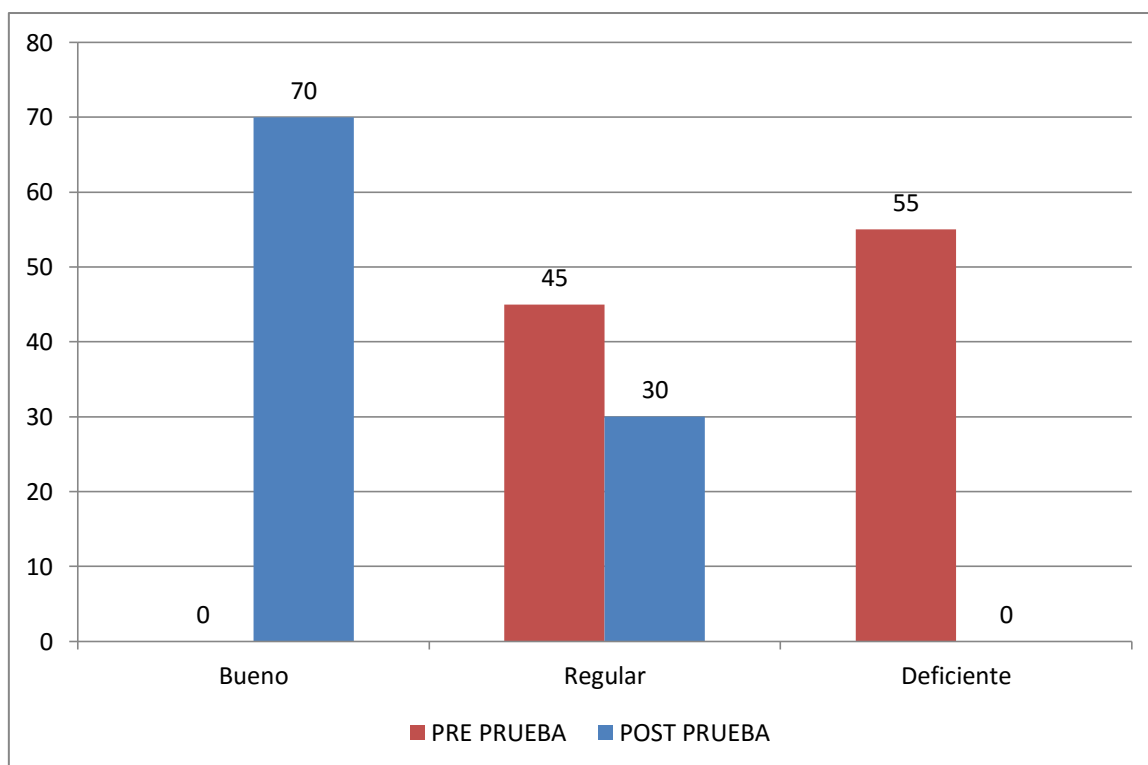
En la tabla N°2 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 09 alumnas que representa el 45%, en el nivel deficientes hallan 11 que representa el 55%.

En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00 alumnas.

Interpretación

La mayoría del grupo experimental alcanzo el nivel bueno. Debido a la ejecución de diferentes juegos relacionados al mivoleibol Estos ayudaron a que las alumnas aprendan la técnica correcta del toque de dedos (encima de la cabeza) y así hacer que las alumnas mejoren en la práctica del minivoleibol

Figura 2
TOQUE DE DEDOS: Encima de la cabeza con movimiento despacio para posición correcta



Fuente: ficha de observación 2016

Tema 3

TOQUE DE DEDOS: Extensión simultanea de brazos y piernas hasta hacer contacto con el balón con las terceras falanges de los dedos de las manos

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	fi	yi	Fi.yi	x	d	pi	Fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	7	3.46	00.00	14	18	252	16.5	2.29	70.00
Regular	10-15	05	13	65			25.00	06	13	78			30.00
deficiente	00-15	15	05	75			75.00	00	00	00			00.00
total							100.00						100.00

Fuente: ficha de observación 2016

Descripción

En la tabla N°3 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 05 alumnas que representa el 25%, en el nivel deficiente se hallan 15 que representa el 75%.

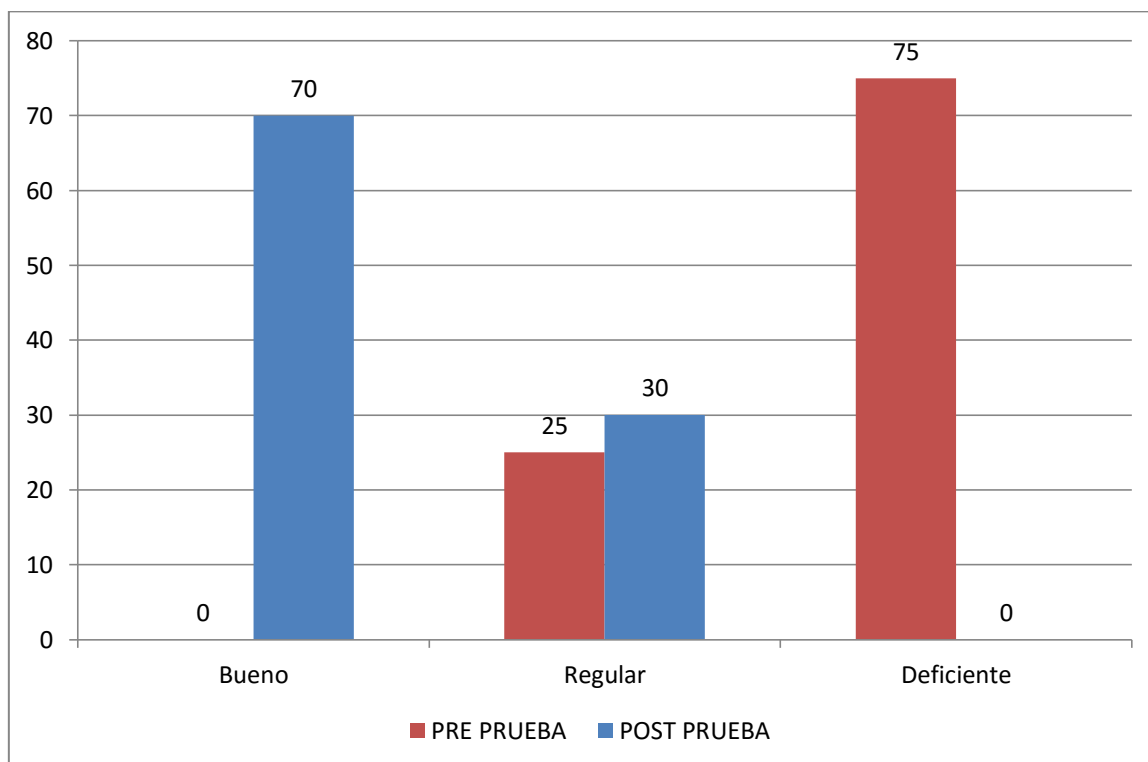
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00.

Interpretación

La mayoría del grupo experimental se encuentra en nivel bueno. Debido a que se utilizó una gran variedad de materiales y sobretodo las secciones

Figura 3

TOQUE DE DEDOS: Extensión simultanea de brazos y piernas hasta hacer contacto con el balón con las terceras falanges de los dedos de las manos



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 4

TOQUE DE ANTEBRAZOS. Recibir el saque

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	Fi	Yi	Fi.yi	x	d	pi	Fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	6.6	3.20	00	14	18	252	11.39	5.96	70.00
Regular	10-15	04	13	52			52	06	13	78			30.00
deficiente	00-10	16	05	80			48	00	05	00			00.00
total							100.00						100.00

Fuente: ficha de observación 2016

Descripción

En la tabla N°4 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 04 alumnas que representa el 52%, en el nivel deficientes hallan 16 que representa el 48% teniendo como media y desviación estándar

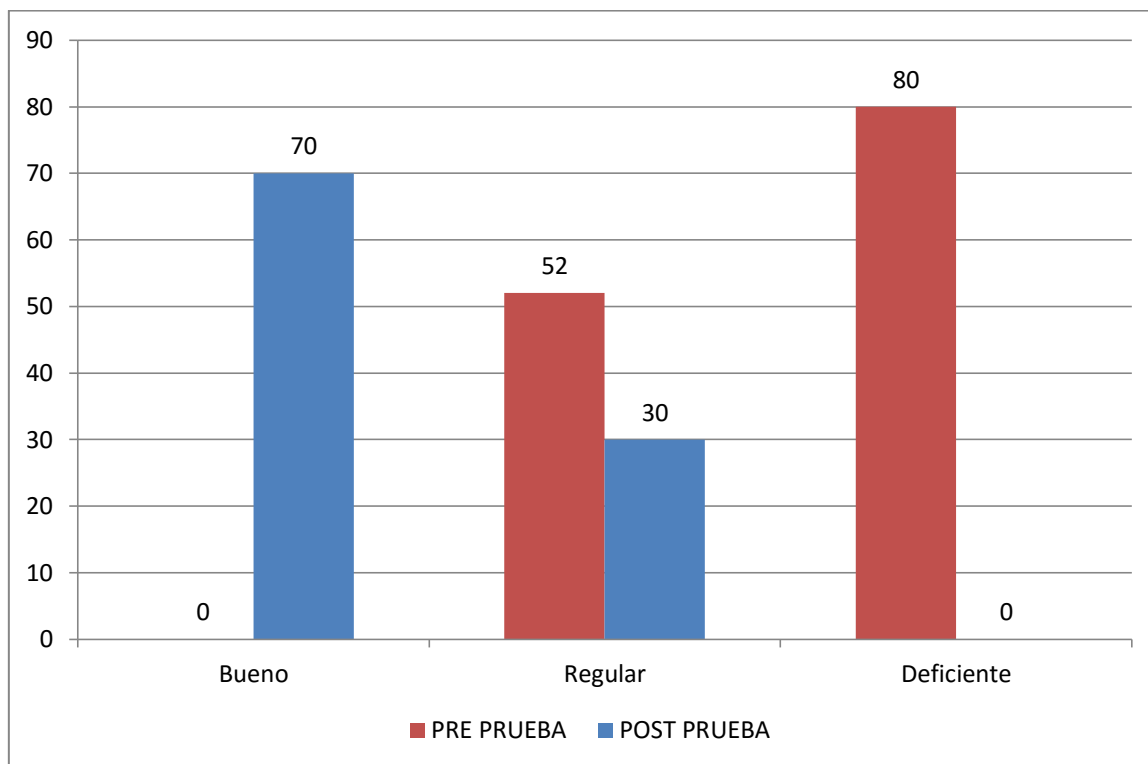
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00 alumnas, teniéndose como media y desviación estándar.

Interpretación

La mayoría del grupo experimental se encuentra en nivel bueno. Debido a que se utilizó una gran variedad de materiales como balones de vóley, platos de colores, conos y tres sesiones donde se trabajó el toque de antebrazo y hacer que las alumnas mejoren en la técnica correcta para recibir el saque.

Figura 4

TOQUE DE ANTEBRAZOS. Recibir el saque



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 5

TOQUE DE ANTEBRAZO: Jugar cualquier bola con llegada baja y fuerte

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	fi	Yi	Fi.yi	x	d	pi	Fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	5.8	2.40	00.00	14	18	252	16.5	2.29	70.00
Regular	10-15	02	13	26			10.00	06	13	78			30.00
deficiente	00-10	18	05	90			90.00	00	05	00			00.00
total							100.00						100.00

Fuente: ficha de observación 2016

Elaboración

Descripción

En la tabla N° 5 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 02 alumnas que representa el 10%, en el nivel deficientes hallan 18 que representa el 90% teniendo como media y desviación estándar

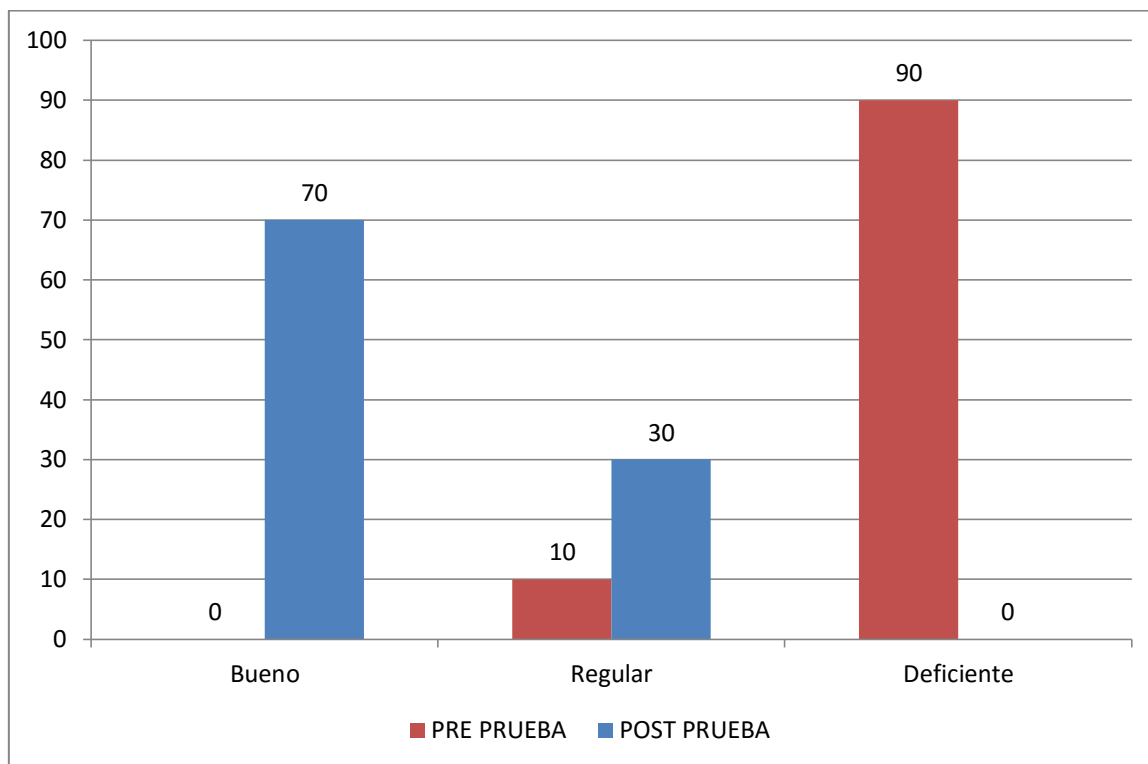
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00 alumnas, teniéndose como media y desviación estándar.

Interpretación

El grupo experimental se encuentra en nivel bueno. Debido a que se utilizó una gran variedad juegos y de materiales como balones de vóley, platos de colores, conos. que permitió a las alumnas jugar cualquier balón con llegada baja y fuerte y así ejecuten la técnica correcta.

Figura 5

TOQUE DE ANTEBRAZO: Jugar cualquier bola con llegada baja y fuerte



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 6

TOQUE DE ANTEBRAZO: recibir remates

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	fi	Yi	Fi.yi	X	d	Pi	Fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00.00	5.8	2.40	00.00	14	18	252	16.5	2.29	70
Regular	10-15	02	13	26.00			10.00	06	13	78			30
deficiente	00-10	18	05	90.00			90.00	00	05	00			00
total							100.00						

Fuente: ficha de observación 2016

Descripción

En la tabla N°6 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 02 alumnas que representa el 10%, en el nivel deficientes hallan 18 que representa el 90% teniendo como media y desviación estándar

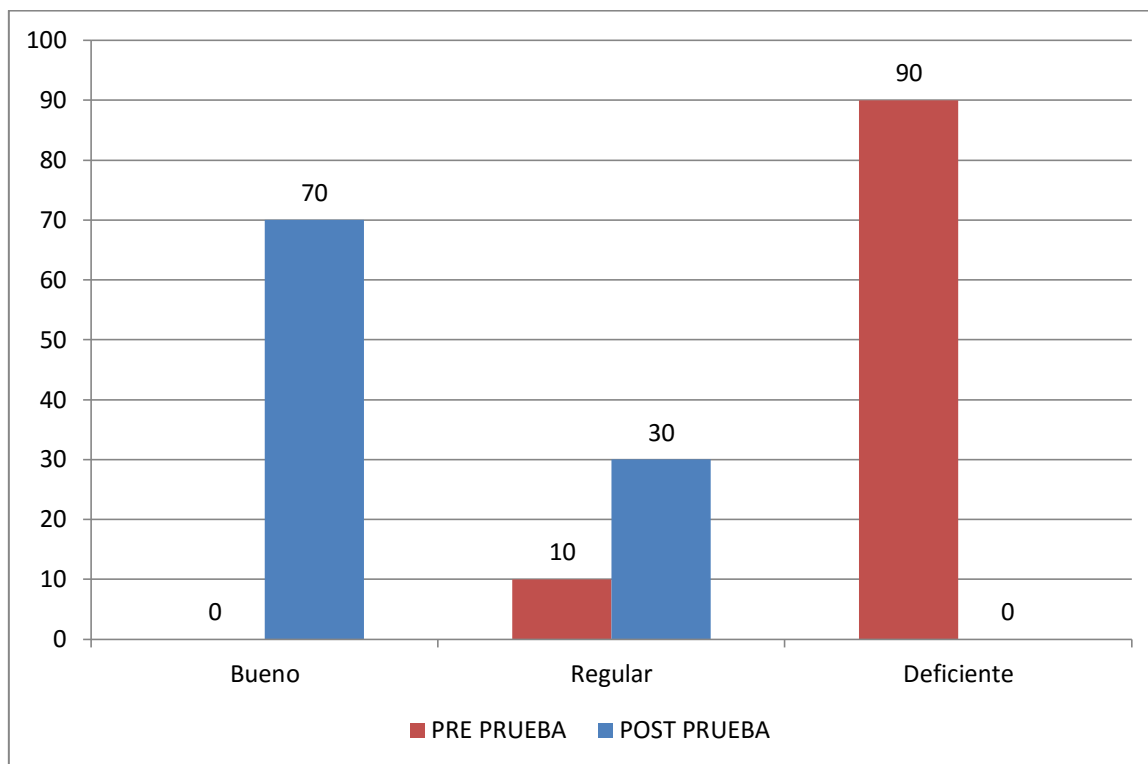
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00 alumnas.

Interpretación

La mayoría del grupo experimental se encuentra en nivel bueno ya que se realizó sesiones para q las alumnas adquieren la forma correcta de recibir remates con el toque de antebrazo.

Figura 6

TOQUE DE ANTEBRAZO: recibir remates



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 7

TOQUE DE ANTEBRAZOS. Jugar cualquier balón por debajo de la altura del pecho

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	fi	yi	Fi.yi	x	d	pi	fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	7.4	3.67	00.00	14	18	252	16.5	2.29	70
Regular	10-15	06	15	90			30.00	06	15	78			30
deficiente	00-10	14	05	70			70.00	00	05	00			00
total							100.00						100

Fuente: ficha de observación 2016

Descripción

En la tabla N°7 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 06 alumnas que representa el 30%, en el nivel deficientes hallan 14 que representa el 70% teniendo como media y desviación estándar

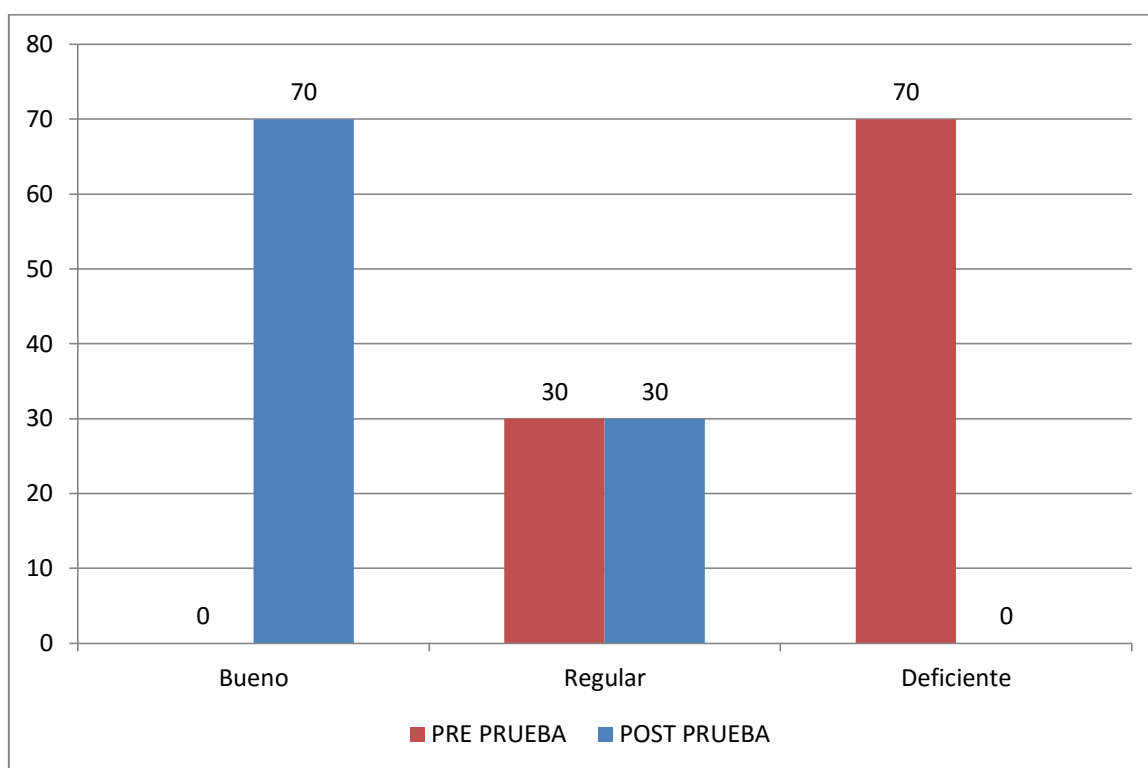
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 14 alumnas que representan el 70%, en el nivel regular 6 alumnas que representan el 30% y en deficiente 00 alumnas.

Interpretación

La mayoría del grupo experimental se encuentra en nivel bueno. Debido a que se utilizó una gran variedad de materiales como balones de vóley, platos de colores, conos. que permitió trabajar el toque de antebrazo y hacer que las alumnas mejoren en la práctica del minivoleybol

Figura 7

TOQUE DE ANTEBRAZOS. Jugar cualquier balón por debajo dela altura del pecho



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 8

SAQUE: Saque por debajo de frente

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	Fi	yi	Fi.yi	x	d	pi	fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	7.4	3.67	00.00	18	18	324	17.5	1.50	90
Regular	10-15	06	15	90			30.00	02	15	30			10
deficiente	00-10	14	05	70			70.00	00	05	00			00
total							100.00						

Fuente: ficha de observación 2016

Elaboración

Descripción

En la tabla N°8 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 06 alumnas que representa el 30%, en el nivel deficientes hallan 14 que representa el 70% teniendo como media y desviación estándar

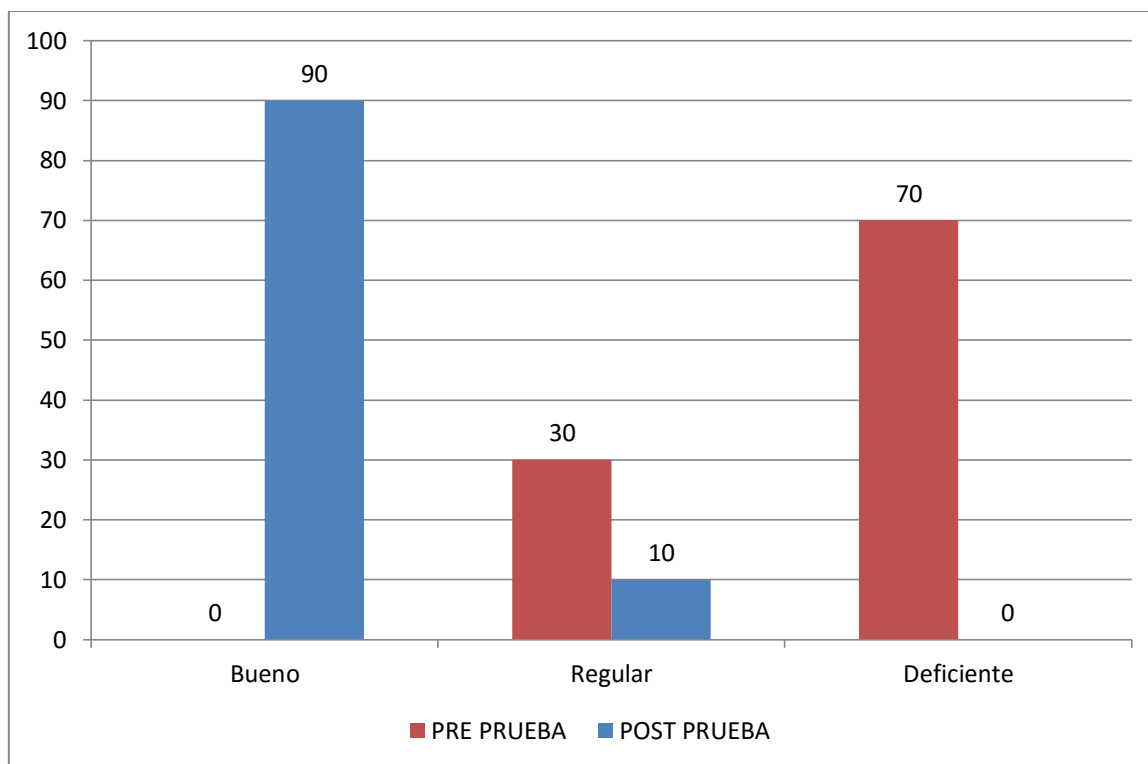
En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 18 alumnas que representan el 90%, en el nivel regular 2 alumnas que representan el 10% y en deficiente 00 alumnas, teniéndose como media y desviación estándar.

Interpretación

El grupo experimental se ubica en el nivel bueno debido a las sesiones realizadas y diferentes juegos ayudaron a perfeccionar la técnica del saque por debajo de frente Este resultado se logra satisfactoriamente por el buen uso de materiales adecuados.

Figura 8

SAQUE: Saque por debajo de frente



Fuente: ficha de observación 2016

Tabla 9

SAQUE. Por debajo lateral

Escala de valoración		PRE PRUEBA						POST PRUEBA					
Niveles	intervalo	Fi	yi	Fi.yi	x	d	pi	fi	yi	Fi.yi	X	d	Pi
Bueno	16-20	00	18	00	8.6	3.98	00.00	18	18	324	17.5	1.50	90
Regular	10-15	09	15	135			45.00	02	15	30			10
deficiente	00-10	11	05	55			55.00	00	05	00			00
total							100.00						

Fuente: ficha de observación 2016

Elaboración

Descripción

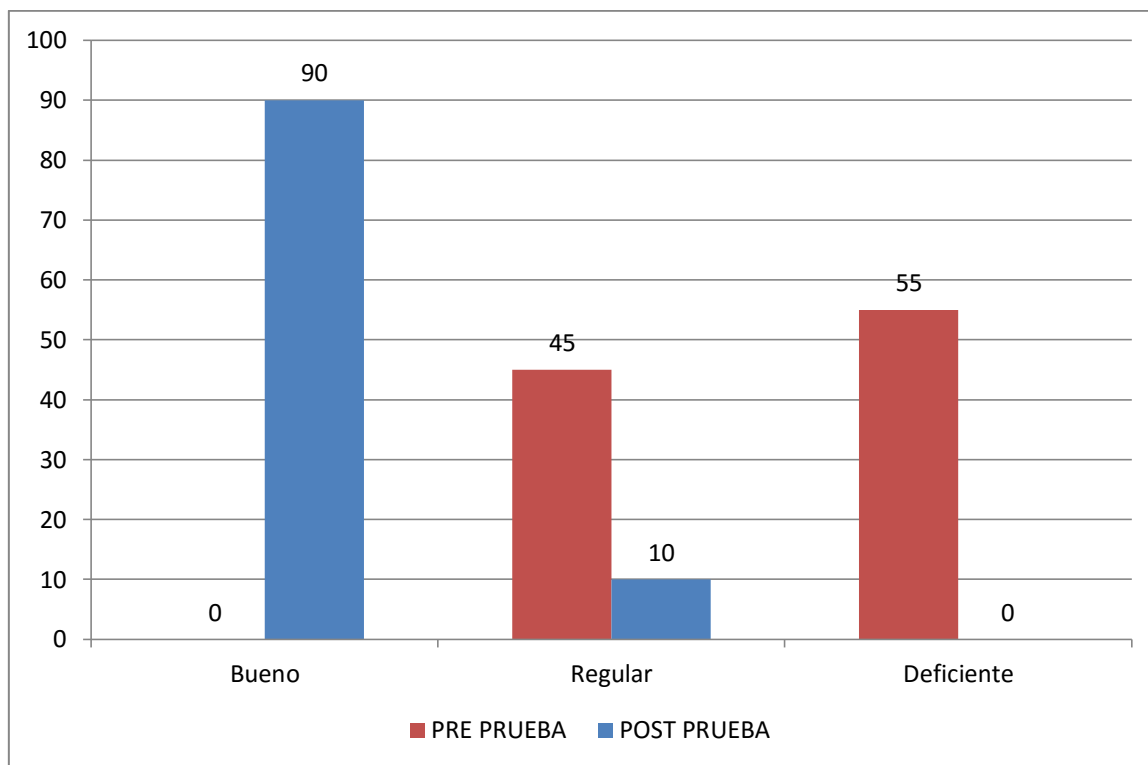
En la tabla N°9 se observa que en la pre-prueba en nivel bueno no se ubica ninguna alumna, en regular se ubica 09 alumnas que representa el 45%, en el nivel deficientes hallan 11 que representa el 55% teniendo como media y desviación estándar

En cambio, en la post- prueba, en el nivel bueno 18 alumnas que representan el 90%, en el nivel regular 02 alumnas que representan el 10% y en deficiente 00 alumnas, teniéndose como media y desviación estándar.

Interpretación

El grupo experimental se ubica en el nivel bueno debido a las sesiones realizadas y diferentes juegos ayudaron a perfeccionar la técnica del saque por debajo lateral Este resultado se logra satisfactoriamente por el buen uso de materiales adecuados

Figura 9
SAQUE. Por debajo lateral



Fuente: ficha de observación 2016

3.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS.

3.2.1. Hipótesis estadísticas

- **Hipótesis de trabajo**

Es probable que la aplicación de programa juegos facilite la mejora de los fundamentos del minivoleibol en la alumnas del colegio Micaela Bastidas

- **Hipótesis nula**

Es probable que la aplicación de programa no facilite la mejora de los fundamentos del minivoleibol en las alumnas del colegio Micaela Bastidas

3.2.2. Prueba de hipótesis

- **Se comprueba con la T de student**

Problema

Se desea saber si el problema experimental de juegos es efectivo para mejorar los fundamentos básicos del minivoleibol en las alumnas del colegio Micaela bastidas

Cuadro N° 1

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	6.7611	16.1544
Varianza	2.3986	3.3797
Observaciones	9.0000	9.0000
Coeficiente de correlación de Pearson	0.1449	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	8.0000	
Estadístico t	-12.6621	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.8595	
P(T<=t) dos colas	0.0000014	
Valor crítico de t (dos colas)	2.3060	

Se extrae los valores necesarios para la comparación de valores y determinación de la hipótesis válida:

ESTADÍSTICOS	VALOR
Estadístico T	12.6621
Valor crítico de T (dos colas)	2.3060

Entonces como el valor del estadístico T es más alto que el valor crítico de T se comprueba la hipótesis de trabajo que verifica la eficacia del programa experimental.

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** La práctica de los fundamentos de minivoley en la mayoría de las alumnas del primer grado de educación secundaria de la I.E. Micaela Bastidas, se ubicaron en el nivel deficiente, específicamente en toque de dedos, toque de antebrazo y saque bajo mano.
- SEGUNDA:** El programa de entrenamiento denominado: FESTIVAL DE MINIVOLEY se aplicó en dos meses, divididos en ciclos, sesiones de entrenamiento aplicadas dos veces por semana, tomando en cuenta los siguientes momentos: inicio proceso y final. Contamos con buenos recursos y materiales. Se observó que las actividades propuestas contribuyeron en la mejora de los fundamentos del minivoley.
- TERCERA:** El nivel de práctica de los fundamentos del minivoley las alumnas del primer grado de secundaria de la I.E. Micaela Bastidas, después de la aplicación del programa pre experimental se ubicó en el nivel bueno en casi toda la totalidad de este grupo experimental, por que realizaron la secuencia correcta del toque de dedos, toque de antebrazo y saque bajo mano.

SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Se sugiere a los profesores de educación física que elaboren proyectos educativos y que conjuntamente con autoridades de las instituciones educativas, promuevan la práctica del minivoley, para que los alumnos participen en diferentes eventos deportivos y mejoren el nivel de iniciación; esto conllevaría a un clima institucional favorable de armonía entre los alumnos y docentes.
- SEGUNDA:** Sugerimos que para las próximas investigaciones los programas de entrenamiento sean aplicados más de dos veces por semana, porque en un entrenamiento para iniciación las exigencias de horas deben ser mayores para desarrollar contenidos más específicos.
- TERCERA:** Se sugiere hacer festivales deportivos donde cada institución educativa promueva los diferentes deportes y así hacer sentir a los alumnos identificados con el deporte y con su centro educativo para hacer una sociedad saludable.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Cortina Guzmán, C. (2007) *Voleibol fundamentos técnicos*

Duerwaechter G. (1983), *Iniciación al voleibol: Aprender jugando, practicar jugando*, Buenos Aires, Editorial Stadium

Fiedler M., (1976), *Voleibol moderno*, Buenos Aires, Editorial Stadium

Fronhner B., (1996), *Voleibol: Juego para el entrenamiento*, Buenos Aires, Editorial Stadium

Gotsch W. , 1983, *Minivoleibol*, Buenos Aires, Editorial Stadium

Grupo Estudio Kinesis, (2002), *Voleibol Básico*, Colombia, Editorial Kinesis

Hessing W., (1994), *Voleibol p/principiantes. Entrenamiento, técnica y táctica*, Barcelona, Paidotribo

Hessing, W. (2003) *Voleibol para principiantes entrenamiento técnica y táctica*

John kessel (2012) *Minivoleybol voleibol para jóvenes*

José Ángel Omeñaca Mova (2005) *Juegos cooperativos y educación física*

Kenny B., (2008), *Voleibol: claves para dominar los fundamentos y las destrezas técnicas*, Madrid, Tutor

Mainer San Martín M. (1990), *Iniciación al voleibol* , Zaragoza, CEPID

MINIBOLEYBOL y consideraciones pedagógicas para la enseñanza

Moreno Murcia, J. (2002) *Aprendizaje a través del juego*

Pérez Mavilo, Calero (2003) *educar jugando*

Reglamento de competencia mini voleibol (2010- 2011)

UNESCO. El niño y el juego

Páginas web

- https://books.google.com.pe/books?id=fHVFVutd0xwC&pg=PA115&dq=fundamentos+del+mini+voleibol&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiWyM_2sp7NAhXGbB4KHUXbAv0Q6AEIHzAB#v=onepage&q=fundamentos%20del%20mini%20voleibol&f=false
- https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA7&dq=que+es+el+juego&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=que%20es%20el%20juego&f=false
- http://www.msssi.gob.es/ciudadanos/proteccionSalud/adultos/actiFisica/docs/capitulo1_Es.pdf
- <https://books.google.com.pe/books?id=MDvwNPWLaO8C&printsec=frontcover&dq=juegos+de+deporte+libros++pdf&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiCwtSlz9PQAhWIKyYKHUhNBGEQ6AEIKjAB#v=onepage&q&f=false>
- <https://books.google.com.pe/books?id=ejrCFc68iXwC&pg=PA74&dq=toque+de+dedos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiKgprzz9PQAhXEbiYKHZTJBa0Q6AEIjAB#v=onepage&q=toque%20de%20dedos&f=false>

ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS

- R.D
- Ficha de asesoramiento
- Certificados
- Juicio de expertos
- Consolidado
- Rubrica
- Instrumentos
- Credencial
- Constancia experimental
- Sesiones experimentales
- Fotos



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 01

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	02-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE DEDOS		
SUB INDICADORES	ENCIMA DE LA CABEZA CON MOVIMIENTO DESPACIO PARA POSICION CORRECTA		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿En qué consiste el minivoley? ¿Qué instrumentos se utilizan para jugar minivoley? Información sobre el tema a desarrollar: Información sobre el deporte colectivo del minivoley. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “De Diez”, que consiste en tocar a sus compañeros la parte del cuerpo que el profesor indique para así buscar ganadores y perdedores.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. - Nombre del juego: “Babil” (juego pre-deportivo) Se forman dos equipos de 6 jugadores, simplemente se cojera el balón y se lo tratara de pasar desde la altura de la cabeza al otro campo sin que el otro equipo lo agarre. - Se deberá de observar el trabajo de las alumnas para que puedan mejorar dicho fundamento - Nombre del juego: “Voleando y trasladando mi globo” (juego de iniciación) Se les entrega un globo inflado y lo golpearan por encima de la cabeza con la yema de los dedos sin que caiga al suelo, desplazándose en diferentes direcciones, van saliendo del juego los que hagan caer el juego. - De igual forma se observara y ayudara a las alumnas con dificultades.	Balones Net Conos	25'

3. Nombre del juego: "Dos contra dos" (juego de familiarización) Formados en parejas frente a frente volearán el balón de un lado al otro sin hacerlo caer. En este juego se dará indicaciones para posición correcta para ejecutar el toque de dedos.		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "La guerrita" - Se formara dos equipos con la misma cantidad de alumnas y lanzaran los balones al lado contrario realizando el toque de dedos, el equipo que se quede con la mayor cantidad de balones pierde. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-Algunos estudiantes en ese momento se olvidaron de asistir. -Las gemelitas no asistieron por motivos de salud.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°02

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	02-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE DEDOS		
SUB INDICADORES	ENCIMA DE LA CABEZA CON MOVIMIENTO DESPACIO PARA POSICION CORRECTA		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Cuáles son los fundamentos básicos del minivoley? ¿Qué saben acerca del toque de dedos? Información sobre el tema a desarrollar: Información sobre el fundamento básico Toque de dedos en el minivoley. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “El reloj”. Se formara 5 grupos de 4, cada alumna tendrá un número en su grupo, el profesor indicara el número y lado al cual debe salir corriendo hasta llegar a su grupo, la niña que llegue primera gana.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. - Nombre del juego: “Voleando con una agilidad” (juego pre-deportivo) Frente a frente, grupos de dos, una realizara una agilidad, se levanta y voleana el balón pasándolo a su compañera. - Se deberá de observar el desarrollo de la agilidad y la precisión al realizar el toque de dedos. - Nombre del juego: “Voleando sentado” (juego de iniciación) En parejas uno se sentara mientras la otra se mantendrá de pie, voleanan el balón hasta que se caiga al suelo, luego cambiaran roles. - Se observara el trabajo y el desarrollo de la resistencia al realizar el toque de dedos.	Balones Net	25'

6. Nombre del juego: "Dos contra dos" (juego de familiarización) Formados en parejas frente a frente volearán el balón de un lado al otro sin hacerlo caer. En este juego se corregirá posición del toque de dedos de las alumnas.	Conos	
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "El gusanito" Se formara dos equipos con la misma cantidad de alumnas, en columna formaran un gusanito cogiendo un pie de la compañera de adelante, el primer grupo en pasar la línea gana. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-Se retiraron 10 minutos antes dos alumnas por motivos familiares
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°03

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	05-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE DEDOS		
SUB INDICADORES	EXTENSION SIMULTANEA DE BRAZOS Y PIERNAS HASTA HACER CONTACTO CON EL BALON		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué saben acerca del toque de dedos? Información sobre el tema a desarrollar: Información sobre el fundamento básico Toque de dedos en el minivoley y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “El barco se hunde”. Las alumnas trotaran por todo el campo deportivo, cuando el profesor diga: el barco se hunde y solo hay botes para grupos de.... Según indique el profesor las alumnas tendrán que formar los grupos.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. - Nombre del juego: “Voleando con un patito” (juego pre-deportivo) Frente a frente, grupos de dos, una realizara patitos la distancia que indique el profesor, al llegar realizara una extensión de brazos para poder realizar el toque de dedos. - Se deberá de observar el desarrollo de los patitos y la precisión al realizar el toque de dedos. - Nombre del juego: “Voleando al aro” (juego de familiarización) Se les pasara el balón y trataran de hacerlo pasar por el aro que esta sobre la net. Realizando extensión simultanea de brazos y piernas. - Se observara el trabajo y el desarrollo de la extensión de brazos y piernas al realizar	Balones Net	25'

el toque de dedos. 9. Nombre del juego: "Voleo en parejas" (juego pre-deportivo) Formados en parejas ejecutan el voleo trasladándose lateralmente, luego adelante y atrás. En este juego se corregirá posición del toque de dedos de las alumnas.	Conos	
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "La guerrita" Se formara dos equipos con la misma cantidad de alumnas, pasaran con toque de dedos todos los balones al grupo contrario, el equipo con más cantidad de balones, pierde. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se comenzó con las 20 estudiantes y culmino la sesión con la misma cantidad.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°04

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	05-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE DEDOS		
SUB INDICADORES	EXTENSION SIMULTANEA DE BRAZOS Y PIERNAS HASTA HACER CONTACTO CON EL BALON		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué saben acerca del toque de dedos? Información sobre el tema a desarrollar: Información sobre el fundamento básico Toque de dedos en el minivoley y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “Temblor y terremoto”. Se formara grupos de tres, dos formaran una casita y un integrante, cuando el profesor indique: Temblor, solo se cambiaran de casa los integrantes, y cuando indique: Terremoto se formara una nuevo grupo.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. - Nombre del juego: “Voleo en parejas” (juego pre-deportivo) Formados en parejas ejecutan el voleo trasladándose lateralmente, luego adelante y atrás. - En este juego se corregirá posición del toque de dedos de las alumnas. - Nombre del juego: “Voleando reacciono” (juego pre-deportivo) Frente a frente, grupos de dos, lanzara el balón al aire dándose una vuelta entera y realizar el toque de dedos, realizando reacción y extensión de brazos. - Se deberá de observar el desarrollo de la vuelta entera sin dejar que el balón caiga y la precisión al realizar el toque de dedos. - Nombre del juego: “Voleando al aro” (juego de familiarización)	Balones Net	25'

Se les pasara el balón y trataran de hacerlo pasar por el aro que esta sobre la net. Realizando extensión simultanea de brazos y piernas. Se observara el trabajo y el desarrollo de la extensión de brazos y piernas al realizar el toque de dedos.	Conos	
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "Figuras" Se formaran grupos 4 grupos de 5, trotando por el campo el profesor indicara la figura que deben armar, la mejor figura armada con sus cuerpos gana. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se comenzó con las 20 estudiantes y culmino la sesión con la misma cantidad.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°05

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	09-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE DEDOS		
SUB INDICADORES	ALTURA DE PECHO CON MOVIMIENTO DESPACIO PARA POSICION CORRECTA		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué capacidades físicas se trabaja en el toque de dedos? Información sobre el tema a desarrollar: Información sobre el fundamento básico Toque de dedos en el minivoley y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego "El gato y el ratón". Se formara un círculo, en este se encontraran dos balones en diferentes lugares, el balón 1 dará dos toques de dedos el balón 2 dará solo un toque, la alumna que reciba los dos balones al mismo tiempo pierde.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. 13. Nombre del juego: "Voleo a distancia" (juego pre-deportivo) Formados en parejas ejecutan el voleo trasladándose lateralmente, realizando ranas, patitos, y con las rodillas semiflexionadas. - En este juego se corregirá posición del toque de dedos de las alumnas. 14. Nombre del juego: "Voleo sin dejar caer el balón" (juego pre-deportivo) Frente a frente, grupos de dos, llevara el balón realizando toque de dedos sin dejarlo caer hasta llegar al otro extremo. - Se deberá de observar las posiciones al realizar el toque de dedos y que no dejen caer el balón. 15. Nombre del juego: "Pasando al tercer voleo" (juego pre-deportivo)	Balones Net	25'

Se realizaran tres pases en un mismo campo y al tercero lo pasa al campo contrario realizando toque de dedos. Se observara la coordinación, agilidad y trabajo en equipo para realizar el trabajo.	Conos	
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "La gallina" Se formara 4 grupos de 5, en columna y sosteniéndose de la cintura, la primera alumna tendrá que correr con su grupo y atrapar a la cola de otros grupos para obtener puntos, el equipo con más puntos gana. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se comenzó con las 20 estudiantes y culmino la sesión con la misma cantidad. -Una de las niñas mostro desinterés por que se sentía enferma.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°06

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	09-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE DEDOS		
SUB INDICADORES	ALTURA DE PECHO CON MOVIMIENTO DESPACIO PARA POSICION CORRECTA		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué capacidades físicas se trabaja en el toque de dedos? Información sobre el tema a desarrollar: Información sobre las reglas en el minivoley. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego "Mata gente". Todas las alumnas en el centro del campo y los profesores lanzaran el balón para poder matar a las alumnas.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. 16. Nombre del juego: "Voleo pequeño" (juego pre-deportivo) Formados en parejas ejecutan el toque de dedos flexionando rodillas. - En este juego se corregirá posición del toque de dedos de las alumnas. 17. Nombre del juego: "Voleo distante" (juego pre-deportivo) Frente a frente, grupos de dos, ejecutaran el toque de dedos lo más lejos posible. - Se deberá de observar las posiciones al realizar el toque de dedos y que no dejen caer el balón. 18. Nombre del juego: "Pasando al tercer voleo" (juego pre-deportivo) Se realizaran tres pases en un mismo campo y al tercero lo pasa al campo contrario realizando toque de dedos.	Balones Net Conos	25'

Se observara la coordinación, agilidad y trabajo en equipo para realizar el trabajo.		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "El círculo" Trotando alrededor del campo, al sonido del silbato tendrán que correr hacia el círculo del campo, el último en llegar pierde. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se retiraron antes de culminar la sesión 4 niñas de la sección B por motivos de trabajos grupales.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°07

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	12-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	JUGAR CUALQUIER BALON POR DEBAJO DE LA ALTURA DEL PECHO		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué es el toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego "Mata gente". Formaran dos grupos con la misma cantidad de participantes, se pasara los balones al campo contrario en toque de antebrazo, el grupo que se quede con más balones pierde.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. - Nombre del juego: "Lanza y recepciona" (juego de iniciación) Se lanza el balón al aire y se recepciona con los antebrazos, sin que caiga el balón hasta realizar 10 toques dentro de un círculo grande y luego dentro de uno pequeño. - En este juego la alumna conocerá como y con que se recepciona el balón. - Nombre del juego: "Aplaudiendo mi balón" (juego de iniciación) Se lanza el balón al aire y se trata de aplaudir la mayor cantidad de veces, antes de recepcionar el balón. - Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. - Nombre del juego: "Recepciono en mi silla" (juego pre-deportivo) Sentada en la silla se trata de recepcionar la mayor cantidad de balones sin pararse del sitio, luego se levantara suavemente para recepcionar.	Balones Net Conos	25'

Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que se vaya levantando..		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "El círculo" Trotando alrededor del campo, al sonido del silbato tendrán que correr hacia el círculo del campo y realizar el ejercicio de elongación que diga el profesor. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, llegaron tarde a la sesión tres niñas por exposiciones en aula.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°08

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	12-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	JUGAR CUALQUIER BALON POR DEBAJO POR DEBAJO DE LA ALTURA DE PECHO		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué es el toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca de las posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizará el juego "Cambios". Se pondrán de extremo a extremo, al sonido del silbato harán el cambio con su compañera, al cambio del silbato regresaran retrocediendo. Repeticiones de 5 a 7 veces.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. 22. Nombre del juego: "Aplaudiendo mi balón" (juego pre-deportivo) Se lanza el balón al aire y se trata de aplaudir la mayor cantidad de veces antes de recepcionar el balón. - En este juego se corregirá posición del toque de antebrazo. 23. Nombre del juego: "Recepcionamos en parejas" (juego de familiarización) En parejas realizan recepciones frente a frente, primero en el lugar y luego trasladándose lateralmente. - Se deberá de observar las posiciones al realizar el toque de antebrazo y el dominio del balón al momento de recepcionar. 24. Nombre del juego: "Vuelta entera" (juego de familiarización)	Balones Net	25'

Lanzar el balón en toque de antebrazo darse una vuelta entera y recepcionar sin dejar caer el balón. Se observara la coordinación y agilidad al realizar el giro.	Conos	
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "El barco se hunde" Trotando alrededor del campo, el profesor dará la indicación de la cantidad que deberá formar cada grupo. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, las alumnas llegaron temprano y se culminó la sesión con todo el grupo experimental.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°09

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	16-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	JUGAR CUALQUIER BOLA CON LLEGADA BAJA Y FUERTE		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Por qué es importante el toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizará el juego "Mata gente". Formaran dos grupos con la misma cantidad de participantes, se pasara los balones al campo contrario en toque de antebrazo, el grupo que se quede con más balones pierde.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. 25. Nombre del juego: "Lanza y recepciona" (juego de iniciación) Se lanza el balón al aire y se recepciona con los antebrazos, sin que caiga el balón hasta realizar 10 toques dentro de un triángulo grande y luego dentro de uno pequeño. - En este juego la alumna conocerá como y con que se recepciona el balón. 26. Nombre del juego: "Recepciona y corre" (juego de familiarización) Se recepciona el balón en la línea de ataque luego retrocede a la línea de fondo y avanza de nuevo a la línea de ataque. - Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. 27. Nombre del juego: "Ágil al recepcionar" (juego pre-deportivo) Colocarse en el centro del campo y tratar de recepcionar la mayor cantidad de	Balones Net Conos	25'

balones provenientes del campo contrario. • Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que vaya recepcionando.		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: “La granjita” Trotando alrededor del campo, cuando el profesor indique el animal, las alumnas tienen que imitar al animal ya mencionado. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10’

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, llegaron tarde a la sesión tres niñas por razones familiares.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°10

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	16-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	JUGAR CUALQUIER BOLA CON LLEGADA BAJA Y FUERTE		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Por qué es importante el toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizará el juego "Atrapa balones". Formaran dos grupos con la misma cantidad de participantes, un grupo tendrá que proteger todos los balones, si el equipo contrario logra quitarles todos los balones, ganan.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. 28. Nombre del juego: "Lanza y recepciona" (juego de iniciación) Se lanza el balón al aire y se recepciona con los antebrazos, sin que caiga el balón hasta realizar 10 toques dentro de un triángulo grande y luego dentro de uno pequeño. - En este juego la alumna conocerá como y con que se recepciona el balón. 29. Nombre del juego: "Recepciona y corre" (juego de familiarización) Se recepciona el balón en la línea de ataque luego retrocede a la línea de fondo y avanza de nuevo a la línea de ataque. - Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. 30. Nombre del juego: "Agil al recepcionar" (juego pre-deportivo) Colocarse en el centro del campo y tratar de recepcionar la mayor cantidad de	Balones Net Conos	25'

balones provenientes del campo contrario. Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que vaya recepcionando.		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: “La granjita” Trotando alrededor del campo, cuando el profesor indique el animal, las alumnas tienen que imitar al animal ya mencionado. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10’

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, llegaron tarde a la sesión tres niñas por razones familiares.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°11

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	19-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	RECIBIR EL SAQUE		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Por qué es importante el toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizará el juego "La cadenita". Formarán 4 grupos de 5, saldrá a correr una distancia indicada le dar vuelta al cono y saldrán a correr agarrados de la mano, le darán vuelta la cono y así hasta completar todo el grupo.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. 31. Nombre del juego: "Tic-tac" (juego pre-deportivo) Frente a frente en parejas, en el centro del campo se pasaran el balón por encima de la net con el antebrazo, dando un solo toque, trasladándose hasta donde vaya el balón - En este juego se observará los movimientos coordinativos para recepcionar el balón y dirigirlo a donde lo piden. 32. Nombre del juego: "Recepciona y corre" (juego de familiarización) Se recepciona el balón que sale desde la línea de saque.. - Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. 33. Nombre del juego: "Ágil al recepcionar" (juego pre-deportivo) Colocarse en el centro del campo y tratar de recepcionar la mayor cantidad de	Balones Net Conos	25'

balones provenientes del campo contrario desde la línea de saque. Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que vaya recepcionando.		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "De diez" Trotando alrededor del campo, el profesor indicara una parte del cuerpo que las alumnas deben de mover de forma circular. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se comenzó con todo el grupo hasta el final de la sesión.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 12

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	19-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	RECIBIR EL SAQUE		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Cuál es la posición correcta del toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo y posición correcta al momento de recibir un saque. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego "La serpiente". Tendrán que trotar por donde se encuentre la serpiente que está formada por conos, con una repetición de 3 veces por ser una serpiente muy larga.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Se dará conocimiento a las alumnas acerca del trabajo en campo. - Nombre del juego: "Recepciono en mi triangulo" (juego familiarización) Se para en un triángulo dibujado en el suelo y se trata de realizar la mayor cantidad de recepciones sin salirse del triángulo. - En este juego se trabaja dominio de espacio, cada niña tiene que conocer su lugar, el espacio al momento de defender el campo. - Nombre del juego: "Recepciona y corre" (juego de familiarización) Se recepciona el balon que sale desde la línea de saque. - Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. - Nombre del juego: "Agil al recepcionar" (juego pre-deportivo) Colocarse en el centro del campo y tratar de recepcionar la mayor cantidad de balones provenientes del campo contrario desde la línea de saque. - Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que vaya	Balones Net Conos	25'

repcionando.		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "El círculo" Trotando alrededor del campo, el sonido del silbato las alumnas tendrán que llegar al círculo lo más rápido posible. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se comenzó con todo el grupo hasta el final de la sesión.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 13

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	23-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	RECIBIR REMATES		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Cuál es la posición correcta del toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo y posición correcta al momento de recibir un remate. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego "la granjita". Tendrán que trotar por el campo cuando el profesor indique un animal, estos tienen que imitar lo ya mencionado.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: 37. Nombre del juego: "Recepciona y corre" (juego de familiarización) Se recepciona el balón que sale desde la línea de saque con el saque tenis. Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. 38. Nombre del juego: "Agil al recepcionar" (juego pre-deportivo) Colocarse en el centro del campo y tratar de recepcionar los remates provenientes del campo contrario. - Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que vaya recepcionando. 39. Nombre del juego: "Recepciono en mi posición" Se recepcionara el remate proveniente del campo contrario en la posición que se encuentre la alumna.	Balones Net Conos	25'

FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "Regreso a mi posición" Se formara dos filas, al sonido del silbato cambiaran de posición de la fila contraria, al silbato regresaran a su posición inicial. Repetición de 5 veces. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'
---	---------------------------------	------------

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, dos estudiantes asistieron sin el uniforme para entrenar.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 14

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	23-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECIPROCA		
INDICADOR	TOQUE DE ANTEBRAZO		
SUB INDICADORES	RECIBIR REMATES		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Cuál es la posición correcta del toque de antebrazo? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del toque de antebrazo y posición correcta al momento de recibir un remate. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego "Rápidos". Se formara 4 grupos de 5, el primero tendrá que salir trotando levantando rodillas hasta llegar al cono, regresar rápido y darle la mano a su compañera para que esta continúe, y así todo el grupo.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Nombre del juego: "Recepciona y corre" (juego de familiarización) Se recepciona el balón en la línea de saque se retrocede hasta la línea de saque y regresa para realizar la misma acción de recepción, el balón vendrá desde el campo contrario con un remate. - Se deberá de observar el dominio del balón al momento de recepcionar. - Nombre del juego: "Agil al recepcionar" (juego pre-deportivo) Colocarse en el centro del campo y tratar de recepcionar los remates provenientes del campo contrario. - Se observara la precisión para mejorar la posición básica al momento que vaya recepcionando. - Nombre del juego: "Recepciono en mi posición" Se recepcionara el remate proveniente del campo contrario en la posición que se encuentre la alumna.	Balones Net Conos	25'

FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "Regreso a mi estado" Tendrán que correr lo más rápido posible alrededor del campo, luego bajara la velocidad, hasta llegar a caminar lento. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, dos estudiantes asistieron sin el uniforme para entrenar.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°15

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	26-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	SAQUE BAJO MANO		
SUB INDICADORES	SAQUE BAJO MANO DE FRENTE		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué es el saque? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del saque. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. Se realizara el juego: "Velocidad" Se formara 4 grupos de 5, el primero tendrá que salir trotando hasta llegar al cono, regresar rápido y darle la mano a su compañera para que esta continúe, y así todo el grupo.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: 43. Nombre del juego: "Lanza y corre" (juego de familiarización) Posición de frente mirando al campo deportivo, se lanza el balón con una mano, luego con la otra y al final con las dos juntas, tratando de hacer pasar la red, luego se traslada al otro campo para realizar la misma acción. - Se deberá de observar los lanzamientos para ir corrigiéndolos. 44. Nombre del juego: "Lanzando" (juego pre-deportivo) Colocarse en la posición lateral al campo deportivo, con la mirada al frente se lanza el balón con una sola mano derecha-izquierda luego con las dos juntas al otro campo deportivo. - Se observara la posición y la toma del balón al momento de ejecutar el saque. 45. Nombre del juego: "Lanza y saca" Posición de frente mirando al campo deportivo, se lanza el balón al aire y se tratara de dar golpe con la palma de la mano, 10 balones seguido.	Balones Net Conos	25'

La alumna hará uso de su sentido óculo manual y desarrollar su fuerza para mejorar el saque		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "Regresando" Tendrán que ubicarse en dos filas para poder realizar el cambio de lugares trotando. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, dos estudiantes asistieron sin el uniforme para entrenar.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°16

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	26-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	SAQUE BAJO MANO		
SUB INDICADORES	SAQUE BAJO MANO DE FRENTE		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué es el saque? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del saque y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “De Diez”, que consiste en tocar a sus compañeros la parte del cuerpo que el profesor indique para así buscar ganadores y perdedores.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Nombre del juego: “Lanza y corre” (juego de familiarización) Posición de frente mirando al campo deportivo, se lanza el balón con una mano, después del saque tendrá que salir corriendo y colocarse en el campo contrario y realizar la misma acción. - Se deberá de observar los lanzamientos para ir corrigiéndolos. - Nombre del juego: “Lanzando” (juego pre-deportivo) Colocarse en la posición lateral al campo deportivo, con la mirada al frente se lanza el balón con una sola mano derecha-izquierda al otro campo deportivo, con una repetición de 5 veces. - Se observara la posición y la toma del balón al momento de ejecutar el saque. - Nombre del juego: “Lanza y saca” Posición de frente mirando al campo deportivo, se lanza el balón al aire y se trata de dar golpe con la palma de la mano, 10 balones seguidos. - La alumna hará uso de su sentido óculo manual y desarrollar su fuerza para mejorar	Balones Net Conos	25'

el saque		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "Regresando" Tendrán que ubicarse en dos filas para poder realizar el cambio de lugares trotando. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se inició la sesión con todas las niñas.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°17

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	30-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	SAQUE BAJO MANO		
SUB INDICADORES	SAQUE BAJO MANO LATERAL		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué es el saque? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del saque y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “De Diez”, que consiste en tocar a sus compañeros la parte del cuerpo que el profesor indique para así buscar ganadores y perdedores.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Nombre del juego: “Lanza y corre” (juego de familiarización) Posición lateral mirando al campo deportivo, se lanza el balón con una mano, después del saque tendrá que salir corriendo y colocarse en el campo contrario y realizar la misma acción. - Se deberá de observar los lanzamientos para ir corrigiéndolos. - Nombre del juego: “Lanzando” (juego pre-deportivo) Colocarse en la posición lateral al campo deportivo, con la mirada al frente se lanza el balón con una sola mano derecha-izquierda al otro campo deportivo, con una repetición de 5 veces. - Se observara la posición y la toma del balón al momento de ejecutar el saque. - Nombre del juego: “Lanza y saca” Posición lateral mirando al campo deportivo, se lanza el balón al aire y se tratara de dar golpe, 10 balones seguidos. - La alumna hará uso de su sentido óculo manual y desarrollar su fuerza para mejorar	Balones Net Conos	25'

el saque		
FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "la guerrita" Se formara 4 equipos de 5, se ubicaran en posiciones indicadas, tendrán que mandar todos los balones al campo contrario con saque lateral, el objetivo es quedarse sin balones. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se inició la sesión con todas las niñas.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°18

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	30-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECIPROCA		
INDICADOR	SAQUE BAJO MANO		
SUB INDICADORES	SAQUE BAJO MANO LATERAL		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Qué es el saque? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca del saque y posiciones correctas. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. - Se realizara el juego "Mata gente". Todas las alumnas en el centro del campo y los profesores lanzaran el balón para poder matar a las alumnas.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Nombre del juego: "Lanza y corre" (juego de familiarización) Posición lateral mirando al campo deportivo, todas lanzaran el balón al sonido del silbato. - Se deberá de observar los lanzamientos para ir corrigiéndolos. - Nombre del juego: "Lanza y saca" Posición lateral mirando al campo deportivo, se lanza el balón al aire y se tratara de dar golpe, 10 balones seguidos. - La alumna hará uso de su sentido óculo manual y desarrollar su fuerza para mejorar el saque	Balones Net Conos	25'

FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "la guerrita" Se formara 4 equipos de 5, se ubicaran en posiciones indicadas, tendrán que mandar todos los balones al campo contrario con saque lateral, el objetivo es quedarse sin balones. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'
---	---------------------------------	------------

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se inició la sesión con todas las niñas.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°19

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	03-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECÍPROCA		
INDICADOR	DEMUESTRO MIS HABILIDADES EN EL MINIVOLEY		
SUB INDICADORES	SAQUE, Y TOQUE DE DEDOS Y ANTEBRAZO		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Por qué son importantes las posiciones de un jugador en el minivoley? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca de las posiciones en el minivoley. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “El barco se hunde”. Las alumnas trotaran por todo el campo deportivo, cuando el profesor diga: el barco se hunde y solo hay botes para grupos de.... Según indique el profesor las alumnas tendrán que formar los grupos.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Nombre del juego: “Recepciono al vacío” (juego de familiarización) Se colocan varias niñas en un campo, luego en el campo contrario una sola participante trata de recepcionar y hacer pasar el balón al otro campo a los lugares donde no se encuentre ninguna niña. La recepción puede ser en toque de dedos o antebrazo. - Se deberá de observar los lanzamientos para ir corrigiéndolos. - Nombre del juego: “Balón andante” Se tiene que recepcionar el balón en toque de dedos o antebrazo cada vez que este llegue a su sitio, primero con un balón luego con dos, tres. - La alumna hará uso de su sentido óculo manual y desarrollar su coordinación óculo manual.	Balones Net Conos	25'

FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "la guerrita" Se formara 4 equipos de 5, se ubicaran en posiciones indicadas, tendrán que mandar todos los balones al campo contrario con toque de dedos antebrazo y saque, hasta quedarse sin ningún balón en un tiempo de 1 minuto. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'
---	---------------------------------	------------

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se inició la sesión con todas las niñas.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES:...

Docente de Educación Física



SESIÓN EXPERIMENTAL N°20

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MICAELA BASTIDAS		
GRUPO EXPERIMENTAL	20 alumnas		
GRADO	PRIMER	SECCIÓN	A,B,C,D,E,F,G,H
DURACIÓN	40 min	FECHA	03-09-2016
ESCENARIO	CAMPO DEPORTIVO DE LA I.E.		
INVESTIGADORES	DENOS CAYO MAMANI María, QUISPE PARI Michael		
SECUENCIA EXPERIMENTAL	MOTIVACION Y FAMILIARIZACION		
ESTILO	ENSEÑANZA RECIPROCA		
INDICADOR	DEMUESTRO MIS HABILIDADES EN EL MINIVOLEY		
SUB INDICADORES	SAQUE, Y TOQUE DE DEDOS Y ANTEBRAZO		

ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	MATERIALES	TIEMPO
FASE DE INICIO Actividades permanentes: Lista y presentación personal. Recuperación de saberes previos: ¿Por qué son importantes las posiciones de un jugador en el minivoley? Información sobre el tema a desarrollar: Información acerca de las posiciones en el minivoley. Activación Fisiológica: Ejercitación de los diferentes segmentos corporales mediante el juego. “Se realizara el juego “El barco se hunde”. Las alumnas trotaran por todo el campo deportivo, cuando el profesor diga: el barco se hunde y solo hay botes para grupos de.... Según indique el profesor las alumnas tendrán que formar los grupos.	Conos Cámara fotográfica Tabla de apuntes Balones	10'
FASE DE PROCESO Construcción y sistematización de los aprendizajes: - Nombre del juego: “Recepciono al vacío” (juego de familiarización) Se colocan seis niñas en un campo, en el campo contrario se ubican otras seis, el juego comienza con un saque, se realizan varios pases pero tendrán que lanzar al vacío del campo contrario. - Se deberá de observar las recepciones para ir corrigiéndolas. - Nombre del juego: “Tres contra tres” En grupos de tres se tiene que recepcionar el balón en tres toques, ya sea en toque de dedos o antebrazo, el primer equipo que deje caer el balón pierde. - La alumna hará uso de su sentido óculo manual y desarrollar su coordinación óculo manual.	Balones Net Conos	25'

FASE DE SALIDA - Para finalizar realizar el juego: "Partidos" Se formara 4 equipos de 5, se ubicaran en posiciones para un partido, tendrán que realizar tres toques y pasar el balón al campo contrario, el equipo que deje caer el balón pierde. - Sistematizan entre compañeras su experiencia.	Balones Net Conos	10'
---	---------------------------------	------------

CONTROL DE LAS FUENTES DE INVALIDACIÓN	
INSTRUMENTO	CONTROL
-Historia	-No hubo problema alguno, se inició la sesión con todas las niñas.
-Maduración	
-Inestabilidad del Ambiente Experimental	
-Mortalidad	
-Conducta del Experimentador	

OBSERVACIONES: ...

Docente de Educación Física