ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 “Virgen de Fátima” Carabayllo - 2014

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Bach. Aydeé Yolanda Cachuán Vega

ASESOR:

Mgtr. Félix Fernando Goñi Cruz

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LIMA - PERÚ

2015

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lima, siendo las 11:00:00 AM del día 19 de junio de 2015, a mérito de la R.D. Nº 2127-2015-UCV-L-EPG, de fecha 18 de junio de 2015, se dio inicio a la sustentación de la tesis titulada:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA I.E. N° 3058 "VIRGEN DE FATIMA" - CARABAYLLO, 2014"

Presentado por:

- **CACHUAN VEGA AYDEE YOLANDA**

Ante el jurado evaluador conformado por los docentes:

- PRESIDENTE	:	Dra. Violeta Cadenillas Albornoz
- SECRETARIO	:	Mgtr. Jimmy Díaz Manrique
- VOCAL	:	Mgtr. Félix Fernando Goñi Cruz

Concluida la sustentación, los miembros del jurado dictaminan:

Aprobado por mayoría

Siendo las 12:00:00 PM se dio por concluido el presente acto, firmando los miembros del jurado evaluador.

Dra. Violeta Cadenillas Albornoz PRESIDENTE	Mgtr. Jimmy Díaz Manrique SECRETARIO	Mgtr. Félix Fernando Goñi Cruz VOCAL

Dedicatoria

A Dios nuestro padre, por iluminar siempre el camino que escogemos.

A mi padre, a quien recuerdo en todas las circunstancias de mi vida, por los ejemplos dejados. A mi madre Aurelia, a quien valoro día a día. A Fernando, mi esposo, a quien amo y admiro, quien me enseñó a ser perseverante y luchar por nuestros ideales. A mis hijos Omar y Luis, que son el motor de mi vida, ellos han sido fuente de energía e inspiración para seguir superándome.

Gracias por todo su amor y comprensión.

Agradecimiento

Al Mgtr. Félix Fernando Goñi Cruz, por la asesoría y orientaciones valiosas en la elaboración de la tesis.

A la Universidad César Vallejo por la oportunidad que me brindó para seguir perfeccionándome como docente.

Al personal directivo, y a los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Nº 3058 “Virgen de Fátima” del distrito de Carabayllo que en todo momento colaboraron en el desarrollo de la tesis.

A los padres de familia, de los estudiantes; que comprendieron que dicho estudio de investigación beneficiaría a los suyos.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Aydeé Yolanda Cachuán Vega, estudiante del Programa Maestría en Educación con Mención en Problemas de Aprendizaje de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 06834579, con la tesis titulada “El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad de los estudiantes del tercer grado de la I.E. Nº 3058 “Virgen de Fátima” Carabayllo - 2014”. Declaro bajo juramento que:

1) La tesis es de mi autoría.

2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Los Olivos, 27 de junio del 2015

Firma: .....

Nombres y apellidos: Aydeé Yolanda Cachuán Vega.

DNI: 06834579

Presentación

Señores miembros del jurado pongo a vuestra consideración el presente trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad de los estudiantes del tercer grado de la I.E. Nº 3058 del distrito de Carabayllo - 2014”, con la finalidad de demostrar que el juego como estrategia ayuda a desarrollar la lateralidad de los niños del tercer grado de dicha Institución Educativa en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de magister en educación con mención en Problemas de Aprendizaje.

Este estudio busca optimizar el proceso enseñanza y aprendizaje con el fin de demostrar que el Juego como estrategia, es una gran alternativa que permite desarrollar en los estudiantes la lateralidad y por ende habilidades para el mejoramiento de las competencias. Todo ello se efectúa mediante la aplicación de una lista de cotejo cuya finalidad es determinar el tipo de predominio lateral en cada uno de los niños y niñas y como estrategia el uso del juego, desarrollo de sesiones de aprendizaje orientados a definir la lateralidad de los niños y niñas, técnicas de recolección de datos como la que ayudarán a guiar no solamente el proceso sino también los resultados

El documento consta de cuatro capítulos las cuales detallamos a continuación:

- Capítulo I Introducción
- Capítulo II Marco Metodológico
- Capítulo III Resultados
- Capítulo IV Discusión
- Y complementariamente presenta conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

La autora

Índice

		Pág.
PÁGINAS PRELIMINARES		
	Página del Jurado	ii
	Dedicatoria	iii
	Agradecimiento	iv
	Declaratoria de autenticidad	v
	Presentación	vi
	Índice	vii
	Lista de tablas	ix
	Lista de figuras	x
RESUMEN		xi
ABSTRACT		xii
I.	**INTRODUCCIÓN**	
1.1	Antecedentes	14
1.2	Marco Teórico	
	1.2.1 El juego como estrategia	18
	1.2.2 La lateralidad	27
1.3	Justificación	35
1.4	Problema	
	1.4.1 Realidad problemática	37
	1.4.2 Formulación del problema	38
1.5	Hipótesis	39

1.6 Objetivos 40

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Variables 43

2.2. Operacionalización de variables 43

2.3. Metodología

2.3.1 Tipo de estudio 44

2.3.2 Diseño 45

2.4 Población, muestra y muestreo 46

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 47

2.6 Métodos de análisis de datos 50

2.7 Aspectos éticos 52

III. RESULTADOS

3.1 Resultados descriptivos 54

3.2 Contrastación de las hipótesis 60

IV. DISCUSIÓN 67

V. CONCLUSIONES 70

VI. RECOMENDACIONES 73

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. 76

ANEXOS 80

1 Lista de Cotejo

2 Sesiones de aprendizaje

3 Matriz de Consistencia

4 Coeficiente de confiabilidad de Kuder-Richardson del Test de dominancia lateral versión adaptada

5 Base de datos Pre-Test y Post-Test

6 Certificado de Validez de Contenido del instrumento que mide lateralidad.

Índice de tablas

N°	Titulo	Pág.
1	Operacionalización de la variable independiente: El juego como estrategia	43
2	Operacionalización de la variable dependiente: Lateralidad	44
3	Distribución de la población de estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014	46
4	Muestra de estudiantes del tercer grado del nivel primaria	47
5	Validez de contenido por juicio de expertos de la Lista de Cotejo	50
6	Estimaciones de confiabilidad mediante la fórmula 20 de Kuder Richardson	50
7	Comparación de la lateralidad en los estudiantes del grupo de control y experimental	54
8	Comparación de la dominancia manual en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental	55
9	Comparación de la dominancia podal en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental	56
10	Comparación de la dominancia ocular en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental	57
11	Comparación del dominancia auditiva en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental	58
12	Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental	60
13	Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental	61
14	Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental	62
15	Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental	63
16	Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental	64

Índice de figuras

N°	Titulo	Pág.
1	Comparación de la lateralidad para los grupos de estudio en las condiciones pre y post test	54
2	Comparación de la dominancia manual de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test	55
3	Comparación de la dominancia podal de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test	56
4	Comparación de la dominancia ocular de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test	57
5	Comparación de la dominancia auditiva de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test	59

RESUMEN

La presente investigación evalúa el efecto de la aplicación del juego como estrategia en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

Se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia de 58 niños de ambos sexos, de los cuales 26 niños de un aula fueron considerados para grupo experimental (GE) y 32 niños de otra aula para grupo de control (GC). El diseño empleado es cuasi-experimental. Se utilizó una Lista de Cotejo de dominancia lateral adaptado ad hoc, por tanto, se verificó la idoneidad de sus propiedades métricas mediante validez de contenido y confiabilidad (consistencia interna estimado con la fórmula de KR-20).

Los resultados de la prueba Chi cuadrada para dos muestras independientes obtenidos indican que no existían diferencias significativas en la condición pretest al comparar GC y GE; sin embargo, en la condición postest se encontró existencia de diferencias significativas (X^2= 18.622; gl = 1, $p < 0.01$) entre los dos grupos, a favor del GE porque sólo en este grupo se observó la presencia de lateralidad bien afirmada en un 46.2%, mas no así en el GC que el 100% permanecía con lateralidad mal afirmada. Con respecto a los efectos del programa sobre las dimensiones se encontró cambios significativos en el GE con respecto al desarrollo de la dominancia manual (X^2= 3.839; gl = 1, $p < 0.05$) y podal (X^2= 8.133; gl = 1, $p < 0.01$), en cambio no se observaron diferencias significativas entre los grupos de estudio con respecto a la dominancia ocular (X^2= 1.760; gl = 1, $p > 0.05$) y auditiva (X^2= 0.308; gl = 1, $p > 0.05$). Esta investigación permite concluir que el uso de los juegos como estrategia contribuye significativamente en el desarrollo de la lateralidad y prevenir dificultades específicas en el aprendizaje, no hay duda de que una lateralidad bien establecida es un factor facilitador de los diferentes aprendizajes siendo un factor de riesgo caso contrario.

Palabras clave: Juego, lateralidad, dominancia lateral, tipos de dominancia.

ABSTRACT

This research evaluates the effect of the application of the game as a strategy to develop the laterality of the students of primary level of EI N°. 3058 " Virgen de Fátima " - Carabayllo, 2014.

A non-probabilistic convenience sample of 58 children of both sexes, of which 26 children in a classroom were considered for experimental group (GE) and 32 children from another classroom for the control group (CG) was selected. The design used is quasi-experimental. Checklist a lateral dominance adapted ad hoc was used, so the adequacy of its psychometric properties was verified by content validity and reliability (internal consistency estimated with the formula KR-20).

The results of the Chi-square test for two independent samples obtained indicate that there were no significant differences in pretest condition by comparing GC and GE; however, in the post-condition significant differences (X^2 = 18,622, df = 1, p <0.01) was found between the two groups, in favor of GE because only in this group the presence of lateral well affirmed in observed a 46.2%, but not in the GC that 100% remained with bad laterality affirmed. With respect to the effects of the program on the dimensions significant change was found in the GE regarding the development of hand dominance (X^2 = 3.839, df = 1, p <0.05) and foot (X^2 = 8.133, df = 1, p 0.05) and auditory (X^2 = 0.308, df = 1, p> 0.05); whereas no significant differences between the study groups with respect to ocular dominance (X^2= 1.760; gl = 1, p > 0.05). This research supports the conclusion that the use of games as a strategy contributes significantly to the development of laterality and prevent specific learning difficulties, there is no doubt that a well-established laterality is a facilitator of learning different factor being a risk factor case otherwise.

Key words: game, laterelly, lateral dominate, type of dominate

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad de los niños y niñas en la etapa escolar es un campo poco intervenido en la actualidad por los docentes porque se piensa que solo los profesionales en deporte y técnicos deportivos llevan a cabo dicho trabajo y se hace énfasis en la parte cognitiva dejando a un lado la parte psicomotriz, teniendo en cuenta que esta es una etapa en la que el niño y la niña adquiere destrezas y habilidades con facilidad, se debería aprovechar para desarrollar la lateralidad y de esta manera favorecer el rendimiento en actividades como la lecto-escritura, las matemáticas, y demás áreas y las deportivas.

Hoy en día los niños y las niñas están expuestos en su medio a factores negativos, que impiden el óptimo desarrollo de su psicomotricidad debido a que están limitados a realizar sus actividades y juegos en espacios reducidos los cuales les impiden explorar nuevas experiencias por tal motivo este estudio hace referencia a las diferentes actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 8 a 9 años el cual busca que los estudiantes definan su lateralidad como una medida de prevención de dificultades posteriores.

La presente investigación tiene como objetivo general; demostrar si el uso del juego ayuda a desarrollar la lateralidad en niños del tercer grado de la IE Nº 3058 “Virgen de Fátima”.

1.2. Trabajos previos

Azula, Gálvez y Guevara (2007) hicieron la investigación: “Influencia del juego basado en dinámicas de animación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la IE Nº 82720 de la comunidad de Coyunde Grande Shugur – Hualgayoc” que fue sustentada en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo (Perú), para optar el grado de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa. La investigación fue de tipo explicativo trabajando con una muestra de 20 alumnos y 5 docentes. Los autores llegaron a concluir, que: 1) El juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas, permiten el desarrollo integral y un mejor desempeño en el aprendizaje; 2) Las dinámicas de animación y agrupación permiten mejorar el bajo nivel de socialización

de los niños y niñas del primer grado; 3) Los juegos a través de las dinámicas tienen resultados satisfactorios en el incremento de la autoestima, así como favorecen a que los niños propongan y solucionen problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

Astuhuaman (2007) realizó la investigación: “Programa de juegos simbólicos para mejorar el rendimiento académico del área de lógico matemática en el tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº30756 – Pichanaki”, con el propósito de optar el grado de Maestro en Educación en la Universidad Cesar Vallejo. La investigación fue aplicada, de un diseño cuasi experimental, en la que se aplicó pruebas pedagógicas y fichas de observación en una muestra de 30 alumnos de tercer grado. El autor llegó a concluir, que: 1) El programa de juegos simbólicos mejoran el rendimiento académico significativamente, y 2) Jugar y aprender, descubrir y conocer, son acciones importantes que ayudan a los niños a tomar conciencia de las dimensiones y medidas de su entorno, observar y desarrollar sus capacidades de exploración buscando una respuesta que explique el porqué de las cosas.

Lara y Navarro (2013) en la investigación: “Efecto del programa juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de Educación Inicial de la Institución Nº6099 Villa el Salvador”, sustentada en la Universidad Cesar Vallejo (Perú) para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Psicología Educativa, consideraban que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal. La muestra utilizada fue de 25 alumnos, siendo el diseño de tipo cuasi experimenta. Los autores llegaron a concluir, que: 1) La aplicación del programa juego libre presenta un efecto positivo en la mejoría de las habilidades sociales. 2) Los juegos de nociones de colores, de formas, de tamaño, de cantidad, de tiempo, de espacio y de longitud; ayudan a que el niño y la niña, a través de su propio cuerpo y entorno interiorice, proyecte, nomine y comprenda los diferentes aprendizajes; 3) La aplicación del programa juego libre presenta un efecto positivo en la mejoría de la comunicación asertiva y en la toma de decisiones en los niños de inicial.

Acosta (2012) ejecutó la investigación “Lateralidad y el Aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del primer grado de primaria de la I. E. “Virgen del

Rosario" del distrito de Surco. 2010" con la finalidad de describir y analizar la relación entre las variables en una muestra censal de 60 alumnos de ambos sexos. El diseño empleado fue no experimental y transeccional, teniendo como instrumentos un cuestionario de medición de actitudes o predisposiciones individuales. El autor concluyó que la lateralidad tiene relación significativa en el aprendizaje de la lectoescritura.

A nivel internacional:

A nivel internacional se ha efectuado diversas investigaciones relacionadas con el juego como estrategia de aprendizaje, de estos se tomó las siguientes investigaciones:

Venegas (1999) en la investigación "Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división", sustentada en la Universidad del Zulia – Maracaibo (Venezuela), para optar el grado de Magíster en Matemática. Utilizando una muestra de 15 alumnos de cuarto grado y un diseño cuasi experimental encontró que ciertas estrategias creativas logran desarrollar actitudes positivas hacía las matemáticas porque los alumnos se mostraron participativos con la estrategia lúdica; aparte de emitir respuestas novedosas y reducir las incorrectas, se mostraron activos al colaborar y discutir las actividades de clases. La autora llegó a concluir, que: 1) las estrategias planteadas con actividades lúdicas mostraron una superioridad comparada con la tradicional en cuanto al rendimiento estudiantil; 2) los estudiantes al ser motivados evidencian una mayor disposición de aprender las matemáticas.

Campos y Galves (2006) realizaron su tesis en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Cachón, en la localidad Santiago de Chile, titulada: "El juego como estrategia pedagógica, una situación de interacción educativa". Esta tesis propuso elementos del juego, desde el enfoque de la comunicación. La investigación utilizó un diseño metodológico mixto que se dividió en dos etapas, la "etapa de categorización" y la "etapa de propuesta". En la primera etapa emplearon un diseño no experimental trascendental descriptivo, con una muestra conformada por 39 niños entre 7 y 8 años de ambos sexos y en la segunda un diseño experimental (pre prueba – pos prueba

con grupo control). Para la recolección de información utilizaron procedimientos de observación y auto informe, en un tiempo de duración de un mes, los instrumentos diseñados corresponden a registros de observación y entrevistas semiestructuradas dirigidas a los estudiantes. Las autoras llegaron a concluir que: La definición de los elementos del juego se debe hacer desde un enfoque interaccional de la comunicación, con énfasis en las formas de relacionarse, tanto verbal como no verbal y en el contexto en que se dan las actividades comunicativas.

En Venezuela, Méndez (2002) en su trabajo “la importancia de la planificación de estrategias basadas en el aprendizaje significativo en el aprendizaje de matemáticas en séptimo grado de la Unidad Educativa Nacional Simón Bolívar”, llegó a la siguiente conclusión: La utilización de estrategias basadas en el aprendizaje significativo es de gran utilidad porque permite que el alumno construya su propio saber, tomando en cuenta las experiencias previas y sus necesidades. Ante esta situación el autor recomienda que el Ministerio de Educación, cultura y deporte conjuntamente con las universidades e institutos de educación superior dicten cursos de actualización de estrategias metodológicas innovadoras dirigidas a los docentes que laboran en dichas áreas.

Rosas (2012) llevó a cabo la investigación acerca de la “Incidencia de la dominancia lateral en la disgrafía motriz de los niños y niñas de tercer año de EGB de la escuela “Manuel de Jesús calle” de la ciudad de Quito, año 2011 – 2012 y propuesta de una guía metodológica para intervenir en la disgrafía motriz.”. En esta investigación de tipo descriptiva se utilizaron el sub-test de lateralidad de CUMANIN y el test TALE para una población de 60 niños del tercer año de la mencionada escuela. Entre los resultados se encontró que los niños en su mayoría no tienen definida su dominancia lateral y en cuanto a la escritura se observó una predominancia de ciertas características del grafismo que dan como resultado una disgrafía motriz de los niños/as.

Rodríguez (2012) en su investigación sobre “La Lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 4 a 5 años del centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector sur de Quito, en la ciudadela del ejército, durante el año lectivo 2010-2011” utilizando un diseño mixto de

tipo cualitativa y cuantitativa, en una muestra de 35 niños, recogió información con las técnicas de entrevista y encuesta. El autor concluyó que: existe una influencia significativa de lateralidad en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de 4 a 5 años del Centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe.

1.3. Teorías relacionadas al tema

El juego como estrategia.

Para Charlier & Whitton (2012) el aprendizaje basado en juegos, se entiende como "el fenómeno que conjuga el aprendizaje con los juegos, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o la evaluación. Se considera una manera eficaz para motivar al estudiante y participar en experiencias de aprendizaje activo" (p.48).

De acuerdo con Piaget (1981) el juego es una actividad inherente al niño, que si se la aprovecha y dirige en una dirección acertada puede ser convertida en un medio importante para estimular el aprendizaje. Cuando se la combina con otros medios, podría convertirse en una herramienta importante para desarrollar en los niños cualidades morales, intereses y motivación por las cosas que realizan.

Huizinga (1968, véase Mendoza, 2013) considera que el juego es una actividad despejada libremente dentro de unos límites temporales y espaciales determinados de acuerdo con ciertas reglas, caracterizados por sentimientos de tensión, alegría y conciencia de ser diferente a lo que existe en la vida cotidiana.

Fundamentos teóricos del juego: Teoría estructuralista de Piaget

Piaget (1973, cit. Vázquez, 2011), incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Piaget sostiene que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de estas.

Esta teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño", en la cual se da una explicación general del juego, la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales del juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Para Piaget el juego “es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan” (p. 64)

De acuerdo con los principios teóricos de Piaget (1973, cit. Vázquez, 2011) cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos. Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico. Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o concepto

El juego a través del tiempo

Según los principios teóricos de Piaget (1973, cit. Vázquez, 2011) el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, se educa y desarrollan habilidades y muchas facetas de su personalidad.

La actividad lúdica entonces, posee una naturaleza y unas funciones suficientemente complejas como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma, porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado en la vida humana.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855, véase López, 2010) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan energías sobrantes.

Lázarus (1883, véase López, 2010), por el contrario sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que produce relajación.

Por su parte Groos (1898,1901 véase López, 2010) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la etapa posterior. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Una vez empezado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904, véase López, 2010), que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo con los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en psicología.

Piaget (1966, cit. Vázquez, 2011), ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por

antonomasia, la actividad imprescindible mediante la cual el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Berger y Thompson (1997), además Piaget fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas del juego es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Bruner y Garvery (1997), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Para Vygotsky (1991) lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba en esa situación, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definir en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Subraya además que lo fundamental en el juego, es la naturaleza social de los papeles representados por el niño que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura y educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto (Vázquez, 2011).

La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas dependen del tipo de andaduras que se le proporcione al niño.

A que esta andadura sea efectiva contribuye, por supuesto, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones, etc., actividades lúdicas que se facilitan con materiales didácticos adecuados.

Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia y beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los niños representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Bronfenbrenner (1987), por su parte opina, que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además, considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico. Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores (Guitart, 1999; Goicochea, 1991; Piaget, 1981,) que, bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en

sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (no olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad (Requena, 2003).

Lowenfeld (1969, véase Vázquez, 2011), el juego en los niños es “la expresión de la relación de ellos con la totalidad de la vida, entendiendo por esa relación todas las actividades que los niños realizan espontáneamente y que tienen su finalidad en sí mismas”. En este sentido, el juego según Laowenfeld, puede ser comprendido en torno a cuatro propósitos: como medio del niño para establecer contacto con el ambiente; como puente entre la conciencia del niño y su experiencia emocional; como la expresión externalizada de la vida emocional; y como relajación, diversión, placer y descanso.

En este sentido, Puig (1994), señala que el juego, por una parte, tiene gran trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño y por otra, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es aconsejable que no se los considere únicamente como instrumento facilitador de aprendizaje, o de descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo.

Al respecto Molina (1990), señala una serie de capacidades que pueden ser desarrollados a través del juego, entre las que se encuentran:

- Desarrollo del lenguaje: en los juegos con los demás o de imitación de otras personas, los niños necesitan del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas, esto permite que los niños y niñas desarrollen su capacidad lingüística.
- Desarrollo psicológico: el juego desempeña una función catártica, liberando al niño de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada.
- Desarrollo mental: a nivel mental, la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la imaginación, la creatividad, y la fantasía, así como también la inteligencia y la mejora del rendimiento escolar.
- Desarrollo social: el juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño. Desde su nacimiento el niño va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia a través de las actividades lúdicas. En los juegos sobre todo en los cooperativos, el niño ha de pensar en los demás, aceptando sus actitudes y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas.
- Desarrollo motor (físico): el ejercicio que el niño activo necesita le viene dado por el juego de la mejor manera. El juego favorece el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo.

A este último aspecto citado por Molina, la presente investigación va orientada ya que se propone el desarrollo de la lateralidad y da énfasis al juego como estrategia.

Es por esto, que hoy, a partir de las cualidades y beneficios que el juego reporta, se debe reflexionar acerca del papel que la actividad lúdica puede cumplir en la escuela, generadora y transmisora de cultura y responsable de gatillar procesos que favorecen el desarrollo integral de los sujetos.

Concepción pedagógica del juego

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Juegos de relación espacial

Para Decroly (2002) esta serie de ejercicios se refiere a la orientación y la perspectiva, o más exactamente a la aptitud para reconocer de forma abstracta, en un plano, la tercera dimensión. Ofrecen a los niños un punto de referencia preciso de las posiciones de objetos que habrá realizado en sus juegos (construcciones, por ejemplo) o tal como se presentan en su entorno. No sólo deben ejecutarse correctamente, lo que indica una buena observación de las relaciones con el espacio, sino que; como en todos los juegos, debe intervenir el lenguaje. El niño se ve obligado así a dominar los términos que analizan el espacio: delante, detrás, encima, entre, a través de, a izquierda, a derecha, etc. Estos ejercicios son indispensables como preparación para las disciplinas escolares: escritura, lectura, cálculo.

Es importante darnos cuenta de que promover con los niños juegos de las relaciones espaciales, para determinar la lateralidad, está estrechamente relacionado con los juegos visuales porque los niños perciben las situaciones en el espacio a través de la vista y también está relacionado con los juegos motores.

También en el juego motor el niño va a tener la ocasión de experimentar sensaciones espaciales de acercarse, alejarse, ponerse a un lado (derecha-izquierda), subirse encima, ponerse delante o esconderse detrás. Además, hay juegos que requieren la reproducción de escenas como los rompecabezas, donde se exige al niño a observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas; las hay representadas en superficies planas o en volúmenes como cubos, prismas o construcciones, que ayudará a que inventen nuevas formas. Por tanto, hay diversidad de materiales que ayudaran al niño a desarrollarse

Juegos Psicomotrices

Henrry Wallon (1964, véase Vázquez, 2011), es probablemente el gran pionero de la psicomotricidad (entendida como campo científico), en 1925 y en 1939 este psicólogo realiza una de sus obras más relevantes en el campo del desenvolvimiento psicológico del niño. La obra de Wallon continúo durante décadas influyendo en la investigación en varios campos de formación como psiquiatría, psicología y pedagogía. Este investigador a través del concepto esquema corporal introduce datos neurológicos en sus concepciones psicológicas: se refiere al esquema corporal no como una unidad

biológica o psíquica sino como una construcción, elemento base para el desarrollo del niño.

Los juegos motrices son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etc. (Ajuriaguerra, 1978).

Fundamentos Teóricos de la Lateralidad

Definiciones de la Lateralidad

Según Castejón (1988; véase Valenzuela, 2009) lateralidad es definida como el conjunto de predominancias particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo. En ese mismo orden de ideas Rigal (1987; véase Valenzuela, 2009) señala que lateralidad viene a ser la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo, tales como mano, ojo, oído o pierna.

Por su parte, Conde y Viciana (1987; cit. por Trigo, 2000) entienden por lateralidad como el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, manifestándose de esta forma en la preferencia de utilizar selectivamente un miembro determinado; esto con el fin de realizar actividades concretas.

Asimismo, Rodríguez (2012) define lateralidad como la predominancia de uno de los dos lados, ya sea el derecho o el izquierdo para la ejecución de determinadas acciones; por lo que se emplea, el término lateralidad para el predominio o la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que implica que cada persona utilice con mayor destreza cualquiera de los dos miembros simétricos, en la realización o ejecución de acciones y funciones. En esta misma línea, Rosas (2012) entiende por lateralidad como el predominio de un lado del cuerpo sobre el otro, al momento de efectuar ciertas acciones motrices; debido a la dominancia del hemisferio contrario al de uso, como consecuencia de la maduración del sistema nervioso y de la experimentación.

Por otra parte, según Le Boulch (1981; véase Valenzuela, 2009) lateralidad es la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda. Mientras que para Ferré, Casaprima, Catalán y Mombiela (2000; véase Moneo, 2014) lateralidad es consecuencia de la distribución de funciones que se establece entre los dos hemisferios cerebrales.

Otra definición de lateralidad es la planteada por Kephart (1960; véase Wernicke, 1980) quien concibe como una sensibilidad interna o consecuencia de los dos lados del cuerpo y su diferencia.

No obstante, la lateralidad de acuerdo a Lafon (1963; véase, Valles, 1999) constituye una desigualdad funcional de las mitades izquierda y derecha del cuerpo; por lo que corresponde tanto a la diferencia del desarrollo, como al reparto de las funciones de los hemisferios cerebrales.

Finalmente, para Erazo (2011) la lateralidad es una función compleja que se deriva de la organización binaria del sistema nervioso, efectivamente, gran parte del cuerpo se articula en forma doble: dos ojos, dos oídos, dos orejas, dos pulmones, dos riñones, entre otros; razón por la cual, el cerebro dispone de dos estructuras hemisféricas especializadas que son las responsables de controlar todo el complejo sistema dual, integrando de esta forma, la diferente información sensorial, orientándonos en espacio y tiempo, por tanto interpretando eficientemente el mundo que nos rodea.

Dominancia lateral

Salas (2013) entiende por dominancia lateral como la tendencia a preferir un lado más que el otro. En este mismo orden de ideas, Valles (1999) define que la dominancia lateral es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, requiriendo de la direccionalidad para que el individuo se proyecte en el espacio.

Así para Rigal (1987) es la preferencia de utilizar una de las partes simétricas del cuerpo humano como la mano, el pie, el ojo u oído en la ejecución o realización de diversas tareas con fuerza, presión y destreza; teniendo esto que ver con la dominancia hemisférica. Precisa el autor en este sentido, que la dominancia lateral es el predominio de un hemisferio cerebral sobre el otro; el izquierdo en los diestros, el derecho en los zurdos y el predominio de los dos hemisferios en los ambidiestros.

Por su parte, Oña (1999) considera que la dominancia lateral es fundamentalmente, un producto del aprendizaje, donde cada comportamiento tiene sus características propias, moviéndose en diferentes dimensiones, siendo la prevalencia lateral sólo una de ellas.

La dominancia lateral, según Erazo (2011) significa la expresión del uso de uno de los dos lados del cuerpo, ejercitando por ello ese lado una mayor actividad que el

otro. Dicho, en otros términos, es el predominio o la dominancia de un hemisferio cerebral sobre el otro (Arbones, 2005).

El que unas personas sean diestras o zurdas, obedece a un proceso llamado lateralización; si bien es cierto que en los diestros predomina el hemisferio izquierdo y en los zurdos el hemisferio derecho; entonces, un niño estará homogéneamente lateralizado a la derecha, lo cual implica que será diestro si usa consistentemente los elementos del lado derecho de su cuerpo; y estará homogéneamente lateralizado a la izquierda, por lo que será zurdo, si la parte del cuerpo que usa consistentemente es la izquierda (Erazo, 2011).

Hay quienes sostienen que muchos de los problemas de lectura y escritura, a partir de los seis años, se deben a un mal desarrollo en la dominancia lateral. Asimismo, afirman que generalmente los problemas de dominancia se convierten en lentitud, falta de concentración, de comprensión, dificultades en matemáticas, comunicación, entre otros; dificultando en este sentido, la normal integración del niño, tanto en el ambiente familiar como el escolar; razón por la cual, la acción educativa así como familiar, deben respetar la lateralidad natural del niño para evitar posibles complicaciones posteriores, de ahí que el docente debe conseguir en el periodo de aprestamiento que el niño defina su lateralidad, ya que es de vital importancia para dar inicio el proceso de la lectoescritura (García, 2010).

En síntesis, debe entenderse que la dominancia de una de las dos partes del cuerpo no implica superioridad de una parte del cerebro sobre la otra, sino, como la especialización de cada hemisferio cerebral. Pues a pesar de dicha especialización, cada área del conocimiento tiene su simetría en el hemisferio contrario, de modo que, si uno de estos quedara inutilizado por cualquier causa, el otro llegaría, no sin esfuerzo, a cumplir las mismas funciones que el afectado.

Orientación espacial

La orientación espacial es una habilidad muy útil para moverse y situarse dentro del espacio. Siendo además necesaria para la realización de actividades tan comunes como escribir recto, leer, diferenciar entre derecha e izquierda, en general, situar los objetos y orientar nuestros movimientos en el espacio que nos rodea.

Lateralización

Erazo (2011) considera que la lateralización consiste en un proceso dinámico que independientemente tiende a poner en relación con el ambiente. Dicho de otro modo, es el proceso por el cual se da la dominancia lateral (Rigal, 1947).

En efecto, García (2010) señala que la lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad y resulta relevante para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje; por cuanto, se exige el dominio de la lateralidad para iniciar el proceso de enseñanza–aprendizaje, ya que se requiere que el estudiante tenga bien desarrollada su preferencia lateral, la misma que le permitirá entender, así como, manejar las letras y símbolos escritos, produciéndose como resultado un buen desempeño en el conocimiento de las materias básicas, como son la lectura, la escritura y el cálculo. Del mismo modo afirma, una persona que presenta una buena laterización, es aquella que exterioriza la dominancia motora y perceptiva (mano, pie, ojo y oído) situada del mismo lado en la realización de las diferentes tareas.

Dominancia de mano, ojo, oído y pie

Para Rigal (1947) la lateralidad se examina a nivel de ojo, mano y pie, a través de gestos y actividades de la vida diaria. Durante la primera infancia un hemisferio domina al otro, y solo después de los primeros diez años de vida, la dominancia queda instaurada para el resto de la vida

Dominancia de mano.

Es la habilidad o predilección en utilizar la mano derecha o la mano izquierda para la ejecución de cualquier acción, por ejemplo, coger la cuchara para comer, el lápiz para escribir, entre otros.

Dominancia de ojo.

Para conformar una imagen correcta, es necesario los dos ojos, pero en caso de que el niño desee realizar acciones como mirar por un tubo, un telescopio o por un agujero, prefiere utilizar solamente uno, entonces recaerá en el ojo dominante.

Dominancia de oído

Se refiere a la predilección de escuchar más por un oído que por el otro en ciertas actividades, como es en el caso de comunicarse por teléfono, escuchar música, entre otros (Erazo, 2011).

Dominancia de pie

Se refiere al pie dominante que utiliza el estudiante para realizar cualquier acción, por ejemplo, patear una pelota, jugar rayuela, entre otros.

Tipos de Lateralidad

Diestro homogéneo

Según Rosas (2012) los diestros homogéneos, son aquellos individuos que naturalmente manejan su hemicuerpo derecho (mano-ojo-oído pie) con mayor fuerza, precisión y destreza en la ejecución de determinadas actividades, a causa del dominio cerebral izquierdo.

Hay que advertir que en la mayoría de las culturas, se ha considerado a la mano derecha como la cargada de connotaciones positivas, es decir, como la mano buena o útil (Valenzuela, 2009).

Zurdo homogéneo

Los zurdos homogéneos son los individuos que naturalmente manejan su hemicuerpo izquierdo del cuerpo (mano-ojo-oído pie) con mayor fuerza, precisión y destreza en la realización de las diferentes actividades, a causa del dominio cerebral derecho (Rosas, 2012).

Históricamente se le conocía como la mano mala, lo cual era sinónimo de torpeza, por lo que se le obligaba a los niños a escribir con la mano derecha. Por fortuna, esta costumbre ya está desapareciendo, pues cada vez hay más respeto a dicha condición. Actualmente no se considera la zurdearía como algo patológico, puesto que un niño bien definido psicomotrizmente, no tendrá ningún problema, existiendo por ello hoy por hoy, artículos escolares que tienden a ayudar al desenvolvimiento de los zurdos, tales como tijeras, cuadernos, bolígrafos, reglas, sacapuntas, pupitres, entre otros (Moneo, 2014).

Bernaldo y Della (1992) enfatizan que los padres y profesores deben observar al niño, y si resulta zurdo, no le deben imponer un cambio de mano en ningún caso, por el contrario hay que facilitarle la ejecución de estas actividades gráficas, motrices y manipulativas, que le permitan en tal sentido, afianzar dicha lateralización; por lo que debe tomarse en cuenta que en la etapa escolar inicial, las tareas a ejecutar pueden generar frustración, angustia, inseguridad, cuando por su edad no son capaces de reconocer la verdadera causa de su inhabilidad. Bajo esta óptica, el niño zurdo necesita tolerancia, paciencia y respeto por parte de sus padres y profesores, ya que no basta con dejarlo que se las arregle solo con su mano izquierda, más si se le debe enseñar a desenvolverse como zurdo.

Lateralidad cruzada

Rigo (2010), sostiene que es la mano con la que ha de coger de forma espontánea el lápiz o cualquier objeto, para tal efecto, hoy en día no es primordial que la mano preferida coincida con el ojo preferido (lateralidad cruzada), a diferencia de lo que se concebía en otras épocas. Además el referido autor, hace referencia a las personas con predominio lateral no homogéneo, es decir, cuando predomina en un miembro del cuerpo el lado derecho y en el otro el izquierdo; un ejemplo claro de ello es cuando el niño selecciona la mano derecha y pie izquierdo, u ojo derecho y oído izquierdo.

Lateralidad contrariada

Bernaldo y Della (1992) alegan que es a partir de los cuatro años cuando el niño muestra sus preferencias por el uso de una mano u otra, dependiendo del predominio de uno u otro hemisferio cerebral, por consiguiente, en los diestros hay mayor desarrollo del hemisferio izquierdo y en los zurdos mayor desarrollo del hemisferio derecho. Así, Nieto (1995) señala que el niño zurdo contrariado, es el resultado de fallas en la educación, tanto en la escuela como en el hogar. Asimismo, aduce que en ningún caso al diestro o zurdo bien definido debe contrariárseles la mano, pues lo único que se lograría sería ocasionarles trastornos graves, especialmente cuando el proceso madurativo del niño no es del todo satisfactorio.

Según Portellano (2002), la mayoría de zurdos contrariados usualmente escriben de derecha a izquierda (estrefosimbólica), presentan inversiones de silabas y letras, la postura para escribir es muy deficiente y el soporte del lápiz es

generalmente inadecuado. Del mismo modo afirma que muy aparte de presentar dificultades en la lectoescritura, manifiestan dificultades como trastornos en el lenguaje, desatención, nerviosismo, problemas de conducta, ausencia de la noción derecha e izquierda y otras dificultades, que muy bien pueden ser evitadas, respetando su predilección en el uso de su mano y pie.

Ambidiestro

Para Pérez y Navarro (2011) es cuando la funcionabilidad es parecida en ambos hemicuerpos. Dicho, en otros términos, se considera ambidiestro cuando el niño realiza determinadas actividades, indistintamente con la derecha o izquierda con la misma habilidad. Continúan profiriendo que en el ambidiestro será importante determinar la preferencia de pie, ojo y oído; esto con la finalidad de facilitar mediante la orientación psicopedagógica, la elección de una de las manos para que finalmente se terminen convirtiendo en diestros o zurdos, ya que el ambidextrismo determina una escritura de ritmo lento, tendencia a la inversión de los giros, soporte deficiente del lapicero y torpeza manual. No obstante, en las escuelas se observan cada vez más casos de niños con fracaso escolar, ya que no tienen establecida la lateralidad; pues el empleo de las dos manos para labores pedagógicas no es, en absoluto beneficioso, puesto que no se está dando una definición de la lateralidad, por lo que resulta conveniente que predomine uno de los dos lados para que esta neurofunción este bien estructurada.

Lateralidad mixta o indefinida

La indefinición de la lateralidad, según Rigo (2010) va acompañada de malos resultados gráficos. También es **c**uando el niño utiliza indistintamente un lado u otro, o duda en la elección, por lo que diríamos que la lateralidad está sin definir; es decir que todavía no la tiene afirmada.

Para García (1992) la lateralidad no definida está presente en la mayoría de los casos que acuden a las instituciones educativas y en los escolares que presentan dificultades en la escritura en las escuelas, por cuanto los niños que presentan la lateralidad indefinida son inseguros y con reacciones muy lentas, debido a que no existe una dominancia manual manifiesta.

Por último, hoy en día existe una preocupación tanto en docentes como en los padres de familia, porque cada vez más, el índice en el fracaso académico va aumentando y equivocadamente se tacha a los niños de flojos o dejados, sin tomar

en consideración que somos los maestros en comunicación conjuntamente con los padres, los encargados de detectar este problema en los alumnos, brindándoles pautas y orientándoles a desarrollar la dominancia lateral definida, así de esta manera, prevenir o superar posibles dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Periodos de desarrollo de la lateralidad

En el presente estudio se tomará en cuenta el periodo comprendido entre los seis años a más, por las características de los estudiantes (Rosas, 2012).

Periodo de seis a ocho años

La noción derecha e izquierda en los escolares, se da a partir de los siete años. El principal objetivo en esta etapa es que el niño afiance la lateralidad mediante los ejercicios de independencia de segmentos. En este contexto, es necesario que el niño pueda experimentar situaciones a través de vivencias propias, que le permitan afianzar la lateralidad.

Periodo de ocho a diez años

Entre los 8 a 9 años el niño toma conciencia de las partes laterales del cuerpo. Por cuanto, es importante que a partir de los ocho años, nos centremos en guiar sus acciones con actividades lúdicas, ejercicios específicos, con el fin de evitar problemas posteriores. Pues bien, el concepto de derecha e izquierda se adquiere hasta los nueve y diez años de edad; por lo que cabe advertir en caso de que no se haya definido la lateralidad a esta edad, se puede intervenir, aunque con más esfuerzo para alcanzar el afianzamiento.

1.4. Formulación del problema

El problema a investigar en la presente investigación está formulado de la siguiente manera:

Problema principal:

¿En qué medida el uso del juego como estrategia ayuda a desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014?

Problemas secundarios:

¿En qué medida el uso del juego como estrategia ayuda a mejorar el desarrollo manual en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014

¿En qué medida el uso del juego como estrategia ayuda a mejorar el desarrollo podal en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014?

¿En qué medida el uso del juego como estrategia ayuda a mejorar el desarrollo ocular en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014?

¿En qué medida el uso de juegos como estrategia ayuda a mejorar el desarrollo auditivo en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014?

1.5. Justificación del estudio

El presente trabajo de investigación lo que pretende es centrar el estudio en el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas del tercer grado de la I.E Nº3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014 usando el juego como estrategia, ya que en esta edad es cuando los estudiantes definen su lateralidad.

Educar a los niños y niñas a través del juego se ha de considerar profundamente, porque el juego bien orientado es fuente de provecho. Ellos aprenden porque el juego es el aprendizaje; muchas veces el juego de los niños y niñas es considerado como demasiado infantil como para convertirlo en parte importante en nuestra vida, y no es así. Para los niños y las niñas jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, desarrollo de habilidades, adquisición de experiencias y forma de explorar el mundo que le rodea.

Además, es una tarea inminente para los docentes el poder contribuir al desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas a través de actividades lúdicas, pues como bien se afirmó anteriormente la misma se pone de manifiesto en casi todas las acciones o movimientos que los seres humanos realizamos, sobre todo en los niños y niñas, donde su actividad rectora es el juego. De esta manera se beneficiaría a la población escolar, específicamente a los primeros grados de Educación Básica Regular, que son la base para construir una sociedad donde día a día pretende mejorar la calidad educativa.

Justificación Teórica:

El presente estudio busca proporcionar conocimientos válidos y objetivos respecto a las variables en estudio, los cuales pueden ser referenciados en otras investigaciones similares y permita que las personas reconozcan los beneficios y bondades que puede tener la implementación del juego como estrategia para el desarrollo y estimulación de la lateralidad que busca complementar el trabajo del docente y darle el espacio al estudiante para que logre definir su lateralidad para evitar en el futuro problemas de aprendizaje.

Justificación Práctica:

Por el lado práctico, este estudio es necesario e importante porque sus resultados han de ayudar a que las autoridades y los docentes tomen en cuenta que dentro de la formación integral de los educandos está el implementar el juego como estrategia para desarrollar la lateralidad de los estudiantes y demás aprendizajes, aporte que ha de servir de mucho en los servicios de calidad que toda institución educativa siempre tiene que brindar.

En este sentido, el propósito del presente estudio será la aplicación de una lista de cotejo que permitirá localizar las áreas dominantes (mano, pie, ojos, oído) y las áreas que aún no están definidas. De aquí tras la aplicación de dicho instrumento y en base a él, se programa sesiones con actividades orientadas a la estimulación y desarrollo de dichas áreas, proponiendo el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la lateralidad de los estudiantes del tercer grado de la I.E. Nº 3058 “Virgen de Fátima”-Carabayllo, 2014.

Justificación Metodológica:

Los métodos, técnicas y procedimientos una vez probada su validez y confiabilidad pueden ser empleados en otros estudios similares.

Por todo lo expuesto anteriormente el presente trabajo de investigación es muy importante puesto que hace énfasis en que los docentes tengan a bien implementar y desarrollar actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el nivel primaria, si bien demanda un trabajo extra, es provechoso y contribuye en la formación integral de los estudiantes y que empleando de manera adecuada el tiempo y los recursos que tienen al alcance, se pueden lograr los objetivos de calidad en beneficio de los estudiantes que son los sujetos principales en la educación que las instituciones educativas tanto buscan.

El aporte que puede ofrecer este estudio ha de contribuir de manera significativa en la visión que los docentes para revalorar el uso de los juegos con fines educativos y lograr competencias, estimulando y desarrollando habilidades de manera entretenida y con los recursos disponibles y de ese modo xxxx romper con lo tradicional y encaminar el trabajo que se viene haciendo con los estudiantes hacia una educación integral y de calidad.

1.6. Hipótesis

Según Arias (1994, citado por Bernal, 2006) una hipótesis es una “suposición respecto de algunos elementos empíricos y otros conceptuales, y sus relaciones mutuas, que surge más allá de los hechos y las experiencias conocidas, con el propósito de llegar a una mejor comprensión de los mismos” (p.137).

Hipótesis General:

La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.

Hipótesis especificas

H1: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo manual en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.

H2: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo podal en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

H3: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo ocular en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.

H4: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo auditivo en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.

1.7. Objetivos

Objetivo general:

Demostrar si el uso de juegos como estrategia ayuda a desarrollar la lateralidad de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

Objetivos específicos:

Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo manual de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo podal de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo ocular de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo auditivo de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

El diseño asumido en la presente investigación es de tipo cuasi experimental. Hernández, Fernández y Baptista (2010) refieren respecto a este diseño que:

> "manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes. En este diseño los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento son grupos intactos" (p. 148).

En esta investigación el diseño cuasi experimental utiliza dos grupos con medición pre test y post test. Consiste en aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental para luego administrar el tratamiento y después aplicar la prueba posterior.

Gráficamente se denota:

G_1	**O_1**	**X**	**O_2**
G_2	**O_3**	_	**O_4**

Donde:

G_1 es el grupo experimental

G_2 es el grupo de control

0_1 y 0_3 es el Pre-test

X Implementación del juego

0_2 y 0_4 es el Post-test

Metodología

La presente investigación se encuadra en el marco del enfoque cualitativo, como sostienen Hernández, Fernández y Baptista (2010) hace referencia a un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos donde se usa la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la medición y el análisis estadístico

Tipo de estudio

La presente investigación es aplicada. Sánchez y Reyes (2006) respecto a este tipo de investigación expresa que tiene como finalidad primordial la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar las condiciones del acto didáctico y a mejorar la calidad educativa. El propósito de realizar aportaciones al conocimiento teórico es secundario.

2.2. Variables, operacionalización

Variable Independiente (VI): Juego como estrategia

Variable Dependiente (VD): Lateralidad- nivel de dominancia

Definición conceptual de las variables:

Variable independiente: El juego como estrategia.

De acuerdo con Piaget (1981) el juego es una actividad inherente al niño, que si se la aprovecha y dirige en una dirección acertada puede ser convertida en un medio importante para estimular el aprendizaje. Cuando se la combina con otros medios, podría convertirse en una herramienta importante para desarrollar en los niños cualidades morales, intereses y motivación por las cosas que realizan.

Variable dependiente: La lateralidad

De acuerdo con Conde y Viciana (1977) se define la lateralidad como dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo y oído) para realizar actividades concretas.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente: El juego como estrategia

Dimensiones	Indicadores	Índices
----	Recibe el programa	1
	No recibe el programa	0

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente: Lateralidad

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Dominancia Manual.	Explora su coordinación motora fina en actividades motrices	1 - 10	Preferencia de mano y pie: D: cuando efectúa las 10 pruebas con la mano o pie derecho.
Dominancia Podal.	Identifica y utiliza conceptos de ubicación espacial básicos al realizar movimientos y desplazamientos.	1– 10	d: 7,8, ó 9 pruebas con la mano o pie derecho. I: Idem pero con la mano o pie izquierdo. i: Idem pero con la mano o pie izquierdo. A o M: todos los demás casos
Dominancia ocular.	Reconoce el espacio general estableciendo relaciones con la ubicación de personas y objetos.	1 – 3	Preferencia de ojos y oídos: D: si utiliza el derecho en las tres pruebas. d: si lo utiliza en 2 de las 3.
Dominancia Auditiva.	Discrimina diferentes sonidos del medio en el que interactúa.	1 – 3	I: si ha utilizado el izquierdo en las tres pruebas. i: si lo ha utilizado en 2 de las 3 A o M: todos los demás casos. Conclusiones Para un diestro completo: D.D.D.D. Para un zurdo completo: I.I.I.I. Para una lateralidad cruzada: D.I.D.I. Para una lateralidad mal afirmada: d.d.D.d

2.3. Población y muestra

Población

Para Francica (1988), citado por Bernal (2006), “la población es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p.164).

Como se observa en la Tabla 3, en el presente estudio la población está conformada por 164 estudiantes del tercer grado distribuidos en 6 secciones y pertenecientes a los dos turnos de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” del distrito de Carabayllo. Esta población se ubica temporalmente en el calendario escolar 2015.

Tabla 3

Distribución de la población de estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014

Estudiantes del tercer grado	Varones	Mujeres	Población estudiantil
3° A	20	08	28
3º B	11	16	27
3º C	16	10	26
3º D	13	13	26
3º E	12	13	25
3º F	14	18	32
Total	86	78	164

Muestra

Según Bernal (2006) la muestra “… es la parte de la población que se selecciona de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio” (p.165)

La muestra está conformada por estudiantes de dos aulas del tercer grado de la I.E Nº3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo. Como se observa en la Tabla 4, la muestra comprende a 58 estudiantes, siendo el tercer grado “D” de 26 estudiantes quienes constituyeron el grupo experimental (GE) y el tercer grado “F” de 32 estudiantes formaron el grupo de control (GC).

Tabla 4

Muestra de estudiantes del tercer grado del nivel primaria

Población	Grupo	Estudiantes
I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo 2014	G E 3º D	26
	G C 3º F	32
	Total	58

Muestreo

La selección de la muestra se realizó sin utilizar procedimiento probabilístico, por tanto, es una muestra no probabilística por conveniencia debido su accesibilidad.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica:

La técnica aplicada para la recolección de datos fue la observación directa. Puede ser definido como el registro sistemático y válido de datos e informaciones de los hechos observados (Hernández et al, 2010).

Instrumentos

Lista de cotejo

Para medir la variable dependiente se aplicó una lista de cotejo. Este instrumento de registro observacional consiste en una cédula u hoja de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, competencias, actividades realizadas.

Dicho instrumento ha sido adaptado del Test de Dominancia Lateral de Albert J. Harris (1978) aplicable en estudiantes desde los 6 años a 12. La adaptación consistió en modificar términos de las acciones y objetos; por ejemplo las variantes introducidas consisten en utilizar un CD para observar por el agujero, un reloj despertador para escuchar el tic tac, sacar cuentas de una vasija, iniciar una marcha, desenroscar la tapa de una botella, se utiliza objetos cotidianos del estudiante ya que Harris utiliza telescopio, caleidoscopio. etc. De otro lado no se ha hecho variaciones en cuanto a la cantidad de ítems, la valoración y las dimensiones (dominancia de la mano, pie, ojo, y oído).

La finalidad del instrumento es permitir un diagnóstico preciso y bien delimitado, para localizar las áreas dominantes (mano, pie, ojos, oído) y las áreas que aún no están definidas.

La valoración de la dominancia corresponde a la siguiente distribución de puntuaciones:

Preferencia de mano y pie:

D: cuando efectúa las 10 pruebas con la mano o pie derecho.

d: 7,8, ó 9 pruebas con la mano o pie derecho.

I: Idem pero con la mano o pie izquierdo.

i: Idem pero con la mano o pie izquierdo.

A o M: todos los demás casos.

Preferencia de ojos y oídos:

D: si utiliza el derecho en las tres pruebas.

d: si lo utiliza en 2 de las 3.

I: si ha utilizado el izquierdo en las tres pruebas.

i: si lo ha utilizado en 2 de las 3

A o M: todos los demás casos.

Las conclusiones diagnosticas se establecen a partir de las siguientes combinaciones de lateralidad:

Para un diestro completo: D.D.D.D.

Para un zurdo completo: I.I.I.I.

Para una lateralidad cruzada: D.I.D.I.

Para una lateralidad mal afirmada: d.d.D.d.

Para la aplicación de la Lista de Cotejo se recomienda tomar las siguientes precauciones y recomendaciones: El sujeto y el examinador se sitúan uno cerca del otro, donde el examinador pone la hoja de registro fuera del alcance de los evaluados. La presentación de cada ítem es única y la realización por parte del evaluado también será una sola vez. El examinador da las instrucciones a realizar y cuando el sujeto realiza la acción, el examinador habrá observado con que mano, pie, ojo u oído ha efectuado la acción y anotará D en la hoja de registro si lo hizo con la mano, pie, ojo

u oído derecho. Si lo ha efectuado con la mano, pie, ojo u oído izquierdo. Se anotará I. Después se vaciará los datos obtenido a una tabla de especificaciones, Luego se Procederá al procesamiento y análisis de los mismos para su posterior interpretación. Además, se aplicará un total de 10 sesiones, todas orientadas a desarrollar la lateralidad de los estudiantes.

Validez y confiabilidad:

Luego de la adaptación de la Lista de Cotejo, se ha considerado pertinente revisar las propiedades métricas (validez y confiabilidad). La validez se refiere al grado en que un instrumento en verdad mide la variable que pretende medir (Hernández et al., 2010, p.201), la confiabilidad está referido al grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes". (Hernández et al., 2010, p. 200).

La validez de contenido de la Lista de Cotejo ha sido estimada por la opinión de un grupo de tres expertos con grado Magister, dos de ellos expertos temáticos y uno metodológico. Como se observa en la Tabla 5 los jueces dictaminaron que el instrumento cumple satisfactoriamente los indicadores de pertinencia, relevancia y claridad, alcanzándose una aprobación de 100% en cuanto a la calidad y cantidad de ítems que representan al dominio de contenidos del test.

Tabla 5

Validez de contenido por juicio de expertos de la Lista de Cotejo

Expertos	Especialidad	Consideración del instrumento	Porcentaje de aprobación
Mgtr. Yovana Pardavé Livia	Temática	Aplicable	100%
Mgtr. Luis Alberto Barboza Z.	Temático	Aplicable	100%
Mgtr. Walter Capa Luque	Metodólogo	Aplicable	100%

En la Tabla 6 se presenta las estimaciones de la confiabilidad mediante los coeficientes de consistencia interna obtenidos a partir de una muestra piloto de 32 estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 "Virgen de Fátima" – Carabayllo, 2014. Los índices del Consistencia Kuder Richardson (KR) estimados para cada dimensión de la Lista de Cotejo son mayoritariamente altos o elevados (porque superan el valor crítico de 0.70) a excepción de la dimensión dominancia auditiva que presenta una

consistencia media o moderada (KR = 0.55). En razón de que las dimensiones de la lateralidad son independientes no corresponde la obtención de un índice general de consistencia interna, sin embargo, tomando en cuenta los coeficientes de consistencia hallados para el tamaño de la muestra piloto y el número de ítems dentro de cada dimensión cabe concluir que de la Lista de Cotejo es un instrumento de alta confiabilidad, por tanto permite identificar la dominancia lateral de los sujetos evaluados con alto grado de precisión.

Tabla 6

Estimaciones de confiabilidad mediante la fórmula 20 de Kuder Richardson

Dimensiones	Nº de ítems	KR20
Dominancia manual	10	0.700
Dominancia podal	10	0.709
Dominancia ocular	3	0.854
Dominancia auditiva	3	0.558

2.5. Métodos de análisis de datos

La aplicación de la lista de cotejo para evaluar la dominancia de la lateralidad se llevó a cabo en una sesión de 15 minutos aproximadamente en forma individual, tanto en el pre test como en el post test a los dos grupos de estudio.

Previamente a la administración del instrumento se dispuso de los materiales o recursos para aplicar dicho instrumento: pelotas de trapo, tajador, lápiz, cuentas, cepillos de dientes personales, papel higiénico, puerta del aula, botella con tapa, peine, hojas bond, tijeras, silla, CD, tubo de cartón, cámara de foto de juguete, teléfono y un reloj despertador.

En el proceso de aplicación se dio instrucciones para realizar las tareas o actividades, por ejemplo: Lanza la pelota, taja el lápiz, saca las cuentas de ese recipiente, etc. Con la finalidad de saber qué mano está utilizando (el derecho o el izquierdo), se observa y registra la respuesta; de igual forma se observa qué pie utiliza, con qué ojo mira y con qué oído escucha; todo ello de acuerdo con las instrucciones de aplicación del instrumento de evaluación.

Las respuestas obtenidas para la variable dependiente con el instrumento, tanto del pre test como del post test, se organizaron en la hoja de cálculo Excel del software Office 2010. A partir de esta hoja se exportó la base de datos al paquete estadístico SPSS versión 21 para Windows en español.

Debido a que la variable dependiente dominancia o preferencia de lateralidad es nominal (cualitativo) para contrastar las hipótesis se tomado la decisión de utilizar estadística no paramétrica, como se tienen dos muestras independientes (no relacionadas) el grupo de control y experimental se ha optado por utilizar la prueba estadística no paramétrica Ji o Chi Cuadrada (X^2) para dos muestras independientes de acuerdo con las indicaciones de Siegel y Castellan (1995). Los autores mencionados refieren que “cuando los datos corresponden a frecuencias de categorías discretas, puede utilizarse la ji cuadrada para determinar lo significativo de las diferencias entre dos grupos independientes” (p. 136). Añaden los autores que “la hipótesis que está siendo probada generalmente es aquella que plantea que los grupos difieren respecto a algunas características…” (p. 138). El método para hallar el valor X^2 consiste según Siegel y Castellan (1995) en presentar los datos “en una tabla de frecuencias (o de contingencia) en la cual las columnas representan grupos y cada renglón representa una categoría de la medida” (p. 138)

2.6. Aspectos éticos

Los aspectos éticos considerados en la presente investigación se enmarcan en el código de ética de la investigación científica.

A los niños que forman parte de la muestra se les dio a conocer el objetivo general de la investigación, haciendo énfasis en que no se revelará la identidad del encuestado, solicitándose la participación de manera voluntaria en el estudio mediante el consentimiento informado.

III. RESULTADOS

Presentación de resultados descriptivos

Descripción de la lateralidad

Tabla 7

Comparación de la lateralidad en los estudiantes del grupo de control y experimental

Lateralidad	Grupo Control (n=32)			Experimental (n=26)	
	fi	%	Pre test	fi	%
Mal afirmada	32	100		26	100
Bien afirmada	00	00		00	00
			Post test		
Mal afirmada	32	100		14	53.8
Bien afirmada	00	00		12	46.2

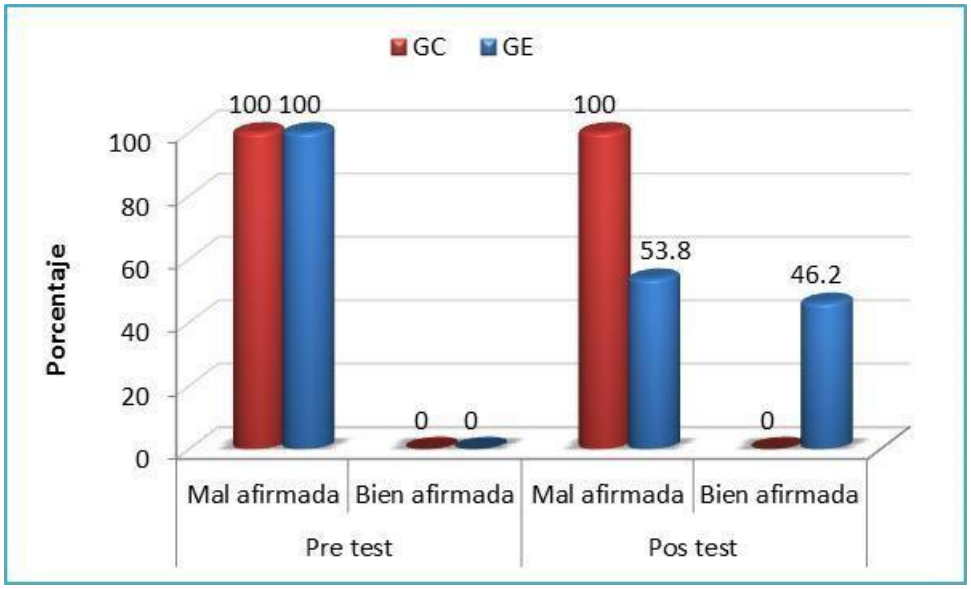


Figura 1. Comparación de la lateralidad para los grupos de estudio en las condiciones pre y post test

La Tabla 7 y la Figura 1 permiten observar que 100% de los estudiantes (tanto del grupo control como del grupo experimental) presentaban lateralidad mal afirmada en el pre test, y tras la aplicación del programa de juegos como estrategia de 26 casos (100%) con lateralidad mal afirmada en el grupo experimental (GE) se reduce a 14 casos (53.8%) y 12 estudiantes (46.2%) cambiaron su condición a lateralidad bien afirmada; en cambio los niños del grupo de control (GC) permanecen en la misma condición al 100%. En síntesis, la figura 1 permite observar que la cantidad de casos con lateralidad mal afirmada varía significativamente entre las condiciones pre test y post test en el GE. Evidenciándose que el uso de los juegos como estrategia favorecen el desarrollo de la lateralidad.

Descripción de la dominancia manual en los niños del grupo de control y experimental

Tabla 8

Comparación de la dominancia manual en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental

Dom. Manual	Grupo Control (n=32)			Experimental (n=26)	
	fi	%	Pre test	fi	%
D	8	25		7	26.9
d	24	75		19	73.1
			Post test		
D	7	21.9		12	46.2
d	25	78.1		14	53.8

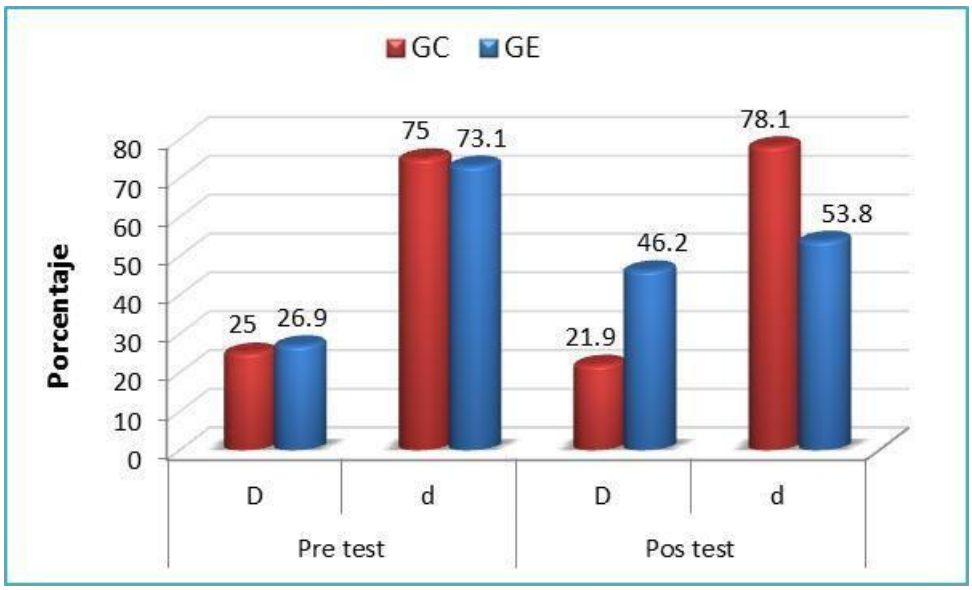


Figura 2. Comparación de la dominancia manual de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test

En la Tabla 8 y Figura 2 se observa, en la condición pre test, que la proporción de niños con dominancia manual diestra (D) y los que mayormente usan la mano derecha (d) son muy similares para los dos grupos de estudio; sin embargo, luego de la aplicación del programa de juegos como estrategia se observan variaciones significativas en el GE en contraste al GC. Así, el GE que en la condición pre-test contenía a 26.9% de niños con D pasó en la condición post-test a contener 46.2%

de niños, asimismo la proporción de niños con preferencia por la mano derecha (d) varió en 19.3%. En síntesis, los datos permiten afirmar que la aplicación del programa de juegos como estrategia favorece el desarrollo de la dominancia manual diestra en los niños del tercer grado de primaria.

Descripción de la dominancia podal en los niños del grupo de control y experimental

Tabla 9

Comparación de la dominancia podal en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental

Dom. Podal	Grupo Control (n=32)			Grupo Experimental (n=26)	
	fi	%	Pre test	fi	%
D	4	12.5		3	11.5
d	28	87.5		23	88.5
			Post test		
D	4	12.5		12	46.2
d	28	87.5		14	53.8

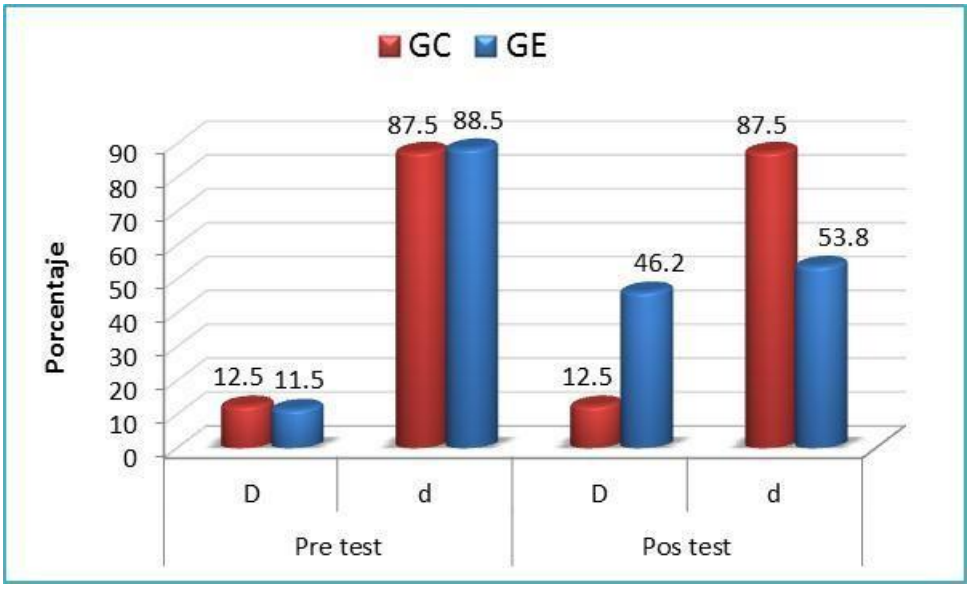


Figura 3. Comparación de la dominancia podal de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test

En la Tabla 9 y Figura 3 se observa que la dominancia podal en la condición inicial (pre test) son muy similares para los niños del grupo experimental y de control; luego de la aplicación del programa de juegos como estrategia se observa que mientras que el GC permanece en la misma condición (sin variabilidad de caso alguno), en cambio 34.7% los niños del GE variaron su dominancia podal. Así, el GE que en la condición pre-test contenía a 11.5% de niños con dominancia

podal diestro (D) pasó en la condición post-test a contener 46.2% de niños, asimismo la proporción de niños con preferencia por la pie derecho (d) varió de 23 casos (88.5%) a 14 casos (53.8%). En síntesis, los datos permiten afirmar que la aplicación del programa de juegos como estrategia favorece el desarrollo de la dominancia podal diestra en los niños del tercer grado de primaria.

Descripción de la dominancia ocular en los niños del grupo de control y experimental

Tabla 10

Comparación de la dominancia ocular en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental

Dom. Ocular	Grupo Control (n=32)			Experimental (n=26)	
	fi	%	Pre test	fi	%
D	17	53.1		12	46.2
I	7	21.9		4	15.4
d	6	18.8		9	34.6
i	2	6.3		1	3.8
			Post test		
D	17	53.1		18	69.2
I	7	21.9		3	11.5
d	6	18.8		4	15.4
i	2	6.3		1	3.8

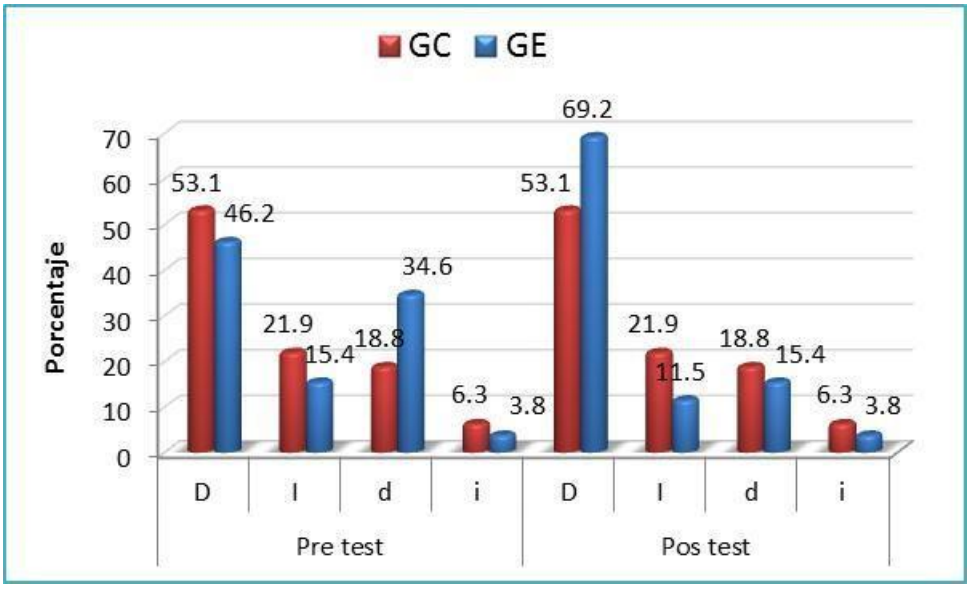


Figura 4. Comparación de la dominancia ocular de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test

En la Tabla 10 y Figura 4 se observa que la dominancia ocular en la condición inicial (pre test) son variados para los niños del grupo experimental (GE) y de control (GC);

así el GC (en contraste al GE) presenta 6.9% más de niños con dominancia ocular diestra (D), 6.5% más en dominancia izquierda (I), 15.8% menos en preferencia ocular derecha y 2.5% más por preferencia ocular izquierda. Luego de la aplicación del programa de juegos como estrategia se observa que mientras que el GC permanece en la misma condición (sin variabilidad de caso alguno); en cambio los niños del GE variaron su dominancia ocular, de 12 casos (46.2%) con dominancia ocular D pasó a 18 casos (69.2%), de 15.4% con dominancia izquierda (I) pasó a 11.5%, de 34.6% (9 casos) con preferencia ocular derecha pasó a 15.4% (4 casos), no habiendo variaciones en la cantidad de niños con preferencia ocular izquierda (i). En síntesis, los datos permiten afirmar que la aplicación del programa de juegos como estrategia favorece el desarrollo de la dominancia ocular diestra en los niños del tercer grado de primaria.

Descripción de la dominancia auditiva en los niños del grupo de control y experimental

Tabla 11

Comparación del dominancia auditiva en los niños de tercer grado del grupo de control y experimental

	Grupo				
Dom. auditiva	Control (n=32)			Experimental (n=26)	
	fi	%	Pre test	fi	%
D	10	31.3		3	11.5
I	2	6.3		4	15.4
d	14	43.8		12	46.2
i	6	18.8		7	26.9
			Post test		
D	10	31.3		12	46.2
I	2	6.3		4	15.4
d	14	43.8		7	26.9
i	6	18.8		3	11.5

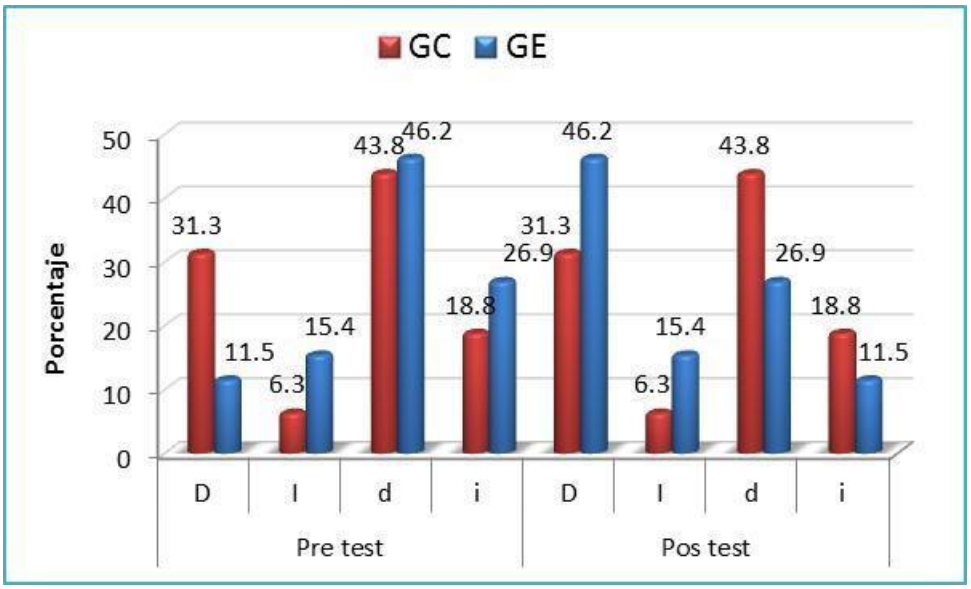


Figura 5. Comparación de la dominancia auditiva de los grupos de estudio en las condiciones pre y post test

En la Tabla 11 y Figura 5 se observa que la dominancia auditiva en la condición inicial (pre test) son variados para los niños del control (GC) y grupo experimental (GE); así el GC (en contraste al GE) presenta 19.8% más de niños con dominancia auditiva diestra (D), 9.1% menos en dominancia izquierda (I), 2.4% menos en preferencia auditiva derecha (d) y 8.1% menos por preferencia auditiva izquierda (i). Luego de la aplicación del programa de juegos como estrategia se observa que mientras que el GC permanece en la misma condición (sin variabilidad de caso alguno); en cambio los niños del GE variaron su dominancia auditiva, de 3 casos (11.5%) con dominancia auditiva D pasó a 12 casos (46.2%), no hubo variaciones en la cantidad de niños con dominancia izquierda (I), de 46.2% (12 casos) con preferencia auditiva derecha pasó a 26.9% (7 casos), de 26.9% (7 casos) con preferencia auditiva izquierda pasó a 11.5% (3 casos). En síntesis, los datos permiten afirmar que la aplicación del programa de juegos como estrategia favorece el desarrollo de la dominancia auditiva diestra en los niños del tercer grado de primaria.

Contrastación de las hipótesis

Prueba de hipótesis general de la investigación

Ho: La aplicación del juego como estrategia no tiene efecto significativo para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

H_1: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

Tabla 12

Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental

Pruebas de chi-cuadrado

Condicion		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)
Pre test	Chi-cuadrado de Pearson	.[a]			
	N de casos válidos	58			
Pos test	Chi-cuadrado de Pearson	18,622[b]	1	,000	
	Corrección por continuidad[c]	15,916	1	,000	
	Razón de verosimilitudes	23,249	1	,000	
	Estadístico exacto de Fisher				,000
	Asociación lineal por lineal	18,301	1	,000	
	N de casos válidos	58			

a. No se calculará ningún estadístico porque Lateralidad_Post es una constante.

b. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 5,38.

c. Calculado sólo para una tabla de 2x2.

En la Tabla 12, se observa la comparación entre el grupo control (GC) y experimental (GE) antes y después de la aplicación del programa de juegos como estrategia. Los resultados de la prueba Chi cuadrada para dos muestras independientes indican que no existen diferencias significativas en la condición pretest al comparar GC y GE (como se observa en los datos descriptivos de la Tabla 1 el 100% de niños de ambos grupos presentaban lateralidad mal definida); sin embargo, en la condición postest se aprecia la existencia de diferencias significativas (X^2= 18.622; gl = 1, p < 0.01) entre los dos grupos, a favor del GE.

Por tanto, sobre la base de estas evidencias se rechaza la hipótesis nula y en consecuencia existe respaldo empírico para sostener la hipótesis alterna.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: La aplicación del juego como estrategia no tiene efecto significativo para el desarrollo manual en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

H_1: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo manual en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

Tabla 13

Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental

Pruebas de chi-cuadrado

Condicion		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)
Pre test	Chi-cuadrado de Pearson	,028[a]	1	,868	
	Corrección por continuidad[b]	,000	1	1,000	
	Razón de verosimilitudes	,028	1	,868	
	Estadístico exacto de Fisher				,552
	Asociación lineal por lineal	,027	1	,869	
	N de casos válidos	58			
Pos test	Chi-cuadrado de Pearson	3,839[c]	1	,050	
	Corrección por continuidad[b]	2,816	1	,093	
	Razón de verosimilitudes	3,855	1	,050	
	Estadístico exacto de Fisher				,047
	Asociación lineal por lineal	3,773	1	,052	
	N de casos válidos	58			

a. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 6,72.

b. Calculado sólo para una tabla de 2x2.

c. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 8,52.

En la Tabla 13, se observa la comparación entre el GC y GE respecto a la dominancia manual antes y después de la aplicación programa de juegos como estrategia. Los resultados de la prueba Chi cuadrada para dos muestras independientes indican que no existen diferencias significativas en la condición pretest (X^2= 0.028; gl = 1, p > 0.05) al comparar GC y GE; sin embargo, en la condición postest se aprecia la existencia de diferencias significativas (X^2= 3.839; gl = 1, p < 0.05) entre los dos grupos, a favor del GE. Por tanto, sobre la base de estas evidencias se rechaza la hipótesis nula y en consecuencia existe respaldo empírico para sostener la hipótesis alterna.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: La aplicación del juego como estrategia no tiene efecto significativo para el desarrollo podal en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

H_1: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo podal en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

Tabla 14

Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental

Pruebas de chi-cuadrado

Condicion		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)
Pre test	Chi-cuadrado de Pearson	,012[a]	1	,911	
	Corrección por continuidad[b]	,000	1	1,000	
	Razón de verosimilitudes	,013	1	,911	
	Estadístico exacto de Fisher				1,000
	Asociación lineal por lineal	,012	1	,912	
	N de casos válidos	58			
Pos test	Chi-cuadrado de Pearson	8,133[c]	1	,004	
	Corrección por continuidad[b]	6,536	1	,011	
	Razón de verosimilitudes	8,321	1	,004	
	Estadístico exacto de Fisher				,007
	Asociación lineal por lineal	7,993	1	,005	
	N de casos válidos	58			

a. 2 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 3,14.

b. Calculado sólo para una tabla de 2x2.

. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 7,17.

En la Tabla 14, se observa la comparación entre el grupo control y experimental respecto a la dominancia podal antes y después de la aplicación del programa de juegos como estrategias. Los resultados de la prueba Chi cuadrada para dos muestras independientes indican que no existen diferencias significativas en la condición pretest (X^2= 0.012; gl = 1, p > 0.05) al comparar GC y GE; sin embargo, en la condición postest se aprecia la existencia de diferencias significativas (X^2=

8.133; gl = 1, p < 0.01) entre los dos grupos, a favor del GE. Por tanto, sobre la base de estas evidencias se rechaza la hipótesis nula y en consecuencia existe respaldo empírico para sostener la hipótesis alterna.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: La aplicación del juego como estrategia no tiene efecto significativo para el desarrollo ocular en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

H_1: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo ocular en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014.

Tabla 15

Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental

Pruebas de chi-cuadrado

Condicion		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Pre test	Chi-cuadrado de Pearson	2,014[a]	3	,569
	Razón de verosimilitudes	2,017	3	,569
	Asociación lineal por lineal	,484	1	,487
	N de casos válidos	58		
Pos test	Chi-cuadrado de Pearson	1,760[b]	3	,624
	Razón de verosimilitudes	1,795	3	,616
	Asociación lineal por lineal	,949	1	,330
	N de casos válidos	58		

a. 3 casillas (37,5%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,34.

b. 4 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,34.

En la Tabla 15, se observa la comparación entre el grupo control y experimental respecto a la dominancia ocular antes y después de la aplicación del programa de juegos como estrategias. Los resultados de la prueba Chi cuadrada para dos

muestras independientes indican que no existen diferencias significativas en la condición pretest (X^2= 2.014; gl = 1, p > 0.05) al comparar GC y GE; así como tampoco se observan diferencias significativas en la condición postest entre los dos grupos (X^2= 1.760; gl = 1, p > 0.05). Por tanto, sobre la base de estas evidencias no se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de hipótesis específica 4

Ho: La aplicación del juego como estrategia no tiene efecto significativo para el desarrollo auditivo en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.

H_1: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo auditivo en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.

Tabla 16

Estadísticos y nivel de significancia para determinar la diferencia entre grupo control y experimental

Pruebas de chi-cuadrado

Condicion		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Pre test	Chi-cuadrado de Pearson	4,090[a]	3	,252
	Razón de verosimilitudes	4,265	3	,234
	Asociación lineal por lineal	1,867	1	,172
	N de casos válidos	58		
Pos test	Chi-cuadrado de Pearson	3,600[b]	3	,308
	Razón de verosimilitudes	3,638	3	,303
	Asociación lineal por lineal	2,353	1	,125
	N de casos válidos	58		

a. 2 casillas (25,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 2,69.

b. 4 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 2,69.

En la Tabla 16, se observa la comparación entre el grupo control y experimental respecto a la dominancia auditiva antes y después de la aplicación del programa de juegos como estrategias. Los resultados de la prueba Chi cuadrada para dos muestras independientes indican que no existen diferencias significativas en la condición pretest (X^2= 4.090; gl = 1, p > 0.05) al comparar GC y GE; así como tampoco se observan diferencias significativas en la condición postest entre los dos grupos (X^2= 0.308; gl = 1, p > 0.05). Por tanto, sobre la base de estas evidencias no se rechaza la hipótesis nula.

IV. DISCUSIÓN

Los resultados presentados permiten afirmar que antes de la aplicación del programa el juego como estrategia, tanto el grupo de control como el grupo experimental estaban en condiciones similares en cuanto al aspecto global, así como cada una de las dimensiones que conforman la lateralidad, lo cual se cumple con la condición metodológica y estadística.

Luego de la aplicación del programa se observa un incremento significativo en el grupo experimental en el desempeño de todas las dimensiones: dominancia (manual, podal, ocular, auditivo) que involucran el desarrollo de la lateralidad. En este sentido se comprueba la hipótesis de que la aplicación del programa el juego como estrategia tiene efectos positivos en el desarrollo de la lateralidad.

A continuación, analizamos los resultados por dimensiones de la lateralidad y su contraste con la hipótesis planteada: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para la dominancia manual en los estudiantes del tercer grado. Como se puede apreciar en la tabla 14 tanto en el grupo experimental como control en el pre test estaban en similares condiciones, no presentaban diferencias significativas (X^2= 0.012; gl = 1, p > 0.05); sin embargo, luego de la aplicación del programa el juego como estrategia, el grupo experimental avanzó significativamente, de 26.9% de niños en el pre test, con dominancia manual diestra, pasó en la condición post-test alcanzar 46.2% de niños, el grupo control no evidenció mejora alguna.

Se puede comprobar lo planteado por la teoría con respecto al juego como actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje (Piaget, 1973). De tal manera que el plantearle actividades deliberadas, programadas, dirigidas favorecerán el despliegue y destreza en dominancia manual. Asimismo, se asume la importancia del papel del juego porque no sólo desarrolla la capacidad intelectual, sino también potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros (Bronfenbrenner, 1987).

El programa el juego como estrategia tiene efectos positivos en el desarrollo de la dominancia podal. En la tabla 14 se puede observar que en la evaluación pre

test el grupo control y experimental tuvieron similares resultados; sin embargo, en la evaluación post test, se aprecia progreso significativo en el grupo experimental (de 11.5 % en el pre test a 46.2% en dominancia podal derecha) como efecto de la aplicación del programa. Este resultado permite coincidir con lo planteado por Molina (1990) el ejercicio que el niño activo necesita le viene dado por el juego de la mejor manera. El juego favorece el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo, el desplazamiento y perfeccionamiento de su dominancia.

La aplicación del juego como estrategia no tiene efecto significativo para el desarrollo de la dominancia ocular en los estudiantes del tercer grado. Como se puede corroborar en la tabla 15, que estadísticamente el grupo control como experimental guardaban equiparidad en el pre test (X^2= 2.014; gl = 1, p > 0.05), y en el post test también resultó sin diferencias significativas (X^2= 1.760; gl = 1, p > 0.05); no obstante, en los resultados descriptivos se muestran incrementos en la dominancia ocular a favor del grupo experimental, de 12 casos (46.2%) con dominancia ocular D pasó a 18 casos (69.2%), mientras que el GC permaneció en la misma condición (sin variabilidad de caso alguno).

El programa del juego como estrategia tampoco tiene efectos positivos en la dominancia auditiva de los estudiantes del tercer grado. Los resultados que muestra la tabla 16 en el pre test confirman que tanto grupo control como experimental estaban en las mismas condiciones (X^2= 4.090; gl = 1, p > 0.05), de modo similar tampoco se observaron diferencias significativas en la condición post test entre los dos grupos (X^2= 0.308; gl = 1, p > 0.05). Sin embargo, los datos descriptivos permiten observar que mientras que el GC permanece en la misma condición (sin variabilidad de caso alguno); en cambio los niños del GE variaron su dominancia auditiva, de 3 casos (11.5%) con dominancia auditiva D pasaron a 12 casos (46.2%), no hubo variaciones en la cantidad de niños con dominancia izquierda (I), de 46.2% (12 casos) con preferencia auditiva derecha pasó a 26.9% (7 casos), de 26.9% (7 casos) con preferencia auditiva izquierda pasó a 11.5% (3 casos). En síntesis, los datos permiten afirmar que la aplicación del programa de juegos como estrategia favorece el desarrollo de la dominancia auditiva diestra en los niños del tercer grado de primaria.

Luego de discutir y contrastar las hipótesis específicas, podemos responder a la hipótesis general:

La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado.

En la presente investigación se puede observar que el 100% de los estudiantes (tanto del grupo control como del grupo experimental) presentaban lateralidad mal afirmada en el pre test, y luego de la aplicación del programa de juegos como estrategia de 26 casos (100%) con lateralidad mal afirmada en el grupo experimental (GE) se reduce a 14 casos (53.8%) y 12 estudiantes (46.2%) cambiaron su condición a lateralidad bien afirmada; en cambio los niños del grupo de control (GC) permanecen en la misma condición al 100%. De tal manera, es evidente afirmar que el programa del juego como estrategia favoreció la dominancia lateral en el grupo experimental. En otras palabras se ha encontrado efectividad del programa el juego como estrategia sobre la lateralidad. De esta manera, se verifica la hipótesis general.

De acuerdo con Piaget (1981) el juego es una actividad inherente al niño, que si se la aprovecha y dirige en una dirección acertada puede ser convertida en un medio importante para estimular el aprendizaje. Evaluada la eficacia del programa el juego como estrategia en niños de tercer grado, habrá que considerar su impacto en la adquisición de la lectoescritura. Estos efectos podrán analizarse a través de un estudio longitudinal, que pueda evaluar la evolución de los efectos observados a lo largo del tiempo.

V. CONCLUSIONES

Primero:

El programa el juego como estrategia favorece ligeramente el desarrollo de la dominancia manual, como se muestra en el incremento no significativo en los niños que conformaron el grupo experimental que recibieron el programa.

Segundo:

La aplicación del programa el juego como estrategia ha resultado efectivo para optimizar la dominancia podálica. Como se evidencia en los niños que recibieron el programa mejorando su dominancia podálica diestra. El grupo control mantuvo sus mismos índices en el pre y post test. Esto reafirma los planteamientos que la estimulación directa, programada, sistematizada y organizada beneficia logros de aprendizaje.

Tercero:

La aplicación del programa el juego como estrategia no tuvo efecto significativo para la dominancia ocular en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014. Sin embargo, el grupo experimental obtuvo variaciones en este tipo de dominancia en el post test, en contraste con el grupo control que no presentó variación alguna.

Cuarto:

La aplicación del programa el juego como estrategia tuvo efecto significativo para la dominancia auditiva en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014. Sin embargo, el grupo experimental obtuvo variaciones en este tipo de dominancia en el post test, en contraste con el grupo control que no presentó variación alguna.

Quinto:

Por lo expuesto, se rechaza la hipótesis general nula y se confirma la hipótesis general alterna. Estadísticamente se ha demostrado que los niños que participaron del programa (GE) mejoraron su condición de lateralidad mal definida a bien definida en un 46%. Los niños del grupo control mantuvieron su condición de lateralidad mal definida en un 100%. La estimulación dirigida, estructurada,

sistematizada y organizada en las diversas actividades de juego estratégico mejora una lateralidad mal definida.

VI. RECOMENDACIONES

Primero:

Que se promueva desde el Ministerio de Educación capacitaciones o formaciones en el tema de Psicomotricidad dirigida a los docentes de Primaria, puesto que la psicomotricidad tiene gran importancia en los primeros años de vida de los niños, aun así en los centros educativos no se trabaja ni se le da la importancia que se le debería dar. La psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz

Segundo:

Considerar en el Diseño Curricular de Nivel Primaria el desarrollo de actividades lúdicas o la adaptación del programa el juego como estrategia que promueva el desarrollo de una lateralidad definida. Esto sobre la base de que la lateralidad es una función que hace posible que nos orientemos en el espacio y en el tiempo y, por tanto, nos permite entender y manejar los códigos escritos (letras y números). Algunos de los efectos de una lateralidad no definida son un retraso en la adquisición de la lectura y escritura, torpeza motriz, problemas con orientación espacial, tartamudez, dislexia y dificultades en términos generales en los procesos de aprendizaje básico de la etapa de educación primaria. En la lecto-escritura, el estudiante debe leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo y debe diferenciar letras que sólo varían en su posición, como la b y la d, la p y la q. En matemáticas, el niño debe hacer operaciones de derecha a izquierda, y debe diferenciar números que sólo varían en su posición, como 6 y 9. Estos procesos que podrían parecer simples requieren una orientación en el espacio. El niño que escribe “la” por “al”, que copia “23” por “32”, que lee “patas” por “pasta” nos da indicios de que su lateralidad no está definida.

Tercero:

Fomentar un trabajo colaborativo desde la escuela, que involucre la participación activa de todos los agentes que intervienen en el desarrollo educativo del niño (familia, profesor, psicólogos, psicopedagogos, especialistas), puesto que el niño se encuentra en un contexto y la influencia e interacción con otros adultos

permitirán darle relevancia a la necesidad de comunicarse primero de manera oral, luego escrita y para esto, la función de los mediadores es determinante.

Cuarto:

Detectar oportunamente en los niños y niñas, dificultades psicomotoras, lateralidad no definida; asimismo aplicar programas de rehabilitación de los mismos y poder los docentes realizar un seguimiento en coordinación con el profesional de apoyo.

Quinto:

A partir de los resultados de la presente investigación y de otras en torno a la efectividad en la aplicación de programas de intervención que desarrollan habilidades psicomotoras y lateralidad definida, en niños de educación primaria, debemos seguir realizando estudios longitudinales a fin de conocer a largo plazo su efecto en la lectoescritura y demás logros de aprendizaje en las demás áreas y por ende su rendimiento académico.

VII. REFERENCIAS

Aberasturi, A. (1981). *El niño y sus Juegos*. (6ª ed). Buenos Aires: Paidós.

Agudo, D.; Mínguez, R.; Rojas, C.; Ruiz, M.; Salvador, R. y Tomás, J. (2006). Juegos de todas las culturas. (2ªed). Barcelona: INDE

Bernal, A. (2006). *Metodología de la Investigación*. (2ªed). Bogotá, Colombia: Prentice Hall.

Bernaldo de Quirós, J. ; Della, M. A. (1992). *La dislexia en la niñez.* Barcelona:

Borja, M. (1985) *Experiencias de Juego en Preescolares.* Madrid, Morata.

Bucher, H (1958) *Trastornos psicomotores en el niño*. *Práctica de la educación psicomotriz.* Barcelona: Toray – Masson.

Bustos, Mª. A., Carrión, M. E., García, J. C., Guzman, J. F. Irigoyen, A. (1999). *Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela*. Madrid: Pila Teleña.

Caillois, R (1973) *Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación*. Barcelona: Seix Barral.

Calero, J. (1998) *Educar jugando*. Lima, Perú: San Marcos.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.

CONAFE (1984). *Aprender jugando*. *Serie guías de orientación y trabajo*. México, D. F.: SEP

Decroly, O. (2002). *El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz*. (4ª ed). Madrid: Morata.

Díaz, P. (2008). *Proceso de recolección de datos.* http://josetavarez.net/recoleccion-de-datos-en-la-investigacion-cualitativa.html

Erazo, R. (2011). La lateralidad en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas del primer año de educación básica de la ciudad de Machachi, Cantón Mejía, durante el año lectivo 2010- 2011. (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Quito.

García, J. (2010). Déficit neuropsicológicos en síndrome de Down y valoración por doppler transcraneal. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Goicoechea, M. A. (1991), *El valor del juego como proceso de socialización del niño*. Valencia: Promolibro.

Gonzales, E., Álvarez, C. y De Pablo, P. (1993). *El juego y la educación en el niño*. En *Escuela Española*, 3(153), 12-22.

Guitart, R (1999), Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos. Barcelona: Grab

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: McGraw-Hill.

Le Boulch, J. (1992) *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Barcelona: Paidós.

Melo, F. E. (2012). El desarrollo del esquema corporal y su relación con las dificultades en las operaciones básicas del Área de Matemática (suma y resta). (Tesis de maestría). Universidad Central de Ecuador, Quito.

Ministerio de Educación (2000). *Orientaciones para el trabajo pedagógico.* Lima – Perú: Navarrete S.A.

Ministerio de Educación, (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Recuperado de http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/dcn2009final.pdf

Moneo, A. (2014). La lateralidad y su influencia en el aprendizaje escolar. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Letras y de la Educación de la Universidad de La Rioja.

Piaget, Jean: (1981) Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel

Requena, M. (2003). *Metodología del juego*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Rodríguez, D. C. (2012). La Lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 4 a 5 años del Centro Infantil Nuestra Señora de Guadalupe, Ubicado en el sector sur de Quito en la ciudadela del Ejército,

durante el año lectivo 2010-2011. (Tesis de Licenciatura). Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales. Sangolquí, Ecuador.

Rosas, L. A. (2012). Incidencia de la dominancia lateral en la disgrafía motriz de los niños de tercer año de EGB de la Escuela Manuel de Jesús Calle de la ciudad de Quito, Año 2011 – 2012 Y Propuesta de una guía metodológica para intervenir en la disgrafía motriz. (Tesis de Maestría). Universidad Central del Ecuador, Quito.

Sánchez, H. y Reyes, C. (1984). *Metodología y diseños en la Investigación Científica. Lima: URP.*

Valenzuela, H. O. (2009). *Un mundo para derechos: Un tema de lateralidad.* (Tesis de Maestría) Universidad Pedagógica Nacional Fransisco Morazán, Tegucigalpa.

Valles, A. (1999). Esquema corporal y lateralidad. Madrid: Promolibro.

Vázquez, R. (2011). *El Juego en la Educación Escolar*. Tenerife, España: Amazon

Wernicke, C. (1980). El zurdo y su mundo. Médica Panamericana.

ANEXOS

. Instrumentos

Lista de cotejo

NOMBRE **GRADO**

EDAD

PROFESORA **FECHA** / / 2015

- Marcar con (X) lo que refleje la evaluación.

DOMINANCIA DE LA MANO	**der.**	**izq.**
1. Lanzar una pelota de trapo.		
2. Tajar un lápiz.		
3.Sacar cuentas de un recipiente		
4. Cepillarse los dientes.		
5. Sonarse la nariz.		
6. Abrir la puerta.		
7. Desenroscar la tapa de una botella.		
8. Peinarse.		
9. Escribir su nombre.		
10. Cortar un papel usando tijeras.		
DOMINANCIA DEL PIE	**der.**	**izq.**
1. Patear la pelota.		
2.Dibujar en el piso, un círculo con el pie		
3. Saltar con un pie.		
4. subir a una silla.		
5. Pararse con un solo pie.		

6. Llevar la pelota sobre el piso con un pie.		
7. iniciar una marcha.		
8. Al rebote de una pelota, pisarla sobre el suelo.		
9. Sacar la pelota que está debajo de la silla.		
10. Subir una pierna sobre una silla.		
DOMINANCIA DEL OJO	**der.**	**Izq.**
1.Mirar a través de un agujero de un CD		
2. Mirar a través de un tubo.		
3. Observar las imágenes de la cámara de juguete.		
DOMINANCIA DEL OÍDO	**der.**	**izq.**
1. Escuchar en la pared.		
2. Contestar el teléfono.		
3. Escuchar el tic-tac del reloj.		

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º	**TURNO**	Mañana
SECCIÓN	“D”		
ÁREA	Educación Física.	**FECHA**	31 / 03 / 15
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.		

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas afiancen la lateralidad respecto a sí mismo al realizar movimientos y desplazamientos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA.	▪ **Dominio corporal y expresión creativa**	▪ **Domina su cuerpo y utiliza sus posibilidades de movimiento para resolver tareas motrices simples**	▪ **Se orienta acertadamente en el espacio: dentro, fuera, izquierda, derecha, adelante y atrás.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
	Aros, recursos humanos y patio de la escuela.		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	La profesora da la bienvenida a todos los alumnos y les da a conocer que en esta oportunidad trabajaran el reconocimiento de lateralidad con su cuerpo. ✓ Se hará calentamiento general. Realizaran carrera suave, estiramientos y coordinaciones.	10 min
PROCESO	Se les propone participar activamente, demostrando su habilidad en el juego: “ Aros rellenos” ✓ Se coloca 3 filas de aros en el piso previamente. ✓ Se organiza a los estudiantes en dos equipos, cada uno escogerá a 9 representantes. ✓ Regirán el turno de inicio, y el que gane, su representante se colocará dentro del aro, ✓ Esperarán ordenadamente en sus lugares las instrucciones de la profesora. Al inicio se les dará un poco de tiempo para que realicen las acciones, después será más rápido. Ejemplo: ¡Adelante!... ¡Atrás!... ¡Izquierda!... ¡Derecha! Todos realizarán al mismo tiempo para evitar tropiezos.	30 min

	Luego será: ¡Adelante, atrás, derecha, izquierda! etc. Más rápido. Finalizado la participación de los niños. Continuarán con el juego otros nueve representantes de los equipos Ganará el juego el equipo que lo hizo correctamente, demostrado habilidad.	
CIERRE	✓ Se hidratan y practican hábitos de higiene personal.	5 min.

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º		
SECCIÓN	“D”	**TURNO**	Mañana
ÁREA	Educación Física.		
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.	**FECHA**	01 / 04 / 15

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas se orienten acertadamente en el espacio, teniendo en cuenta su lateralidad.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica y utiliza conceptos de ubicación espacial básicos al realizar movimientos y desplazamientos**	▪ **Reconoce el espacio estableciendo relaciones con la ubicación de personas.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Palos de escoba, conos, papel arcoíris, patio de la escuela.		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	Realizan calentamiento previo para realizar sus actividades: ✓ Levantan y bajan los brazos. ✓ Estiran y flexionan las piernas.	10 min.
PROCESO	Se les propone participar en el juego: **“Tres en línea”.** ✓ Se organiza a los alumnos en 3 equipos de 7 u 8 integrantes. ✓ Se construye un michi en el piso con palos de escoba y conos en cada intersección. ✓ Cada equipo escogerá a tres representantes para participar, tendrán distintivos del color que han escogido; los demás se sentarán para alentar a sus compañeros de equipo. Todos los participantes deben estar atentos a las indicaciones que da la profesora. ✓ Se llama a los 9 participantes, se forman en tres columnas y se rigen el turno de inicio. El participante que ha ganado inicia el juego buscando la mejor ubicación y se coloca dentro del michi.	30 min

	✓ El segundo participante hará lo propio y también se ubicará en el lugar escogido y así sucesivamente. Hasta lograr estar los tres participantes de un mismo equipo en línea, puede ser horizontal, vertical o diagonal. Ganará puntos el equipo que logra que sus 3 representantes logren estar en línea y contestar correctamente las preguntas que le hará la profesora. Por ejemplo: ¿Anita quién está a tu derecha? ¿Quién está delante de ti? ¿Quién está detrás de ti? ¿Quién está a tu izquierda?, se les preguntará a los tres representantes. No solamente se evaluará la habilidad, sino su lateralidad respecto a los demás.	
CIERRE	✓ Oxigenan su cuerpo realizando correctamente ejercicios de respiración. ✓ Se hidratan y practican hábitos de higiene personal.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º	**TURNO**	Mañana
SECCIÓN	“D”		
ÁREA	Educación Física.	**FECHA**	06 / 04 / 15
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.		

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas demuestren su dominancia auditiva en la práctica de juegos sencillos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	**Adapta movimientos y desplazamientos a sonidos fuertes que escucha**	▪ **Identifica y experimenta sonidos onomatopéyicos en juegos sencillos**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Pelotas de trapo, Láminas de animales, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Ejecutan calentamiento del cuerpo a través de ejercicios sencillos: Inician una carrera, tocan la pared y regresan a sus lugares.	10 min
PROCESO	Se les propone participar en el juego: “Reconocemos sonidos”. ✓ Previamente se pegará láminas de animales en una de las paredes cercanas al patio de la escuela; que los niños conocen y lo puedan identificar. ✓ Se organiza a los estudiantes, en dos equipos; cada equipo escogerá a dos representantes: uno será el que imite el sonido onomatopéyico del animal que a él sólo se le mostrará y el otro representante será, el que al identificar a qué animal se refiere, lanzará la pelota de trapo con su mano dominante a una de las imágenes que se muestra en la pared. Una vez terminada la participación de los 4 primeros niños, continuarán los demás con la misma dinámica. Al término del juego ganará el alumno que acertó al escuchar el sonido onomatopéyico y relacionar a quién pertenece dicho sonido.	30 min

CIERRE	✓ Realizan ejercicios de respiración inhalando y exhalando lentamente. ✓ Practican hábitos de higiene personal.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º		
SECCIÓN	“D”	**TURNO**	Mañana
ÁREA	Educación Física.		
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.	**FECHA**	07 / 04 / 15

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas afiancen la lateralidad respecto a sí mismo.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Convivencia e interacción sociomotriz**	▪ **Practica con sus compañeros juegos sencillos en base a instrucciones sugeridas.**	▪ **Se expresa corporalmente en forma desinhibida en juegos sencillos de lateralidad.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Pompones de rafia de color azulino, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	Reconocen las partes del cuerpo que tiene articulaciones y los cuales les permiten sentarse, pararse, saltar, etc. ✓ Realizan calentamiento previo para realizar sus actividades: -Levantan y bajan los brazos. -Estiran y flexionan las piernas.	10 min
PROCESO	Se les propone participar en el juego: “Brazos en alto y rodillas también” Con la totalidad de alumnos se forman 4 filas de 5 y 1 de 6 participantes. La profesora da las siguientes instrucciones: ✓ Mano derecha arriba, subo la rodilla derecha; Mano izquierda arriba, subo la rodilla izquierda. Uno, dos, cambio. ✓ Mano derecha arriba, subo la rodilla izquierda; mano izquierda arriba, subo la rodilla derecha. Uno, dos, cambio.	30 min

	Los estudiantes repetirán varias veces el ejercicio por la dificultad que presenta y se observará la coordinación de brazos y piernas. Gana la fila que hizo correctamente.	
CIERRE	✓ Al finalizar el juego y la sesión se harán respectivamente el aseo.	5 min

_____ _____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º		
SECCIÓN	“D”	**TURNO**	Mañana
ÁREA	Educación Física.		
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.	**FECHA**	08 / 04 / 15

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas afiancen la lateralidad respecto a sí mismo en juegos sencillos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica y utiliza conceptos de ubicación espacial básicos al realizar movimientos y desplazamientos**	▪ **Ejecuta lanzamientos reconociendo su lateralidad, mostrando seguridad.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Pelota, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Ejecutan calentamiento del cuerpo a través de ejercicios sencillos, avanzan en pareja saltando unidos del brazo en diferentes direcciones, reconociendo el espacio	10 min
PROCESO	Se organizan con entusiasmo para participar en el juego **“Pelotas al cielo”** ✓ Se agrupan en tres equipos, cada uno nombra a un representante para participar y los demás se sientan para observar y alentar a su equipo. Se les da las siguientes instrucciones: ✓ Lanzar la pelota arriba con la mano derecha y recepcionarla con la misma mano. Uno, dos, cambio ✓ Lanzar la pelota arriba con la mano derecha y recepcionarla con la mano izquierda. Uno, dos, cambio. ✓ Lanzar la pelota arriba con la mano derecha y recepcionarla con la misma mano, al mismo tiempo taparse el ojo izquierdo con la mano izquierda.	30 min

	Uno, dos, cambio. El último ejercicio es de mayor dificultad. Terminado el juego se nombra a otros representantes para participar en el juego.	
CIERRE	✓ Oxigenan su cuerpo realizando correctamente ejercicios de respiración. ✓ Practican hábitos de higiene personal.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º	**TURNO**	Mañana
SECCIÓN	“D”		
ÁREA	Educación Física.	**FECHA**	09 / 04 / 15
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.		

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas afiancen la lateralidad respecto a sí mismo, compartiendo experiencias similares con sus pares.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica su lateralidad en desplazamientos, saltos, lanzamientos y giros.**	▪ **Identifica y utiliza conceptos de lateralidad en la práctica de actividades lúdicas basada en desplazamientos.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Recursos humanos, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Efectúan ejercicios de estiramiento en varias posiciones tanto de brazos como de piernas.	10 min
PROCESO	Se organiza a los estudiantes para que participen en el juego: **“El tren con pies”** ✓ Se forma 6 grupos, de 4 y 5 alumnos cada uno. Luego se les pide que formen 6 filas paralelas. ✓ Cada integrante del grupo se colocara uno detrás del otro, cogiéndose de la cintura. Formando un tren. Una vez ordenados de esa manera se les da las instrucciones siguientes: ✓ Avanzar con paso derecho largo, paso izquierdo largo; paso cortito derecho, izquierdo, derecho. Uno, dos, cambio. ✓ Retroceder con paso izquierdo largo, paso derecho largo; paso cortito izquierdo, derecho, izquierdo.	30 min

	Una vez finalizado el juego se repite ambos desplazamientos de tres a cuatro veces, cambiando al integrante que ocupa el primer lugar. Gana el equipo que no se equivoca.	
CIERRE	✓ Practican actividades de higiene después de la actividad física.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º	**TURNO**	Mañana
SECCIÓN	“D”		
ÁREA	Educación Física.	**FECHA**	10 / 04 / 15
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.		

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas afiancen la lateralidad respecto a sí mismo, participando en juegos sencillos.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica su lateralidad en desplazamientos, lanzamientos y giros.**	▪ **Reconoce la lateralidad en su cuerpo, y lo demuestra al obedecer instrucciones.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Pelotas de vóley ball, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Ejecuta ejercicios de calentamiento caminan, trotan y corren alrededor del patio.	10 min
PROCESO	Los estudiantes se preparan para participar en el juego **“Pelota en el túnel”.** ✓ Los niños se dividen en dos equipos iguales y forman dos filas paralelas con los pies separados y el cuerpo inclinado hacia adelante. ✓ En esta posición, el primer jugador de cada equipo lanza la pelota con la mano derecha al segundo compañero, por debajo de sus piernas; éste lanza la pelota al tercero, y así sucesivamente hasta llegar al último compañero. ✓ Éste toma la pelota corre a colocarse delante de la fila, en el primer puesto y continúa con el juego; pero ahora lanzará la pelota con la mano izquierda. Los niños comprenden que un compañero lanzará la pelota con la mano derecha y el que recepcione también lo hará con la mano	30 min

	derecha; Si lanza con la mano izquierda recepcionará con la mano izquierda. El juego concluirá hasta que participe el que se encontraba en el último lugar. Gana el juego el equipo que termina antes.	
CIERRE	✓ Al finalizar el juego y la sesión se harán respectivamente el aseo.	5 min

_____ _____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º		
SECCIÓN	“D”	**TURNO**	Mañana
ÁREA	Educación Física.		
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.	**FECHA**	13 / 04 / 15

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas se orienten en el espacio, respecto a los objetos, afianzando su lateralidad y de los demás.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica y utiliza conceptos de ubicación espacial básicos al realizar movimientos y desplazamientos**	▪ **Se orienta en el espacio, adaptando sus desplazamientos a conceptos de lateralidad.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Pañuelos, conos, patio de la escuela.		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Ejecutan rutinas de calentamiento: suben y bajan un peldaño de la escalera, contado uno, dos. Lo hacen ordenadamente evitando accidentes. ✓ Trotan alrededor del patio.	10 min
PROCESO	Se desplazan por todo el patio en diferentes direcciones, con un pie, con dos pies juntos. Se les propone participar en el juego “El lazarillo”. ✓ Se organizan en parejas, uno será el ciego y el otro será el lazarillo. ✓ El ciego irá con los ojos vendados por lo que el lazarillo deberá darle instrucciones referentes al camino a seguir. ✓ El camino tendrá obstáculos, que no deben ser tocados por ningún motivo. El lazarillo dará bien las instrucciones ya que de ello dependerá que su compañero llegue a la meta sin contratiempos. Por ejemplo: le dirá: camina 3 pasos hacia adelante, media vuelta a la derecha, dos	30 min

	pasos a la izquierda, media vuelta a la izquierda camina 5 pasos adelante, etc. Ganará el juego el equipo que lo haya hecho correctamente. Una vez finalizada la primera participación, los equipos mandarán a otros dos participantes que los represente y se continuará con el juego. Se espera que todos participen en los personajes del ciego y el lazarillo.	
CIERRE	✓ Oxigenan su cuerpo realizando correctamente ejercicios de respiración, toman aire por la nariz y botan lentamente por la boca. ✓ Practican hábitos de higiene personal.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º		
SECCIÓN	“D”	**TURNO**	Mañana
ÁREA	Educación Física.		
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.	**FECHA**	14 / 04 / 15

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas afiancen la lateralidad respecto a sí mismo realizando lanzamientos, en juegos respetando reglas de conducta.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica su lateralidad en desplazamientos, saltos, lanzamientos y giros.**	▪ **Ejecuta lanzamientos, reconociendo su lateralidad.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Pelotas de trapo, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Ejecuta ejercicios de calentamiento caminan, trotan y corren alrededor del patio.	10 min
PROCESO	Se preparan para participar con entusiasmo en el juego **“Tiro al blanco”.** Se organiza a los niños de la siguiente manera: ✓ Todos los alumnos pegados a la pared, salvo dos alumnos que deben lanzar la pelota de trapo a sus compañeros para eliminarlos. ✓ Desplazamiento por el patio de los alumnos que se encuentran cerca de la pared y de los que efectuarán “Tiro al blanco”. ✓ Primero lanzaran la pelota con la mano derecha, después con la mano izquierda, los dos al mismo tiempo. Así sucesivamente hasta eliminar a todos. Una vez terminado el juego con muchos alumnos eliminados, ganará el que ha sobrevivido a los lanzamientos.	30 min

	✓ Se vuelve a organizar a los alumnos y se escoge a otros dos niños para lanzar la pelota, y los que anteriormente lanzaron; ahora ellos participaran con los demás. Se desea que todos participen haciéndoles recordar que los lanzamientos no tienen que ser con mala intención; suficiente que roce la pelota en sus compañeros.	
CIERRE	✓ Realizan ejercicios de respiración: tomando aire y contener lo más que se pueda, y luego botando lentamente por la boca. ✓ Practican el aseo personal.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

GRADO	3º		
SECCIÓN	“D”	**TURNO**	Mañana
ÁREA	Educación Física.		
DOCENTE	Lic. Aydeé Cachuán Vega.	**FECHA**	15 / 04 / 15

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN.

Que los niños y niñas se orienten en el espacio, respecto a los objetos, afianzando su lateralidad.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
EDUCACIÓN FÍSICA	▪ **Dominio corporal y expresión creativa.**	▪ **Identifica y utiliza conceptos de ubicación espacial básicos al realizar movimientos y desplazamientos**	▪ **Ubica correctamente los objetos, teniendo en cuenta la lateralidad y la orientación espacial.**
	MATERIALES		**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
	Sillas, pelotas, patio de la escuela		**Lista de cotejo.**

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / PROCEDIMIENTOS	TIEMPO
INICIO	✓ Ejecutan calentamiento del cuerpo a través de ejercicios sencillos, avanzan en pareja saltando unidos del brazo en diferentes direcciones, reconociendo el espacio.	10 min
PROCESO	Se forman tres grupos de niños y cada grupo escoge a un representante para que participe en el juego “La silla y la pelota”. Los demás niños se sentarán en el piso formando un círculo para alentar a sus representantes. La silla está fija frente a cada representante. Y cada uno tiene una pelota. La profesora dará las siguientes instrucciones: A la cuenta de tres. ✓ Colocar la pelota, delante de la silla. ✓ Colocar la pelota, detrás de la silla. ✓ Colocar la pelota, a la izquierda de la silla. ✓ Colocar la pelota, a la derecha de la silla. Se dificultará pidiéndoles: ✓ Colocar la pelota, detrás a la izquierda de la silla.	30 min

	✓ Colocar la pelota, delante a la derecha de la silla. Gana el equipo, que su representante lo efectúo correctamente. Luego, se escogerá a otro representante para que participe en dicho juego. Se espera que todos participen, dependiendo del tiempo o continuar en otra sesión, para que todos pasen por la experiencia.	
CIERRE	✓ Practica ejercicios de relajación. Todos se tiran de espaldas al piso y cierran los ojos. ✓ Felicita a los niños por el trabajo realizado e invita a que todos se aplaudan. ✓ Realizan su aseo e higiene personal después de los ejercicios físicos realizados.	5 min

_____

AYDEÉ CACHUÁN VEGA
PROFESORA

_____

CAMILO MACAZAMA GUZMAN
SUBDIRECTOR

. Validez de los instrumentos

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD DE KUDER-RICHARDSON

DEL TEST DE DOMINANCIA LATERAL VERSIÓN ADAPTADA

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD KUDER-RICHARDSON DE DOMINANCIA MANUAL

Suj No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
3	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
5	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	
6	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	
7	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	5	
8	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	
11	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	5	
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
14	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6	
15	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	
16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	
17	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
19	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	5	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
21	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6	
22	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
24	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
26	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
28	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
30	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	
31	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
Σ =	24	30	13	26	21	25	20	29	31	31	3.835	σ^2_t
p	0.75	0.94	0.41	0.81	0.66	0.78	0.63	0.91	0.97	0.97		
q	0.25	0.06	0.59	0.19	0.34	0.22	0.38	0.09	0.03	0.03		
pq	0.19	0.06	0.24	0.15	0.23	0.17	0.23	0.08	0.03	0.03	1.416	Σpq
			KR20			0.700815662						

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD KUDER-RICHARDSON DE DOMINANCIA PODAL

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	
2	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	
5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
7	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	
8	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	
9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	
10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	
11	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
13	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4	
14	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
16	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
18	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3	
19	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	
20	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3	
21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	
23	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	
25	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	
26	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3	
27	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6	
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	
29	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	
30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
32	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	
Σ =	26	27	21	19	18	28	22	24	25	21	5.273	σ^2_t
p	0.81	0.84	0.66	0.59	0.56	0.88	0.69	0.75	0.78	0.66		
q	0.19	0.16	0.34	0.41	0.44	0.13	0.31	0.25	0.22	0.34		
pq	0.15	0.13	0.23	0.24	0.25	0.11	0.21	0.19	0.17	0.23	1.905	Σpq

KR20 **0.709651596**

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD KUDER-RICHARDSON DE DOMINANCIA OCULAR

Suj No.	1	2	3	Total	
1	0	0	0	0	
2	1	1	1	3	
3	1	0	1	2	
4	0	1	1	2	
5	1	1	1	3	
6	1	1	1	3	
7	0	0	0	0	
8	0	0	0	0	
9	1	1	1	3	
10	1	1	1	3	
11	0	0	0	0	
12	1	0	1	2	
13	1	1	1	3	
14	1	1	1	3	
15	1	1	1	3	
16	1	1	1	3	
17	0	0	0	0	
18	0	0	1	1	
19	1	1	0	2	
20	1	1	1	3	
21	0	0	0	0	
22	1	1	1	3	
23	0	0	0	0	
24	1	1	1	3	
25	1	1	1	3	
26	1	1	0	2	
27	1	1	1	3	
28	1	1	1	3	
29	0	1	0	1	
30	1	1	1	3	
31	1	1	1	3	
32	0	0	1	1	
Σ =	21	21	22	1.548	σ^2_t
p	0.66	0.66	0.69		
q	0.34	0.34	0.31		
pq	0.23	0.23	0.21	0.666	Σpq

KR20	**0.8548**

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD KUDER-RICHARDSON DE DOMINANCIA AUDITIVA

Suj No.					
	1	2	3	**Total**	
1	0	1	1	2	
2	0	0	0	0	
3	1	1	1	3	
4	0	0	0	0	
5	0	0	1	1	
6	1	1	1	3	
7	1	1	1	3	
8	0	0	0	0	
9	1	1	1	3	
10	0	0	1	1	
11	0	1	1	2	
12	1	0	1	2	
13	1	1	1	3	
14	1	1	0	2	
15	0	0	1	1	
16	0	1	1	2	
17	0	1	1	2	
18	1	1	1	3	
19	1	1	1	3	
20	1	1	1	3	
21	1	1	0	2	
22	0	1	1	2	
23	1	1	1	3	
24	0	1	1	2	
25	0	1	1	2	
26	1	1	1	3	
27	0	1	1	2	
28	0	1	1	2	
29	1	1	0	2	
30	0	1	1	2	
31	1	1	1	3	
32	0	0	0	0	
Σ =	15	24	25	0.968	σ^2_t
p	0.47	0.75	0.78		
q	0.53	0.25	0.22		
pq	0.25	0.19	0.17	0.607	Σpq

KR20 **0.5585**

PRE TEST

			Dominancia Manual		Dominancia Podal		Dominancia Ocular		Dominancia Auditiva		DIAGNOSTICO DE
Sujetos	Nº	Seccion	Puntaje	Diagnostico	Puntaje	Diagnostico	Puntaje	Diagnostico	Puntaje	Diagnostico	LATERALIDAD
1	1	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3I	I	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
2	2	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
3	3	3º"F"	7D3I	d	10D	D	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
4	4	3º"F"	10D	D	7D3I	d	2D1I	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
5	5	3º"F"	8D2I	d	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
6	6	3º"F"	7D3I	d	10D	D	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
7	7	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
8	8	3º"F"	8D2I	d	8D2I	d	3I	I	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
9	9	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
10	10	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
11	11	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
12	12	3º"F"	9D1I	d	10D	D	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
13	13	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
14	14	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
15	15	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
16	16	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
17	17	3º"F"	8D2I	d	10D	D	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
18	18	3º"F"	10D	D	7D3I	d	1D2I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
19	19	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
20	20	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
21	21	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
22	22	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida

23	23	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
24	24	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
25	25	3º"F"	10D	D	8D2I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
26	26	3º"F"	8D2I	d	7D3I	d	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
27	27	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
28	28	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
29	29	3º"F"	9D1I	d	8D2I	d	1D2I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
30	30	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
31	31	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
32	32	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	2D1I	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
33	1	3º"D"	7D 3I	d	8D2I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
34	2	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
35	3	3º"D"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
36	4	3º"D"	7D3I	d	7D3I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
37	5	3º"D"	9D1I	d	10D	D	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
38	6	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
39	7	3º"D"	10D	D	7D3I	d	3I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
40	8	3º"D"	8D2I	d	8D2I	d	2D1I	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
41	9	3º"D"	10D	D	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
42	10	3º"D"	10D	D	7D3I	d	2D1I	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
43	11	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	1D2I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
44	12	3º"D"	7D3I	d	9D1I	d	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
45	13	3º"D"	8D2I	d	8D2I	d	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
46	14	3º"D"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
47	15	3º"D"	10D	D	7D3I	d	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
48	16	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
49	17	3º"D"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
50	18	3º"D"	9D1I	d	10D	D	3D	D	3I	I	Mal afirmada o no definida

51	19	3º"D"	10D	D	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
52	20	3º"D"	7D3I	d	8D2I	d	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
53	21	3º"D"	10D	D	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
54	22	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
55	23	3º"D"	7D3I	d	7D3I	d	2D1I	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
56	24	3º"D"	8D2I	d	8D2I	d	3I	I	3I	I	Mal afirmada o no definida
57	25	3º"D"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
58	26	3º"D"	10D	D	10D	D	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida

POST TEST

			Dominancia Manual		Dominancia Podal		Dominancia Ocular		Dominancia Auditiva		DIAGNOSTICO DE
Sujetos	Nº	Seccion	Puntaje	Diagnostico	Puntaje	Diagnostico	Puntaje	Diagnostico	Puntaje	Diagnostico	LATERALIDAD
1	1	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	3I	I	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
2	2	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
3	3	3º"F"	7D3I	d	10D	D	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
4	4	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	2D1I	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
5	5	3º"F"	8D2I	d	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
6	6	3º"F"	7D3I	d	10D	D	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
7	7	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
8	8	3º"F"	8D2I	d	8D2I	d	3I	I	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
9	9	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
10	10	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
11	11	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
12	12	3º"F"	9D1I	d	10D	D	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida

13	13	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
14	14	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
15	15	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
16	16	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
17	17	3º"F"	8D2I	d	10D	D	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
18	18	3º"F"	10D	D	7D3I	d	1D2I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
19	19	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
20	20	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3D	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
21	21	3º"F"	7D3I	d	8D2I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
22	22	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
23	23	3º"F"	10D	D	7D3I	d	3I	I	3D	D	Mal afirmada o no definida
24	24	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
25	25	3º"F"	10D	D	8D2I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
26	26	3º"F"	8D2I	d	7D3I	d	2D1I	D	3D	D	Mal afirmada o no definida
27	27	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
28	28	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
29	29	3º"F"	9D1I	d	8D2I	d	1D2I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
30	30	3º"F"	7D3I	d	9D1I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
31	31	3º"F"	7D3I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
32	32	3º"F"	9D1I	d	7D3I	d	2D1I	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
33	1	3º"D"	9D1I	d	8D2I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
34	2	3º"D"	9D1I	d	8D2I	d	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
35	3	3º"D"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
36	4	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
37	5	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
38	6	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3I	I	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
39	7	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
40	8	3º"D"	8D2I	d	8D2I	d	2D1I	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida

41	9	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
42	10	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
43	11	3º"D"	8D2I	d	9D1I	d	1D2I	I	3D	D	Bien afirmada o definida
44	12	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
45	13	3º"D"	8D2I	d	8D2I	d	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
46	14	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
47	15	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
48	16	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
49	17	3º"D"	9D1I	d	7D3I	d	3D	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
50	18	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
51	19	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
52	20	3º"D"	9D1I	d	8D2I	d	2D1I	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
53	21	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida
54	22	3º"D"	8D2I	d	7D3I	d	3D	D	2D1I	d	Mal afirmada o no definida
55	23	3º"D"	7D3I	d	7D3I	d	2D1I	D	1D2I	i	Mal afirmada o no definida
56	24	3º"D"	10D	D	10D	D	3I	I	3I	I	Mal afirmada o no definida
57	25	3º"D"	8D2I	d	8D2I	d	3D	D	3I	I	Mal afirmada o no definida
58	26	3º"D"	10D	D	10D	D	3D	D	3D	D	Bien afirmada o definida

UCV UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LATERALIDAD.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Lanzar una pelota de trapo.	✓		✓		✓		
2	Tajar un lápiz.	✓		✓		✓		
3	Sacar cuentas de un recipiente.	✓		✓		✓		
4	Cepillarse los dientes.	✓		✓		✓		
5	Sonarse la nariz.	✓		✓		✓		
6	Abrir la puerta.	✓		✓		✓		
7	Desenroscar la tapa de una botella.	✓		✓		✓		
8	Peinarse.	✓		✓		✓		
9	Escribir su nombre.	✓		✓		✓		
10	Cortar un papel usando tijeras.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Patear la pelota.	✓		✓		✓		
2	Dibujar en el piso, un círculo con el pie.	✓		✓		✓		
3	Saltar con un pie.	✓		✓		✓		
4	Subir a una silla.	✓		✓		✓		
5	Pararse con un solo pie.	✓		✓		✓		
6	Llevar la pelota sobre el piso con un pie.	✓		✓		✓		
7	Iniciar una marcha.	✓		✓		✓		
8	Al rebote de una pelota, pisarla sobre el suelo.	✓		✓		✓		
9	Sacar la pelota que está debajo de la silla.	✓		✓		✓		
10	Subir una pierna sobre una silla.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Mirar a través de un agujero de un CD	✓		✓		✓		
2	Mirar a través de un tubo.	✓		✓		✓		
3	Tomar foto con una cámara de juguete.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4							
1	Escuchar en la pared.	✓		✓		✓		
2	Contestar el teléfono.	✓		✓		✓		
3	Escuchar el tic- tac de un reloj.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: BARBOZA ZELADA Luis Alberto DNI: 07068974

Especialidad del validador: M.G. en Psicología, Psicólogo Educativo 28 de marzo del 2015

[1]**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2]**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3]**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.
Especialidad

UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LATERALIDAD.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Dominancia Manual	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Lanzar una pelota de trapo.	✓		✓		✓		
2	Tajar un lápiz.	✓		✓		✓		
3	Sacar cuentas de un recipiente.	✓		✓		✓		
4	Cepillarse los dientes.	✓		✓		✓		
5	Sonarse la nariz.	✓		✓		✓		
6	Abrir la puerta.	✓		✓		✓		
7	Desenroscar la tapa de una botella.	✓		✓		✓		
8	Peinarse.	✓		✓		✓		
9	Escribir su nombre.	✓		✓		✓		
10	Cortar un papel usando tijeras.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Dominancia Podal	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Patear la pelota.	✓		✓		✓		
2	Dibujar en el piso, un círculo con el pie.	✓		✓		✓		
3	Saltar con un pie.	✓		✓		✓		
4	Subir a una silla.	✓		✓		✓		
5	Pararse con un solo pie.	✓		✓		✓		
6	Llevar la pelota sobre el piso con un pie.	✓		✓		✓		
7	Iniciar una marcha.	✓		✓		✓		
8	Al rebote de una pelota, pisarla sobre el suelo.	✓		✓		✓		
9	Sacar la pelota que está debajo de la silla.	✓		✓		✓		
10	Subir una pierna sobre una silla.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Dominancia Ocular	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Mirar a través de un agujero de un CD	✓		✓		✓		
2	Mirar a través de un tubo.	✓		✓		✓		
3	Tomar foto con una cámara de juguete.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Dominancia Auditiva							
1	Escuchar en la pared.	✓		✓		✓		
2	Contestar el teléfono.	✓		✓		✓		
3	Escuchar el tic- tac de un reloj.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sí hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [✓]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Pardavé Livia, Yovana **DNI:** 10747788

Especialidad del validador: Psicóloga Educativa Esp. en Prob. de aprendizaje **27 de** Marzo **del 20** 15

[1]**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2]**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3]**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

---

Firma del Experto Informante.
Especialidad

UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LATERALIDAD.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Dominancia Manual	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Lanzar una pelota de trapo.	X		X		X		
2	Tajar un lápiz.	X		X		X		
3	Sacar cuentas de un recipiente.	X		X		X		
4	Cepillarse los dientes.	X		X		X		
5	Sonarse la nariz.	X		X		X		
6	Abrir la puerta.	X		X		X		
7	Desenroscar la tapa de una botella.	X		X		X		
8	Peinarse.	X		X		X		
9	Escribir su nombre.	X		X		X		
10	Cortar un papel usando tijeras.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Dominancia Podal	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Patear la pelota.	X		X		X		
2	Dibujar en el piso, un círculo con el pie.	X		X		X		
3	Saltar con un pie.	X		X		X		
4	Subir a una silla.	X		X		X		
5	Pararse con un solo pie.	X		X		X		
6	Llevar la pelota sobre el piso con un pie.	X		X		X		
7	Iniciar una marcha.	X		X		X		
8	Al rebote de una pelota, pisarla sobre el suelo.	X		X		X		
9	Sacar la pelota que está debajo de la silla.	X		X		X		
10	Subir una pierna sobre una silla.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Dominancia Ocular	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Mirar a través de un agujero de un CD	X		X		X		
2	Mirar a través de un tubo.	X		X		X		
3	Tomar foto con una cámara de juguete.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Dominancia Auditiva			X				
1	Escuchar en la pared.	X		X		X		
2	Contestar el teléfono.	X		X		X		
3	Escuchar el tic- tac de un reloj.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EXISTE SUFICIENCIA DE ITEMS

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. WALTER CAPA LUQUE **DNI:** 09813379

Especialidad del validador: Psicologo Educativo. Validador Metodologico **27 de** MARZO **del 20**15

[1]**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2]**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3]**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.
Especialidad

. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA I.E Nº 3058 "VIRGEN DE FÁTIMA" CARABAYLLO - 2014

AUTORA: Br. Aydeé Yolanda Cachuán Vega

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES
Problema principal: ¿En qué medida el uso del juego como estrategia, ayuda desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo, 2014? **Problemas secundarios:** ¿En qué medida el uso del juego como estrategia, ayuda a mejorar el desarrollo manual en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo, 2014? ¿En qué medida el uso del juego como estrategia, ayuda a mejorar el desarrollo podal en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo, 2014? ¿En qué medida el uso del juego como estrategia, ayuda a mejorar el desarrollo ocular en los estudiantes del tercer	**Objetivo general:** Demostrar si el uso de juegos como estrategia ayuda a desarrollar la lateralidad de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima" - Carabayllo, 2014. . **Objetivos específicos:** Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo manual de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima" - Carabayllo, 2014. Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo podal de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima" - Carabayllo, 2014.	**Hipótesis general:** La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima" – Carabayllo, 2014. **Hipótesis específicas**: La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo manual en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima" – Carabayllo, 2014. La aplicación del juego como estrategia tiene efecto	**Variable 1: Juego como estrategia** **Dimensiones** | **Indicadores** | **Indices** ---------- | Recibe el Programa (GE) | **1** ---------- | No Recibe el Programa (GC) | **0** **Variable 2: Lateralidad - nivel de dominancia** **Dimensiones** | **Indicadores** | **Ítems** | **Niveles y rangos** Dominancia Manual | Explora su coordinación motora fina en actividades motrices | 1 -10 | Para un diestro completo: D.D.D.D. Dominancia Podal | Identifica y utiliza conceptos de ubicación espacial básicos al realizar movimientos y desplazamientos | 1 -10 | Para un zurdo completo: I.I.I.I. Dominancia Ocular | Reconoce el espacio general estableciendo relaciones con la ubicación de personas y objetos. | 1 -3 | Para una lateralidad cruzada: D.I.D.I. Para una lateralidad mal afirmada: d.d.D.d

grado de la I.E Nº3058 “Virgen de Fátima” Carabayllo, 2014? ¿En qué medida el uso de juegos como estrategia ayuda a mejorar el desarrollo auditivo en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014?	Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo ocular de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014. Demostrar si el uso del juego como estrategia ayuda al desarrollo auditivo de los estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” - Carabayllo, 2014.	significativo para el desarrollo podal en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” Carabayllo, 2014. La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo ocular en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014. La aplicación del juego como estrategia tiene efecto significativo para el desarrollo auditivo en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima” – Carabayllo, 2014.	Dominancia Auditiva	Discrimina diferentes sonidos del medio en el que interactúa.	1-3	
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	**POBLACIÓN Y MUESTRA**	**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**	**ESTADÍSTICA**			
TIPO: **El tipo de investigación de la presente investigación es aplicada.** Sánchez y Reyes (2006) respecto a este tipo de investigación expresa que “tiene como finalidad primordial la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar las	**POBLACIÓN:** La población estará conformada por 164 estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 “Virgen de Fátima”- Carabayllo, 2014. **TIPO DE MUESTRA:** La muestra será **no probabilístico intencional,** conformado por dos aulas del tercer grado del nivel	**Variable independiente: Juego como estrategia.** **Aplicación de sesiones** Autor: Aydeé Cachuán Vega Año:2014) Monitoreo: Ámbito de Aplicación: I,E Nº 3058 “Virgen de Fátima” Carabayllo, 2014.	Estadística descriptiva: análisis de frecuencias y porcentaje			

condiciones del acto didáctico y a mejorar la calidad educativa. El propósito de realizar aportaciones al conocimiento teórico es secundario". **DISEÑO:** **Cuasi experimental.** Hernández (2010), dice: "manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes. En este diseño los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento: son grupos intactos"	primaria de la I.E. nº3058 "Virgen de Fátima" de Carabayllo: **TAMAÑO DE MUESTRA** La muestra estará conformada por 58 alumnos: G E 3º D 26 G C 3º F 32 Unidad de muestreo Estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima"-Carabayllo, 2014.	Forma de Administración: Se aplicará al (G E) **Variable dependiente: Lateralidad** **Nivel de dominancia** **Técnicas: Evaluación** Observación directa **Instrumentos:** Lista de cotejo. Monitoreo: Ámbito de Aplicación I,E Nº 3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo, 2014. Forma de Administración: Aplicación individual.	Estadística inferencial: Prueba Chi cuadrada para dos muestras independientes.

ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

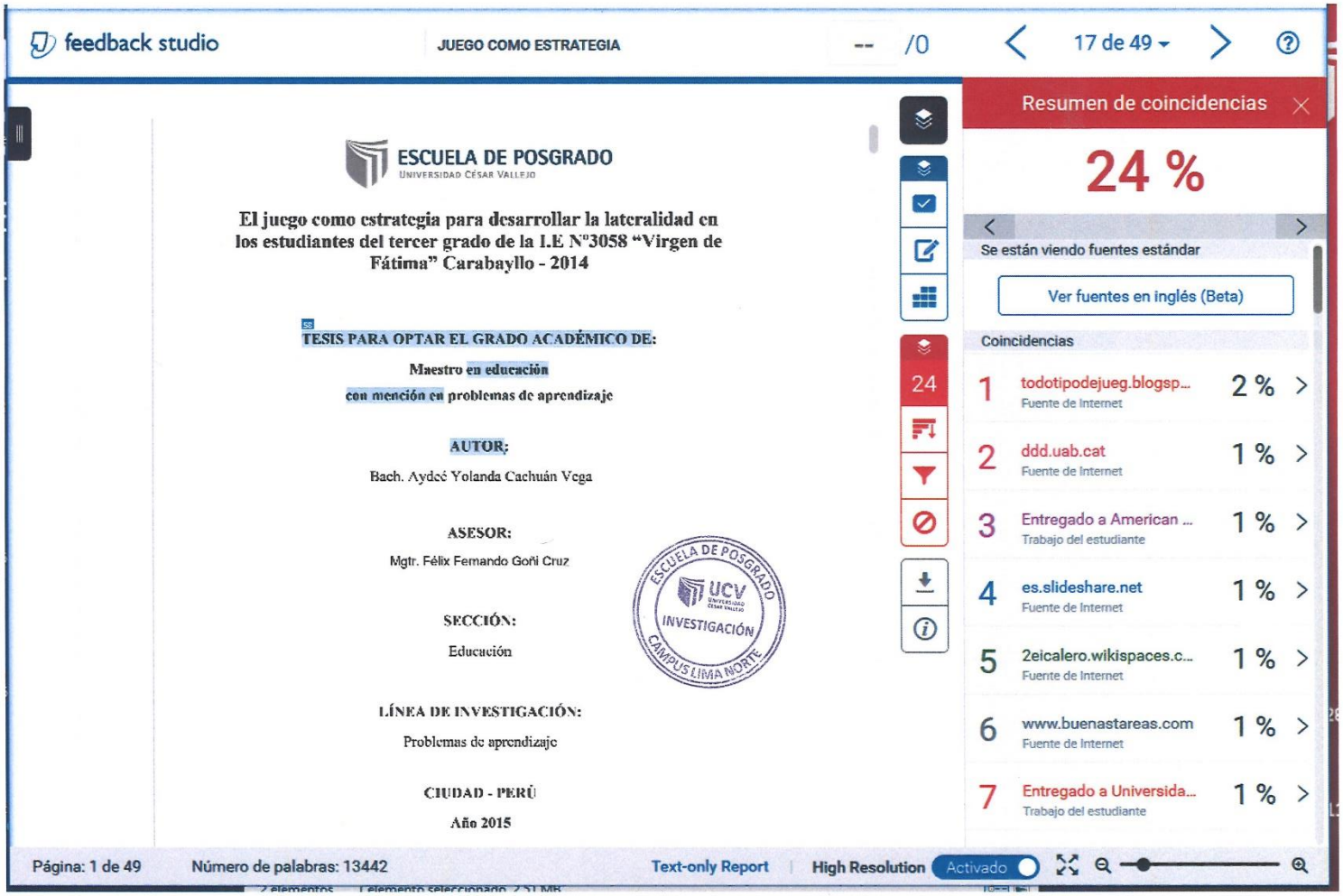
Yo, **Angel Salvatierra Melgar**, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada "**El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo - 2014"** del (de la) estudiante Aydeé Yolanda Cachuán Vega, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 23 de febrero de 2019

ESCUELA DE POSGRADO UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO INVESTIGACIÓN CAMPUS LIMA NORTE

Angel Salvatierra Melgar
DNI: 19873533


feedback studio
JUEGO COMO ESTRATEGIA
-- /0
17 de 49
ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E N°3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo - 2014
TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en educación
con mención en problemas de aprendizaje
AUTOR:
Bach. Aydeé Yolanda Cachuán Vega
ASESOR:
Mgtr. Félix Fernando Goñi Cruz
SECCIÓN:
Educación
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Problemas de aprendizaje
CIUDAD - PERÚ
Año 2015
ESCUELA DE POSGRADO UCV INVESTIGACIÓN CAMPUS LIMA NORTE
Resumen de coincidencias
24 %
Se están viendo fuentes estándar
Ver fuentes en inglés (Beta)
Coincidencias
1 todotipodejueg.blogsp... 2 %
Fuente de Internet
2 ddd.uab.cat 1 %
Fuente de Internet
3 Entregado a American ... 1 %
Trabajo del estudiante
4 es.slideshare.net 1 %
Fuente de Internet
5 2eicalero.wikispaces.c... 1 %
Fuente de Internet
6 www.buenastareas.com 1 %
Fuente de Internet
7 Entregado a Universida... 1 %
Trabajo del estudiante
Página: 1 de 49
Número de palabras: 13442
Text-only Report
High Resolution
Activado

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)
CACHUAN VEGA AYDEE YOLANDA
D.N.I. : 06834579
Domicilio : MZ U1 LT 40 Urb. Santo Domingo - Carabayllo
Teléfono : Fijo : 5515718. Móvil : 922522198
E-mail : aycachuan@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

☐ Tesis de Pregrado
Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

☐ Tesis de Posgrado
☒ Maestría ☐ Doctorado
Grado : MAESTRA
Mención : EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
CACHUAN VEGA AYDEE YOLANDA

Título de la tesis:
"El juego como estrategia para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E N°3058 Virgen de Fatima Carabayllo - 2014"

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,
Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis. ☒
No autorizo a publicar en texto completo mi tesis. ☐

ESCUELA DE POSGRADO UCV INVESTIGACIÓN CAMPUS LIMA NORTE

Firma : Fecha : 27/02/19

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

CACHUAN VEGA AYDEE YOLANDA

INFORME TÍTULADO:

"El Juego como estrategia para desarrollar la lateralidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E Nº 3058 "Virgen de Fátima" Carabayllo 2014"

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

SUSTENTADO EN FECHA: 19 de Junio del 2015

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por mayoría

ESCUELA DE POSGRADO UCV INVESTIGACIÓN CAMPUS LIMA NORTE

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN