

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**LA SOCIOMOTRICIDAD Y SU INFLUENCIA EN EL
PENSAMIENTO ESTRATÉGICO DE LOS ESTUDIANTES DEL
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO DE EDUCACIÓN FÍSICA LAMPA - AÑO 2017**

TESIS

PRESENTADA POR

JESÚS OSKARS CALCINA MENDOZA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:

PSICOMOTRICIDAD

PUNO – PERÚ

2017

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**LA SOCIOMOTRICIDAD Y SU INFLUENCIA EN EL
PENSAMIENTO ESTRATÉGICO DE LOS ESTUDIANTES DEL
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “EDUCACIÓN FÍSICA” LAMPA – AÑO 2017**

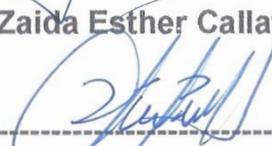
PRESENTADO POR:

JESUS OSKARS CALCINA MENDOZA

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:

PSICOMOTRICIDAD

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE	:	 ----- Dra. Zaida Esther Callata Gallegos
PRIMER MIEMBRO	:	 ----- Dra. Danitza Luisa Sardón Ari
SEGUNDO MIEMBRO	:	 ----- M. Sc. Estanislao Pacompia Cari
DIRECTOR DE TESIS	:	 ----- Dr. Saúl Bermejo Paredes
ASESOR	:	 ----- M. Sc. Yanet Amanda Maquera Maquera

Área: Psicomotricidad

Tema: Influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico.

Fecha de sustentación: 02 / may / 2019



DEDICATORIA

Esta tesis lo dedico con todo cariño a mis hijos, JESÚS DÁRYL Y JESUS DÁNTON, por creer en mi capacidad y por brindarme constantemente su cariño y amor, porque son la fuente de motivación para poder superarme cada día más para así guiarlos por la senda del éxito y para un futuro promisorio.

Jesús oskars.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradezco a los profesores de la segunda especialidad en sociomotricidad de la Universidad Nacional del Altiplano, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme y llegar al punto en el que me encuentro.

Al IESPPEF-Lampa, por la constante motivación para lograr objetivos y concluir este proyecto de tesis de la manera que se suponía que fuera.

Jesús oskars.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	12
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO I.....	15
EL PROBLEMA	15
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	17
1.3. FUNDAMENTACIÓN.....	18
1.4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.4.1. Espacio.....	19
1.4.2. Tiempo.....	19
1.4.3. Académico.....	19
1.5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	19
1.5.1. Problema general.....	19
1.5.2. Problemas específicos	19
1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.6.1. Objetivo general	20
1.6.2. Objetivos específicos e.....	20
CAPITULO II	21
MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.2. MARCO TEÓRICO:.....	23
2.2.1. La sociomotricidad.....	23
2.2.2. ¿Qué es la sociomotricidad?.....	24
2.2.3. Aprendizaje cooperativo:	25
2.2.4. Capacidades sociomotrices	26
2.2.5. Objetivos de la sociomotricidad:.....	29
2.2.6. Impacto de la ludo y sociomotricidad en la IIEE.....	29

2.2.7. La motricidad: vivenciación de la corporeidad.....	30
2.2.8. El juego como instrumento de socialización.....	31
2.2.9. Resolución de conflictos	32
2.2.10. La carencia de habilidades para la resolución de conflictos	32
2.2.11. Acuerdo entre pares	32
2.2.12. Procesos mediados.....	33
2.2.13. Solución de autoridad	33
2.3. MARCO CONCEPTUAL	34
2.3.1. El pensamiento estratégico.....	34
2.3.2. Concepto de juego y pensamiento estratégico	35
2.3.3. Como aplicar el pensamiento estratégico.....	36
2.3.4. La estrategia	37
2.3.5. El pensamiento tactico dentro de la accion de juego	38
2.3.6. Calidad del pensamiento tactico (CPT) mahlo:	38
2.3.7. Inteligencia motriz deportiva	39
2.3.8. Desarrollo del pensamiento táctico	39
2.3.9. La técnica	39
2.3.10. La táctica:	40
2.3.11. Talentosos o tácticos	41
2.3.12. El conocimiento	41
2.3.13. Jugar bien y conocimiento	42
2.3.14. La concentración	43
2.3.15. Edad, destreza y experiencia	43
2.3.16. Fases o etapas del pensamiento táctico	44
2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	46
2.4.1. Hipótesis general.....	46
2.4.2. Hipótesis específicas	46
2.5. VARIABLES	47
2.5.1. Variable independiente.....	47
2.5.2. Variable dependiente.....	47
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	48
CAPITULO III.....	49
LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN:	49

3.2.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	49
3.3.1.	Población de estudio	49
3.4.	TÉCNICAS, E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	51
3.4.1.	Técnica: Observación:.....	51
3.4.2.	Instrumentos de recolección de datos: El cuestionario	51
3.5.	PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	51
3.5.1.	Descripción de instrumentos	52
3.5.2.	Procesamiento y análisis de datos	52
3.6.	PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS.	53
3.7.	ESTILO O NORMAS DE REDACCIÓN	53
	CAPÍTULO IV	54
	RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	54
4.1.	RESULTADOS DE LA VARIABLE SOCIOMOTRICIDAD	54
4.2.	RESULTADOS DE LA VARIABLE PENSAMIENTO ESTRATÉGICO ...	64
4.3.	PRUEBA DE HIPOTESIS:.....	77
	CONCLUSIONES	78
	RECOMENDACIONES	80
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
	ANEXOS.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa.	50
Tabla 2. Muestra, estudiantes del instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa.....	50
Tabla 3. Recolección de datos	51
Tabla 4. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.	54
Tabla 5. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.	56
Tabla 6. La sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.	58
Tabla 7. Las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía.	60
Tabla 8. Es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de interacción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.....	62
Tabla 9. La resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.....	65
Tabla 10. La sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas.....	67
Tabla 11. La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física.....	69
Tabla 12. Desarrolla conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos. ...	71
Tabla 13. Capacidad resolutiva, personal y estrategia.....	73
Tabla 14. Los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico?	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.....	55
Grafico 2. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.....	56
Grafico 3. sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.	58
Grafico 4. Las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía.	60
Grafico 5. Es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.....	62
Grafico 6. La resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.	65
Grafico 7. La sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas.	67
Grafico 8. La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física.	69
Grafico 9. Desarrolla conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos... ..	71
Grafico 10. Capacidad resolutiva, personal y estrategia.....	73
Grafico 11. Los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico? ..	75

RESUMEN

Este trabajo de investigación, parte de la necesidad de intervenir desde la educación física, la sociomotricidad y el deporte en el desarrollo del pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Educación Física” - Lampa

Se puede explicar las actitudes y comportamientos en las clases de educación física y la ausencia de cooperación entre los estudiantes en las prácticas deportivas, muestran poco interés al trabajo en equipo permitiendo así que no se evidencien las relaciones interpersonales entre la mayoría de los estudiantes. Con esto surge la pregunta de investigación, de qué manera las relaciones interpersonales en los alumnos mejorará, de acuerdo a la aplicación de las estrategias didácticas de la sociomotricidad para el desarrollo del pensamiento estratégico.

Se plantean una propuesta en la que se crean estrategias didácticas, basadas en una interacción fluida como la sociomotricidad, el cual permita plantear un trabajo colectivo que sirva de apoyo al estudiante para un mejor desarrollo formativo a nivel personal y social, donde siempre se establezcan las relaciones interpersonales.

Para ello, el proyecto se visualiza en la formación personal, la dimensión social y dentro de ella la potenciación de la sociomotricidad o del trabajo en equipo como base de las relaciones interpersonales para el desarrollo del pensamiento estratégico.

Esta alternativa como son los juegos cooperativos propios de la sociomotricidad, que se utiliza como herramienta pedagógica en las planeaciones de clase, buscan disminuir la ausencia de comunicación y trabajo en equipo, que desde su desarrollo como persona, contribuye al interior de los procesos educativos tanto afectivo, físico y social. De esta manera se pretende contribuir a la formación integral de los estudiantes, con una educación más lúdica, motivante, e innovadora.

Los juegos cooperativos facilitan las relaciones interpersonales de los alumnos, ayudando a fortalecer sus cualidades, generando sensaciones agradables al interior del mismo ser, el cual se puede aprovechar y utilizar como generador de comunicación entre ellos, de esta forma propiciar que el mismo individuo aprenda a regular de forma positiva su entorno y permita a su grupo social lograr un trabajo en equipo.

La metodología pedagógica para el desarrollo del pensamiento estratégico toma como referencia los juegos cooperativos de la sociomotricidad, herramienta que permite al interior de los procesos de formación personal de los individuos de una manera positiva a partir de actividades físicas lúdicas. Así se promueven estados constantes de comunicación de forma creativa ante el conocimiento del mundo, de la vida, de la sociedad interactuando uno a uno en sus diferentes roles.

Palabras Claves: Estudiantes, educación física, sociomotricidad y Pensamiento.

ABSTRACT

This research work, part of the need to intervene from physical education, sociomotricity and sport in the development of strategic thinking of the students of the Institute of Public Pedagogical Higher Education "Physical Education" - Lampa

It is possible to explain the attitudes and behaviors in physical education classes and the lack of cooperation among students in sports practices, showing little interest in teamwork, thus allowing interpersonal relationships between most students to be evident. With this, the research question arises, how interpersonal relationships in students will improve, according to the application of the sociomotricity teaching strategies for the development of strategic thinking.

Proposals are proposed in which didactic strategies are created, based on a fluid interaction such as sociomotricity, which allows us to propose a collective work that will support the student for a better training development at personal and social level, where the relationships.

For this, the project is visualized in personal training, the social dimension and within it the empowerment of sociomotricity or teamwork as the basis of interpersonal relationships for the development of strategic thinking.

This alternative, such as the sociomotricity cooperative games, which is used as a pedagogical tool in class planning, seeks to reduce the absence of communication and teamwork, which since its development as a person, contributes to the interior of educational processes both Affective, physical and social. In this way it is intended to contribute to the integral formation of students, with a more playful, motivating, and innovative education.

Cooperative games facilitate the interpersonal relationships of students, helping to strengthen their qualities, generating pleasant sensations within the same being, which can be used and used as a generator of communication between them, in this way to encourage

the same individual to learn to positively regulate your environment and allow your social group to achieve teamwork.

The pedagogical methodology for the development of strategic thinking takes as reference the cooperative games of sociomotricity, a tool that allows the interior of the processes of personal training of individuals in a positive way from recreational physical activities. Thus, constant states of communication are promoted creatively in the face of knowledge of the world, of life, of society interacting one by one in their different roles.

Keywords: Students, physical education, sociomotricity and Thought.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo establecer el nivel de influencia de la Sociomotricidad en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de “Educación Física” Lampa - año 2017.

A continuación se detalla brevemente el contenido del presente informe de investigación, el cual está dividido en cuatro capítulos.

En el capítulo I del planteamiento del problema, inmerso en ella la descripción del problema, definición del problema, las limitaciones, la justificación y los objetivos de la investigación.

En el capítulo II se considera el marco teórico, sus antecedentes, sustento teórico, glosario de términos básicos, hipótesis y sistema de variables.

En el capítulo III está considerada el diseño metodológico de la investigación y en ella se considera el tipo y diseño de la investigación; así mismo la determinación de la población y la muestra; ubicación y descripción, técnicas e instrumentos de recolección de datos y el procesamiento de los datos estadísticos.

En el capítulo IV se considera el resultado de la investigación, de acuerdo al objetivo de la investigación y los resultados obtenidos para luego plantear las conclusiones y sugerencias, finalmente se considera las conclusiones, sugerencias,

CAPITULO I EL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

La sociomotricidad, la educación física, el deporte, como conductas motoras, han sido áreas de conocimiento que han aportado con el pensamiento estratégico del hombre, ofrecen grandes beneficios a la educación integral del ser humano, en cuanto que su práctica continua, organizada y consciente trae salud, armonía, equilibrio, goce, disfrute y el desarrollo de las habilidades físicas (capacidades condicionales y coordinativas), entre otros. Sin embargo has sido criticadas y desvaloradas cuando su “qué hacer” se limita únicamente al “hacer” y no se busca en sus prácticas los intereses comunes y las relaciones que tienen con las otras áreas del conocimiento y con las conductas cognitivas, afectivas, espiritual, social, etc.

La sociomotricidad como medio del pensamiento estratégico es de gran importancia dentro de la educación de nuestros estudiantes, dichas acciones fortalece el análisis estratégico para tener un mejor resultado de las actividades que se desarrollan no sólo en actividades físico – deportivas, sino que ayuda a desarrollar aquellas capacidades cognitivas que el estudiante necesita para transitar en su futuro, dichas capacidades se infiere al análisis, síntesis, razonamiento y toma de decisiones dentro de una actividad lúdica, que tiene que ver con el trabajo en equipo y la colaboración, que sin duda son imprescindible para la adquisición y utilización del conocimiento.

En tanto, se observó que los docentes y estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física-Lampa, no practican la sociomotricidad como medio para desarrollar el pensamiento estratégico en diversas áreas, por lo que es motivo de nuestra investigación para que prioricen, apliquen y fomenten que mediante una interacción grupal ayuda a desarrollar las habilidades superiores de pensamiento y observar así cómo, los estudiantes durante la sesión pueden verbalizar y concientizar y

planear para una solución, aún más de lo que hacen, cómo lo hacen, por qué lo hacen y cómo lo pueden mejorar (ser más competente motrizmente).

También pudimos observar que los profesores centran su sesión únicamente en la práctica deportiva, razón por lo que nuestro trabajo tiene un fin para que puedan incluir en su programación la importancia de la sociomotricidad y que sus estudiantes sepan cuál es la causa de su obrar, cuál es el motivo que lo impulsa a hacer y/o a decir algo, es una persona que podemos considerar como autónoma, libre, crítica y reflexiva, no sólo en su pensar y hablar sino también en su actuar.

Lagardera (1993), en Amador (2000), afirma que las acciones nunca se llevan a cabo de forma aislada. A menudo una acción está inmersa en toda una serie de acciones que definen una determina situación.

En la actualidad la convivencia entre estudiantes es cada vez más compleja. Las interacciones no son tan fluidas ni placenteras. Es común el bullying, las distracciones con los celulares, juegos por internet, los cuales empiezan a expandirse en buen porcentaje y como evidencia se detecta el bajo rendimiento académico. La sociomotricidad puede constituirse en un elemento fundamental para generar cambios en la convivencia desde el punto de vista de las interacciones, que se dan en estas actividades grupales con el objetivo de desarrollar el pensamiento estratégico para la solución de problemas. Si se considera esta modalidad, es necesario utilizar el enfoque que brinda la sociomotricidad que permite clasificar los juegos en situaciones del aprendizaje cooperativo, comunicación motriz, resolución de conflictos mediante el pensamiento estratégico.

Ianni (2003), plantea que para aprender a convivir deben cumplirse determinados procesos, que por ser constituidos de toda convivencia democrática, su ausencia dificulta su construcción. Dentro de estos procesos destaca: interactuar, interrelacionarse, dialogar, participar, comprometerse, compartir propuestas, discutir, disentir, acordar, reflexionar y

conceptualizar sobre las acciones e ideas.

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Se pretende que la investigación analice la influencia de la sociomotricidad para fortalecer el pensamiento estratégico. Se realiza dicha investigación por que al hacer un diagnóstico se observó que los estudiantes fácilmente se ponen de acuerdo para realizar una actividad y cada quien hace lo que quiere sin tomar ningún rol.

Con esto se pretende que los estudiantes conozcan sobre la importancia de la sociomotricidad y aprendan a realizar estrategias acorde a las necesidades de la situación. Al adquirir dicha habilidad los estudiantes puedan llevar esto a su vida cotidiana para tener un mejor desarrollo al analizar cada momento y realizar una estrategia que mejor convenga en diferentes momentos.

Se muestra el trabajo para mejorar el rendimiento intelectual, mediante la sociomotricidad, lograr la socialización entre pares y entender su importancia para el desarrollo del pensamiento estratégico, por cuanto se trata de una de las vías apropiadas para prevenir conflictos, resolverlos y poner al estudiante en disposición de obrar correctamente. Las consideraciones realizadas se inscriben en un marco psicopedagógico que armoniza la vertiente intelectual y emocional de la persona, pues se pretende enriquecer tanto el pensamiento como la afectividad y social.

El pensamiento estratégico permitirá al estudiante desarrollar las capacidades de razonamiento, análisis, síntesis y toma de decisiones.

Por medio de nuestro trabajo de investigación también pretendemos mirar y evaluar a través de actividades sociomotrices el comportamiento de cada persona y la interacción que tiene con los demás, incitar a los estudiantes realicen acciones en cooperación con el otro (comunicación motriz) y generar el pensamiento estratégico para dar solución un problema.

Para este proceso tomamos como referente la teoría del desarrollo de Jean Piaget (1969)

En este texto se ve el desarrollo como una forma de aprendizaje con una serie de características que lo hacen particular dependiendo las edades en la que se lleve a cabo el proceso; teniendo en cuenta, que varias de las actividades que se tomarán como medio para fortalecer la parte *tanto motriz como cognitiva* del estudiante se llevará a cabo desde lo fácil y sencillo hacia lo complejo evidenciándonos como resultado *un ser más actuante pensante, “Inteligencia sensorio motriz”*

El aprendizaje cooperativo por medio de la sociomotricidad desde sus varias formas como lo es la interacción con el otro, la construcción de ideas y la manipulación de conductas según las necesidades grupales visto desde el ámbito social. Vygotsky (1985)

Se les brinda una asesoría de los comportamientos y actividades que se pueden tener en grupo estimulándolos a un trabajo más consciente. Vygotsky (1985).

De este modo que nuestro proyecto de investigación surge como una de las corrientes más recientes que permean el ámbito de la educación física actual. Para Parlebas (1995), la sociomotricidad hace referencia a una interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos en donde los resultados son más enriquecedores. Por tanto, indicó que la sociomotricidad es un medio para lograr el pensamiento estratégico.

1.3. FUNDAMENTACIÓN.

Toda propuesta, tesis o proyectos de desarrollo, se deben establecer con claridad cuáles son las bases teóricas de carácter filosófico, epistemológico, sociológico, pedagógico y psicológico que sustente su naturaleza y estructura. No es posible realizar esta tesis sin definir su fundamentación teórica que no otorgue orientación y efectividad. No se queda atrás el tema de investigación que mediante los test físicos debidamente probados científicamente dentro del campo de la preparación física se medirá el nivel de las

capacidades condicionantes que poseen en la actualidad los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física – Lampa.

1.4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Espacio.

El siguiente trabajo se realizó en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.

1.4.2. Tiempo.

El presente trabajo se desarrolló en el año 2017.

1.4.3. Académico

Según a la sociomotricidad y pensamiento estratégico.

1.5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.5.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de influencia de la Sociomotricidad en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017?

1.5.2. Problemas específicos

¿Cuáles son las características de la Sociomotricidad de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017?

¿Cuáles son las características del pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017?

1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. Objetivo general

Determinar el nivel de influencia de la Sociomotricidad en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.

1.6.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la sociomotricidad en estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.

Conocer el grado de desarrollo del pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Luego de haber realizado la búsqueda de antecedentes bibliográficos a nivel local, regional y nacional, mencionamos investigaciones que de alguna manera tienen relación con el presente trabajo, los cuales citamos:

a) ANTECEDENTES INTERNACIONALES

AUTOR : Rodríguez Nino; Miguel Ángel, Ruiz Talavera,
Jefferson Oberth.

AÑO : 2014

TÍTULO : SOCIOMOTRICIDAD PARA EL FORTALECIMIENTO
DE VALORES

PAÍS : Colombia – Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional,
2014. 90 p.

CONCLUSIONES:

- En este caso desde un punto particular y colectivo se evidencia la oportunidad del educador generar propuesta de cambio desde distintas dimensiones del ser humano, ya que se facilita una interacción más íntima o más amena en la relación entre estudiantes maestro y maestro estudiantes, esto se debe al acercamiento que coexisten en el espacio liderado por las actividades lúdico deportivas, para alcanzar tal objetivo, se propone talleres interactivos de conocimiento en general apoyado del juego como herramienta para la promoción de prácticas corporales en las cuales se puedan llevar a cabo relaciones de cooperación ayuda y respeto, se considera la herramienta del juego porque es un elemento intrínseco en el hombre ya que este individuo juega desde sus primeras etapas de crecimiento en la cual adquiere conocimiento de sí mismo y de su

entorno, a su vez esta facilita el fortalecimiento, la interacción de las relaciones sociales y el reposicionamiento de los valores implantados en el entorno sociocultural, dados desde la primera escuela e institución educativa.

b) ANTECEDENTES NACIONALES

AUTOR: García, Carmen.

AÑO : 2010

TÍTULO : HABILIDADES SOCIALES, CLIMA SOCIAL,
FAMILIAR Y RENDIMIENTO ACADÉMICO

PAÍS : Perú, Lima Metropolitana

CONCLUSIONES:

- Tuvo como objetivo principal establecer la relación entre las habilidades sociales y el clima social familiar con el rendimiento académico en un grupo de estudiantes universitarios. Los resultados encontrados en el estudio abren nuevas perspectivas de investigación, en el sentido de permitir profundizar en el análisis de que la familia tiene un gran peso en la conformación y desarrollo de las habilidades sociales del individuo, y es uno de los factores socio emocionales que intervienen en su vida y siendo agentes intervinientes nunca se ha podido determinar a ciencia cierta que podrían ser únicos determinantes del rendimiento académico. Las normas que gobiernan el mundo están cambiando; actualmente no solo se nos juzga por lo más o menos inteligentes que podamos ser, ni por nuestra formación o experiencia, sino también por el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos o con los demás. Las habilidades sociales siempre han de desarrollarse porque se requieren en cada etapa de nuestra vida para alcanzar los objetivos planeados.

c) ANTECEDENTES LOCALES**AUTOR : SERGIO ROBERTO FIGUEROA CUPE.**

AÑO : 1993

**TÍTULO : LA EDUCACIÓN FÍSICA EL DEPORTE Y LA
RECREACIÓN COMO MEDIO PARA LA SOCIALIZACIÓN
DE PERSONAS EN LA TERCERA EDAD EN LA CIUDAD
DE JULIACA****LAMPA : INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR PUBLICO
DE EDUCACION FISICA LAMPA****CONCLUSIONES:**

- El propósito que motiva a desarrollar este trabajo es el observar diariamente como nuestra sociedad influye al deporte mediante la comunicación, genera la socialización entre estudiantes y también influye a la tercera edad. El deporte es una buena estrategia para mejorar nuestra salud personal.
- Con el trabajo de investigación se pretende realizar actividades con niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, ya que la actividad tiene carácter psicomotriz para desarrollar el pensamiento estratégico.

2.2. MARCO TEÓRICO:**2.2.1. La sociomotricidad**

Según Parlebas (2001) la sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices.

El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una comunicación o interacción motriz implicada en la realización de una acción motriz. El eje central es la relación que establece la persona que actúa con las demás interventores.”

Esta nueva concepción pedagógica de la sociomotricidad emerge como una de las corrientes más recientes que permean el ámbito de la educación física actual.

Para Parlebas (2001, p.428), el término “psicomotricidad”, tiene el mérito de haber dirigido la atención hacia “la persona” como ser susceptible de desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento; sostiene que se habla de una acción psicomotriz cuando no hay interacción con otros seres, pero cuando sí se da una relación interactiva, se está hablando de una acción sociomotriz.

Según Larraz, (1988) “La sociomotricidad representa el campo de las actividades físico - deportivas que ponen obligatoriamente en juego interacciones motrices instrumentales entre coparticipantes.”

Según Pierre Parlebas, profesor de educación física, sociólogo, psicólogo y lingüista francés, el término “psicomotricidad”, tiene el mérito de haber dirigido la atención hacia “la persona” como ser susceptible de desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento; sostiene que se habla de una acción psicomotriz cuando no hay interacción con otros seres, pero cuando sí se da una relación interactiva, se está hablando de una acción sociomotriz.

2.2.2. ¿Qué es la sociomotricidad?

Es la puesta en práctica de habilidades sociales a través de una motricidad consciente, voluntaria, que comparte ideas, emociones y sentimientos; siendo observables a través del trabajo cooperativo, que se dan entre dos o más personas en un entorno lúdico.

2.2.3. Aprendizaje cooperativo:

Al hablar de las relaciones de cooperación que se establecen entre estudiantes en un entorno sociomotriz, se hace referencia a los aportes que hace cada estudiante al grupo; del cual forma parte y con el cual se identifica, en la búsqueda de soluciones (Pensamiento estratégico) situaciones motrices lúdicas, ya que en el aprendizaje cooperativo “todos deben plantear metas comunes claramente definidas, relevantes para el propio grupo y con interdependencia positiva entre sus miembros, lo que exige un alto nivel de compromiso personal y el convencimiento de que el conflicto no sólo está presente sino que es deseable para creer como grupo y como personas. Johnson y Johnson, (1997).

Johnson y Holubec, (1999), señalan que son cinco los elementos básicos que forman el aprendizaje cooperativo, las habilidades sociales, la responsabilidad individual, la autoevaluación del grupo, la interacción “cara a cara” la interdependencia positiva.

Para efectos de nuestro interés, a continuación explicaremos los cinco elementos básicos que forman el aprendizaje cooperativo desde la mirada de la Educación Física.

- a. **LA INTERDEPENDIENCIA POSITIVA:** Puede entenderse como la necesidad de contar con el aporte de sus compañeros, Esto sucede cuando las y los estudiantes de un grupo perciben que están relacionados entre sí para lograr algo en común y, habrán cumplido con su objetivo sólo cuando cada estudiante complete las tareas que le fueron asignadas. De este modo cada estudiante necesitará de los demás, sintiendo que su aportes son importantes en el camino a lograr la tarea o situación motriz planteada.
- b. **INTERACCIÓN “CARA A CARA” O SIMULTÁNEA:** Hace hincapié en la necesidad del trabajo en colectivo para aprender con otros desde el intercambio de conocimientos, la manera de ver y asumir determinada actividad, contar a las y los

demás lo que uno va aprendiendo, entre otras acciones que se tienen que llevar a cabo con todas y todos los miembros del grupo, para alcanzar los objetivos previstos de la actividad motriz.

- c. **LA RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL:** Cada estudiante debe asumir la responsabilidad de lograr las metas que le han asignado en el juego o situación motriz. Cada estudiante es, y debe sentirse, responsable del resultado final del grupo. “Sentir que algo depende de uno mismo y que los demás confían en la propia capacidad de trabajo (y viceversa) aumenta la motivación hacia la tarea y el rendimiento individual y grupal.
- d. **HABILIDADES SOCIALES:** Se refiere al buen clima de trabajo entre las y los estudiantes; al conocer los diferentes roles que se van asumiendo como el líder, organizador, animador, entre otros, la aceptación o no por parte de sus compañeras y compañeros, del manejo que se tenga de los posibles conflictos que surjan y, del ambiente general que existe en el mismo; son temas que las y los estudiantes tienen que aprender a manejar para resolver las diferentes situaciones que se presentan en un juego.
- e. **LA AUTOEVALUACION DEL GRUPO:** Tarea de vital importancia para las y los estudiantes; ya que el analizar la propia actuación y el desempeño de cada una y uno de sus compañeros; les permitirá tomar mejores decisiones en futuras actividades lúdicas cooperativas.

2.2.4. Capacidades sociomotrices

Según Castañer y Camerino (1996) “Las capacidades sociomotrices permiten comunicarse con el medio social”. “Una interacción en la que participa más de una persona”

- a. **INTROYECCIÓN:** Es un proceso psicológico por el que se hacen propios rasgos, conductas u otros fragmentos del mundo que nos rodea, especialmente de la personalidad de otros sujetos.
- b. **INTERACCIÓN:** Comprende todo lo que hay de acción y reacción entre dos o mas personas.
- c. **COMUNICACIÓN:** El proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra, alterando el estado de conocimiento de la entidad receptora.
- d. **HABILIDADES MOTRICES:** Entendemos por habilidades motoras básicas, todas la formas de movimientos naturales que son necesarias para la motricidad humana, que sirven de sustento para la motricidad fina y para la adquisición de destrezas más complejas.

Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente.

- e. **HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS:** El concepto de habilidad motriz básica en educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Ejemplos de habilidades motrices básicas: Desplazamientos, saltos, giros, equilibrio, coordinación.
- **DESPLAZAMIENTOS:** Por desplazamiento entendemos toda progresion de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la caminata y la carrera.
- **GIROS:** Entendemos por giro todo aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical,

transversal y sagital. Los giros, desde el punto de vista funcional constituyen una delas habilidade de utilidad en la orientación y situación de la persona.

- **SALTO:** El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrear a y la caminata, con la variante del despegue del suelo como consecuencia dela extension violenta de una o ambas piernas. En todo salto existen dos fases:

- a) Fase previa o preparación al salto
- b) fase de acción o salto propiamente dicho.

Su realización implica la puesta en acción de los factores de fuerza y equilibrio y coordinación.

- **COORDINACIÓN:** Puede definirse como la capacidad de sincronización de la acción de los músculos productores de movimientos, agonistas y antagonistas, interviniendo los mismos en el momento preciso y con la velocidad e intensidad adecuadas.
- **EQUILIBRIO:** Podemos entender, la capacidad de asumir ymantener una determinada postura en contra de la gravedad. Está estrechamente ligado al sistema nervioso central, que necesita de la información del oído, vista y sistema cinestésico.

Podemos hablar de dos tipos de equilibrio:

- a) Equilibrio estático
 - b) Equilibrio dinámico
- f. **SOCIOMOTRICIDAD:** Es una teoría que busca y evalúa a través de actividades motrices el comportamiento de cada persona y la interacción que tiene con los demás, son acciones que se realizan en cooperación con el otro.

PRAXEMA: Conducta motriz de una persona interpretada como un signo en el cual, el significado es el comportamiento observable y el significado el proyecto táctico tal y como ha sido percibido (P. Parlebas, 1981).

SOCIOPRAXIA: Secuencia motriz en la que intervienen simultáneamente varios participantes. La unidad práxica que adoptamos aquí es el conjunto organizado de las acciones de varios individuos que interaccionan.

SOCIOPRAXEMA: Colectivo asociado y las conductas motrices de interacción de varios coparticipantes que se influyen mutuamente en la realización táctica de una tarea motriz común. Un sociopraxema se vale de la convivencia.

2.2.5. Objetivos de la sociomotricidad:

- Desarrolla sus capacidades motrices y emocionales
- Utilizar la acción motriz para promover la interactividad en los estudiantes.
- Desarrollar en el niño el gusto por la práctica de la actividad física desde la óptima de esta propuesta la noción de conducta motriz posibilita el análisis de los aspectos cognoscitivos, afectivos y relacionales, constituyendo un sistema de acción específico del ser humano diferente a otros tipos de conductas como pueden ser las verbales

2.2.6. Impacto de la ludo y sociomotricidad en la HEE.

El juego brinda varias posibilidades de aprendizaje, opciones para la enseñanza de valores, enfrentar desafíos, conocerse mejor, desarrollar su corporeidad, expresarse y comunicarse con los demás. Estas acciones las permiten las actividades lúdicas (los juegos). El juego motor, considerado como un medio didáctico importante para estimular el desarrollo infantil, por el que se pueden identificar diversos niveles de apropiación cognitiva y motriz de los alumnos, al entender su lógica, estructura interna y sus elementos, como el espacio, el tiempo, el compañero, el adversario, el implemento y las

reglas, y sobre todo el juego motor como un generador de acontecimientos de naturaleza pedagógica.

El juego permite consolidar la construcción de muchos aprendizajes esperados siempre y cuando se genere la socialización e interacción con los demás, por ello surge la sociomotricidad, es por ello que el juego o actividades lúdicas son de gran impacto en los centros educativos, debido a que favorecen la socialización y edificación de la competencia motriz de los pequeños.

Por estos motivos la ludo y sociomotricidad es fundamental en la educación física considerado como un ámbito de intervención pedagógica y de gran impacto para la sociedad permitiendo una convivencia sana y pacífica dentro y fuera de las instituciones educativas.

2.2.7. La motricidad: vivenciación de la corporeidad

Efectivamente el niño, puber, adolescente, joven, adulto, adulto mayor, vivencia, siente, conoce el medio y los objetos, interactúa con los demás y se comunica vivenciando su cuerpo por medio de la motricidad; es así como a través de la interacción de sus dimensiones introyectiva, extensiva y proyectiva, potencia el desarrollo de sus capacidades.

“La motricidad acompaña a la corporeidad y ambas no se distinguen, Gomes de Freitas, (1998), citado por Trigo, (2000 p. 8), pues cuando nos movemos es el cuerpo el que se mueve y nuestra corporeidad la que se manifiesta. Ser cuerpo implica habitar con otros cuerpos en la dimensión de la intercorporeidad, Bosi, (1995), citado por Trigo, (2000, p.80). Podemos entender que la corporeidad implica la inserción de un cuerpo humano en un mundo significativo, en relación dialéctica del cuerpo consigo mismo, con otros cuerpos y con los objetos.

2.2.8. El juego como instrumento de socialización

Por medio de la interacción entre los procesos de crecimiento, maduración y desarrollo, con los estímulos dispuestos en el contexto social y educativo, estructurados básicamente a través del juego, el estudiante evoluciona en el desarrollo de su conciencia corporal, traspasa las fronteras del egocentrismo de su personalidad.

En esta nueva fase de la vida, el estudiante debe comprender y asimilar el concepto de grupo, el cual se constituye en la base para la construcción del concepto de equipo, aspecto este que supone mayores niveles en la capacidad de abstracción del estudiante.

Partiendo del desarrollo de estos conceptos, se empiezan a observar cambios estructurales en el juego, éste se transforma en concordancia con los nuevos procesos de maduración, asimilación y desarrollo del niño, situación que supone nuevas formas de percibir el cuerpo, de percibir a los demás, de comprender el juego, de ver el mundo.

Considerando el potencial educativo del juego y la acción motriz, es fundamental que los maestros dispongan contextos de aprendizaje, de tal modo que se posibilite al niño la oportunidad de expresar sus ideas, su imaginación y la posibilidad de comportarse creativamente.

Se ha llegado a un momento en el cual el niño ha adquirido, aprendido y desarrollado las habilidades motrices y cognitivas y las capacidades afectivo – emocionales aniveles que le permiten desempeñarse con autonomía en el medio, ahora es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de “inter – acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración con el fin de poner en marcha las formas de creación y expresión propias de cada estudiante” Castañer y Camerino (1996, p.116)

2.2.9. Resolución de conflictos

Queremos hacer hincapié en una de las habilidades sociales que menos documentación bibliográfica se encuentra y; es la resolución de conflictos, por lo que a continuación realizaremos un acercamiento a este concepto, que enriquece la práctica sociomotriz.

Según Juan Carlos Torrego, (2001), Los conflictos son “situaciones en las que dos o más personas entran en oposición o desacuerdo, porque sus peticiones, valores, intereses, aspiraciones, deseos o necesidades son incompatibles o, al menos, se perciben como tales.”⁶

Un ejemplo de conflicto es cuando dos equipos no se ponen de acuerdo en quien iniciará el juego y deciden resolverlo recurriendo al Yan Ken Po o piedra papel o tijera.

Un conflicto puede provocar que las relaciones interpersonales entre las y los estudiantes de un grupo se tornen tensas y disfuncionales. pero; ¿qué hace que se inicie un conflicto?

2.2.10. La carencia de habilidades para la resolución de conflictos

Las madres y los padres de los estudiantes suelen alentar y recompensar los comportamientos violentos o muy agresivos ante los conflictos, puesto que son influenciados por modelos sociales de conductas, como los programas de la televisión. A esto se le suman otros factores que pueden afectar la adquisición de habilidades para la resolución de conflictos, como la madurez general y el nivel de desarrollo moral de las y los estudiantes.

2.2.11. Acuerdo entre pares

Las partes implicadas en el conflicto se pondrán de acuerdo para buscar una solución de manera consensuada y sin la intervención de otros participantes.

2.2.12. Procesos mediados

Los implicados tienen la voluntad de llegar a un acuerdo pero no son capaces de alcanzarlo por sí mismo. Intervendrá una persona, objetiva y neutral, con el fin de obtener un acuerdo satisfactorio para las partes y resolver el conflicto.

2.2.13. Solución de autoridad

Intervendrá una persona con autoridad que impondrá la solución que determine en función de la norma establecida.

Apelar a la jerarquía para resolver los conflictos, en muchas ocasiones no contribuye a su resolución, sino más bien a cumplir las normas establecidas. Esta falsa solución, por imposición, suele ser fuente de nuevos conflictos. Gloria y Pérez, (2011)

Lucea, (1999), nos dice que todas las habilidades motrices en un contexto de aplicación estratégica son aquellas que el estudiante "...utiliza de manera reflexiva y no mecánica los procedimientos pertinentes para la resolución más adecuada de un determinado problema motriz

Un entorno de aprendizaje basado en el trabajo cooperativo es el ideal para propiciar el pensamiento estratégico, por lo que coincidimos con Vicente Navarro al considerar que el enriquecimiento del pensamiento estratégico debe favorecerse a través de:

- Fomento de la fluidez de las acciones de juego
- Variaciones de las situaciones de juego.
- Variar el número de jugadores cambiando así estructuras de juego.
- Desarrollo de la lógica de las situaciones

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. El pensamiento estratégico

Es “Una capacidad intelectual del jugador para discernir y tomar decisiones acerca de la acción o acciones convenientes en el juego. “⁷. Para solucionar una situación motriz el estudiante debe ser consciente de lo que sucede en su entorno, preguntándose ¿Quiénes conforman mi equipo?, ¿Qué estamos jugando?, ¿Cuáles son las reglas de juego?, entre otros y, decidir cuando sea necesario, que acciones son las que se pondrán en marcha. Esto último demanda la recuperación de aquellos conocimientos que puede poseer con respecto a la situación motriz planteada y, por otro lado, los conocimientos relativos a la manera de proceder, es decir, de realizar las acciones motrices adecuadas en cada momento.

El pensamiento estratégico es aquel que se plantea un fin, analiza los medios con los que cuenta para llegar a él, y luego los dispone de tal modo que faciliten su alcance, de la mejor manera posible, con el menor costo temporal, personal y material, y el máximo beneficio.

Requiere gran intuición, lógica, observación, meta cognición, alto nivel de motivación intrínseca, imaginación, capacidad analítica y sintética, argumentación, y es altamente requerido este tipo de pensamiento en cualquier área de planeamiento, económico, político, educacional, social; siendo fundamental en el planeamiento militar, deportivo, e incluso aplicable a nuestra propia vida, como cuando se dice que existen varias estrategias para conseguir amigos, para vivir mejor, para conseguir trabajo, y en definitiva, para ser feliz.

Existen deportes, como el ajedrez, que estimulan este tipo de pensamiento. No todo planeamiento es estratégico, sólo lo es aquel que asegura que el resultado se obtenga, pues el plan y la acción están unidos intrínsecamente.

El pensamiento estratégico es algo innato, se estimula, desarrolla y perfecciona. Se entiende como la capacidad de responder o actuar de forma anticipada ante una situación o acción futura, en donde se dan las pautas adecuadas a situaciones de tipo cognitivo-motriz.

Para la consolidación de este tipo de pensamiento y lógica de acción, es importante que el docente utilice un estilo de enseñanza no directivo, ni juegos que exijan modelos de movimiento y/o reglas determinadas, por el contrario hay que dirigirse a formas de enseñanza que motiven la exploración y el descubrimiento, donde los niños puedan hacer propuestas y modificaciones a los juegos mismos

2.3.2. Concepto de juego y pensamiento estratégico

Jugar un deporte con consistencia mental es una tarea difícil, algunos jugadores manejan ciertas variables en forma natural y otros deben aprender a desarrollarlas.

Observo que en muchos jugadores en formación, ante resultados no deseables, se le echa la culpa de inmediato al factor mental, sin ver el proceso en su totalidad. Por ejemplo ¿saber qué se está buscando (como objetivo) en esa etapa?

Es importante que el chico adolescente empiece a darle sentido a esa identidad que busca afuera, adentro de la cancha, definiendo un patrón de juego, aprendiendo a resolver imprevistos, distintas jugadas ante diversos tipos de jugadores; que identifique sus mejores jugadas, etc.

Este concepto está íntimamente relacionado con el de reflexión operativa (acerca de la acción inmediata y su resultado), que nos ayuda a chequear a gran velocidad: ¿qué está pasando?, ¿con qué jugadas ganamos?, etc., por lo tanto... ¿qué debemos reforzar o seguir haciendo?, ¿con cuáles perdemos?, por ende... ¿qué debemos modificar o hacer mejor?.

Es importante chequear si estoy intentando desarrollar el plan de juego hablado con mi coach. Esto que parece muy obvio, es llamativamente poco usual; mucho tiempo del partido los jugadores juegan sin rumbo, sin plan.

2.3.3. Como aplicar el pensamiento estratégico

El contenido de la preparación táctica en la práctica se concentran en la realización de una serie de repeticiones técnicas en parejas de ataque y / o contraataque de forma programada y sin ninguna libertad de ejecución por parte de los alumnos.

En este sentido se presenta otro error de interpretación de la táctica, al confundirlo un tanto con lo que se refiere a técnica, ya que algunos piensan que con solo situarse frente a un contrario y realizar trabajos dirigidos están en presencia de un desarrollo táctico, lo cual constituye un error, si es que estamos de acuerdo con las fases de la táctica planteadas por F. Mhalo. En este caso, solo estarían educando percepciones tempo-espaciales, junto a un acumulo de posibles soluciones, pero sin llegar a enseñar la habilidad de percibir las intenciones del contrario, como tampoco la posibilidad de analizar y decidir por si solo la ejecución técnica más apropiada.

Con tal reflexión no queremos decir que lo realizado esté incorrecto, solo que no estamos de acuerdo con que los mecanismos de ejecución estandarizados ocupen el mayor volumen de la preparación táctica y mucho menos en atletas avanzados y en periodos competitivos, puesto que el pensamiento operativo y la toma de decisión no juegan un rol protagónico en estos contenidos. En otras palabras; ¿Para qué se le dedica tanto tiempo a

las ejecuciones dirigidas? Si lo fundamental y a la vez difícil de aprender es ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?, ¿Dónde? y ¿Con qué? solucionar las situaciones presentadas

2.3.4. La estrategia

La estrategia es uno de los fenómenos que no solo se circunscribe a la guerra, la economía y el deporte, sino que se manifiesta constantemente en cualquier contexto social. Por ejemplo; En el ámbito profesional un joven se propone alcanzar estudios de postgrado (Maestría) y traza su plan para poderlo alcanzar; En el plano económico una persona elabora su plan para la compra de una casa, auto, gimnasio, etc., incluso en el plano familiar, una pareja planifica cuando y cuantos tener sus hijos.

2.3.4.1. Definición

La estrategia es el proyecto o programa que se elabora sobre determinada base, para alcanzar el objetivo propuesto.

Es el plan de actuación de las y los integrantes de un equipo, para anticiparse a situaciones que se dan o que se podrían dar durante el juego. Es previa a las acciones de los contrarios.

2.3.4.2. Características de la estrategia deportiva

Se determina a partir de una caracterización preliminar de los factores que condicionan el establecimiento de objetivos.

Para conocer dichos factores debemos realizarnos las siguientes interrogantes, referente a los competidores fundamentalmente:

¿Con qué constamos?, ¿A qué nos enfrentamos?, ¿Bajo qué condiciones externas se realizará el enfrentamiento?

Tales interrogantes podrán ser respondidas teniendo en cuenta los siguientes indicadores:

2.3.5. El pensamiento táctico dentro de la acción de juego

Al pensamiento táctico en la acción de juego también se lo denomina fase reflexiva o de toma de decisión, acción cognitiva del juego. Generalmente la inteligencia motriz deportiva va unida al imperativo tiempo (hay que pensar pero rápido). Su relación con la percepción, ejecución y técnica (solución motriz) es muy importante.

Dentro del deporte la acción de juego es un proceso aleatorio por lo que muchos entrenadores hablan de pensamiento creativo.

En función de la demanda de las habilidades deportivas ordenadas según su dificultad los planos de regulación que utiliza Shock, (1987) son:

Primer nivel, perceptivo o sensorio motor: Poca intervención de la conciencia.

Segundo nivel de regulación o perceptivo conceptual: Demanda de nivel medio.

Tercer nivel o plano de regulación creativo, superior: Demanda máxima de actividad mental.

2.3.6. Calidad del pensamiento táctico (CPT) mahlo:

"Comprensión adecuada de la solución mental y la rapidez con que se toma"

La CPT debe tener en cuenta dos factores:

INTERNOS: Propios del jugador y dependiendo de la propia situación motriz.

EXTERNOS: Son modificables en la medida en que se puede intervenir, como podría ser el ritmo de juego del partido o competición.

Esta capacidad del jugador dependerá de:

- Objetivo principal a conseguir.

- Interacción Motriz.
- Las condiciones espaciales y temporales.

2.3.7. Inteligencia motriz deportiva

"Capacidad específica que poseen los jugadores a través de la cual resuelven las situaciones de juego mediante la utilización de la táctica, la técnica y la estrategia"

2.3.8. Desarrollo del pensamiento táctico

Vemos que las palabras claves se repiten, proceso, fases, conocimiento, emoción, memoria, madurez, pensar, método, tiempo, entonces, todos estos elementos son los que deberá contar el individuo para llegar a un óptimo pensamiento táctico. En innumerables situaciones serán utilizados para solucionar situaciones, reales y objetivas, que surjan de la competencia misma. Basada en esto, es que consideramos muy importante la labor de los docentes ya que somos quienes debemos aportar todos esos elementos necesarios para un buen desarrollo.

2.3.9. La técnica

Es el gesto o patrón de movimiento con el que cada estudiante interactúa al jugar, La efectividad en su ejecución depende de las capacidades físicas, procesos cognitivos y perceptivos de cada estudiante. La técnica es la herramienta para materializar la táctica y la estrategia.

Las habilidades técnicas son la base para las acciones tácticas y se deben desarrollar teniendo en cuenta su aplicabilidad en determinadas situaciones tácticas (Vasconcelos Raposo, 2004).

En las ciencias exactas (matemáticas, química, física), en deportes como el ajedrez, un buen conocimiento teórico, lleva a que haya una gran probabilidad de resolución

positiva de un determinado problema, pero en los deportes colectivos tener altos niveles de conocimiento teórico, no es suficiente, sino que hay que tener dominio óptimo de las destrezas de ejecución. Thomas y Thomas, (1994), citado por Gallego Iglesias. Para llegar a las instancias de enseñanza de la táctica, debe haber por parte del jugador un conocimiento y manejo total de la TECNICA individual, acompañado de una buena condición física, debiendo ser el profesor/entrenador el que establezca y mesure este nivel.

Los docentes tenemos la obligación de ayudar al deportista a mejorar estos procesos, para que sean más eficientes y aumenten sus posibilidades de éxito y no hablamos de ganancia la competencia, sino del éxito que logren en sus acciones, frente a las situaciones que deba resolver. ¡¡¡Muchas veces hemos observado “docentes” que “pasan de página” sin que la mayoría de sus jugadores hayan aprendido la técnica en forma eficiente!!!

2.3.10. La táctica:

Son las acciones que materializan la estrategia; es el “¿Cómo hacerlo?”, es el actuar de cada estudiante de forma individual y colectiva a través de la utilización adecuada de habilidades en situaciones de juego.

Las acciones tácticas son soluciones prácticas, aplicadas para resolver los problemas del juego, como consecuencia de la acción y la reacción de los adversarios y compañeros.

Hernández Moreno, reconoce a Malho, F. (1969), como un autor que ha realizado análisis muy rigurosos y detallados con relación a la técnica como muestra en su obra “L’acte tactique en jeu”, en el cual describe los procesos que un jugador realiza para resolver las acciones de juego. Para este autor la táctica consta de tres fases, percepción y análisis de la situación de juego (donde toma conocimiento de la situación), solución mental del problema (representación de la acción) y solución motriz o ejecución

práctica, similares procesos se dan en el pensamiento táctico, que desarrollaremos en este capítulo.

2.3.11. Talentosos o tácticos

¿Cuántas veces vimos jugadores que realizan magistrales acciones técnicas, que culminan con una situación táctica de excelente nivel, dejar a compañeros “solos” para definir, atraer marcas, romper al aro, provocar faltas?

A nuestro entender puede existir gran parte de talento pero ese jugador pone en juego una serie de algoritmos (Jesús Ibañez, citado por Martín Acero – Lago Peñas, 2005), del que nosotros vemos el resultado a la situación problema, y esa solución viene de la mano de un bagaje de conocimientos técnicos y toma de decisiones, que ha adquirido el ejecutante desde los comienzos de su carrera.

2.3.12. El conocimiento

Gallegos Iglesias, nos aporta información acerca de las diferentes conclusiones, a que arribaron los autores que detallamos:

Anderson (1987), propuso dos tipos de conocimiento, “el declarativo y el procedimental”.

El conocimiento declarativo es el concepto que tenemos de algo, lo identificamos como “el saber”, “saber decir”, “saber qué”.

El procedimental es el conocimiento sobre cómo actuar y hacer las cosas (“saber cómo”). Este incluye la selección apropiada dentro del contexto de juego. Al procedimental, Thomas (1994), le establece una subdivisión, diferenciando los procedimientos de selección de selección de la respuesta y los procedimientos motores.

Chi, (1987), añade otro tipo de conocimiento: “el estratégico”. Hace referencia al conocimiento de las reglas y las fórmulas generales de actuación.

Por su parte, Alexander y Judy (1988), establecen el conocimiento condicional encargado de la comprensión sobre cuándo y cómo utilizar el conocimiento declarativo o procedimental en una situación particular.

Apreciamos que los investigadores fueron agregando clasificaciones al conocimiento procedimental, todo ello aunado, es lo que finalmente vemos plasmado en la ejecución de esa jugada exitosa.

En esta línea, French y Thomas (1987) señalan que uno debe primero desarrollar una base de conocimiento declarativo (“saber que”) dentro de cualquier deporte, para luego si, desarrollar adecuadamente las destrezas. También esos investigadores llegaron a la conclusión que “los jugadores que manifiestan un reducido conocimiento declarativo (“saber que”), del deporte que practican, muestran una baja calidad en las decisiones tomadas en situaciones reales de juego”.

Posiblemente, muchos de estos errores que ellos han observado en jugadores jóvenes de diferentes deportes, puedan ser el resultado de la falta de conocimiento sobre qué hacer en cada situación de juego. Debemos destacar que la toma de decisiones apropiadas, en cada una de las situaciones, es tan importante, como la ejecución misma de las destrezas utilizadas.

2.3.13. Jugar bien y conocimiento

Gréhaigne et al. (2001), (citados por Iglesias Gallego), dicen que “en los deportes colectivos, jugar bien significa ser capaz de elegir la acción pertinente en cada momento y llevarla a cabo de forma eficiente y consistente durante todo el encuentro”.

De ello deducimos que para poder elegir la correcta acción deberpa hacer una correcta lectura de la situación que se encuentra y a partir de ahí “saber como” desarrollar los mecanismos para efectivizar esa acción.

2.3.14. La concentración

La concentración es otra cualidad que se suma a las detalladas como conocimiento, experiencias vivenciasdas, etc. Un estado de máxima concentración maximizará los tiempo de resolución mental, por ello, la acción motora también será más rápida.

2.3.15. Edad, destreza y experiencia

La destreza y el rendimiento son utilizados, frecuentemente, como sinónimos. Sin embargo, a la hora de revisar las diferentes investigaciones es posible plantear la división del término, “rendimiento en juego”, en componentes cognitivos y componente técnicos o de destrezas. La ejecución motriz o la capacidad de jugador de realizar habilidades deportivas (por ejemplo, botar, pasar, tirar) es análogo de destreza. Tambien se plantea una hipótesis en que la pericia es aditiva y que el rendimiento en el juego poder desglosado en una operación matemática en el que la suma del conocimiento y la destreza es igual a la pericia, otro elemento a considerar.

La experiencia normalmente, es lineal a la edad. La idea es que la experiencia es algo más que la adquisición de conocimiento y destreza y que se produce con la práctica. En realidad, la experiencia, debería ser la interacción del conocimiento y la destreza, con el agregado e las variable psicológicas que acontecen en el ser humano. Los sujetos que se inician en la práctica deportiva poseen un reducido nivel de conocimiento sobre el juego y, usualmente, un nivel muy bajo de destreza. El desarrollo de las destrezas técnicas se desarrolla lentamente y a través de una gran cantidad de ejecuciones. Normalmente, el conocimiento se mejora más rápidamente que la destreza (French y Thomas, (1987),

citados por iglesias Gallego) y ambos se incrementan con la experiencia desde la infancia a la adolescencia.

2.3.16. Fases o etapas del pensamiento táctico

En líneas generales la mayoría de los investigadores plantean tres etapas: la de percepción, la de solución mental y la ejecución final, sin embargo en el gráfico siguiente de Sanchez Bañuelos (1986), aparece una cuarta etapa que es el mecanismo de ejecución. Nosotros vamos a desarrollar este tema sobre la base de la clasificación en tres etapas:

A. PERCEPCIÓN: Captación de la información, percibir, comprender “Mirar, no necesariamente es, “ver”. En este proceso intervienen todos los sentidos, pero la función visual resulta fundamental para el jugador. Las informaciones visuales serían la base para la identificación de las diferentes situaciones. En milésimas de segundo se realizan cálculos óptico – motores, necesarios para adoptar la respuesta más apropiada a cada situación. En el básquetbol, los tiempos máximos de posesión del balón los podemos considerar muy cortos, esto hace que la velocidad en la toma de decisiones sea crucial, para conseguirlo se hace necesario tener una percepción visual adecuada. El deportista deberá emplear diferentes estrategias visuales, lo que le permitirá la correcta identificación del problema que el oponente le plantee y, consecuentemente, la solución.

Con relación al campo visual podemos establecer que el jugador avanzado capta más elementos que un novel jugador o sea el campo visual del novel jugador, es más reducido, por siguiente tiene menos información, lo que equivale a tener menor cantidad de opciones para decidir una acción.

Knudson y Morrison, (2002), citado por Carlos Ferres, dicen que la visión se reduce aún más en condiciones de fatiga y ante estados emocionales de ansiedad, estrés.

B. TOMA DE DECISIONES. Solución mental – tratamiento de la información, seleccionar, decidir.

Si bien la toma de decisión comienza desde la percepción de la situación misma, la decisión la va a tomar en base a las experiencias, conocimientos anteriores y de acuerdo a lo que represente para él esta nueva situación.

Algunos aspectos a tener en cuenta esta etapa de solución mental del problema, que desembocará en la ejecución (técnica):

1ra fase: Toma y análisis de la información. El análisis toma sólo lo más significativo. En la percepción (lo sensorial), el jugador toma la información de su entorno.

A modo de ejemplo el jugador con el balón, debe percibir toda esta información, su ubicación, desplazamientos de sus compañeros, adversario, el aro, espacios, posición de las defensas, etc. Si fuera un posible receptor, debería tomar otras informaciones, situación del compañero con el balón, espacios, mejorar línea de pase, lograr sacarse de encima al marcador, a todo esto le debemos sumar la táctica de ataque planteada. Y todo esto replicado también en situación defensiva.

2da fase: La selección de posibles respuestas. Luego que tiene los datos más relevantes comienza a seleccionar la decisión a tomar. Ubicamos esta fase en el dónde realizar la acción, lanzamiento, penetración, pasar el balón, posible descargas, fintas disuasorias. La variedad en cuanto a decisiones a tomar son múltiples. En situación defensiva, deberá optar por si sale a interceptar o espera, presionar, doblar.

3ra fase: Esta última etapa está asociada a la acción motora, ejecución. Tomar la decisión de qué técnica utilizar.

Primero elijo cómo, dónde, qué y cuánto quiero hacer algo, para luego si aplicar la técnica más acertada.

El jugador en posesión del balón, realiza un pase, toma la decisión de que técnica utilizará, en relación al entorno situacional de ese instante (posición de compañeros, tiempo de juego, tanteador, favorable, en contra, posición de adversarios, tipo de marcación hacia él y a sus compañeros, distancias a recorrer el balón en el pase, lo hará lento, rápido, etc.)

Una vez resuelto, lo hará; de pique, sobre cabeza, bajo mano, beisbol, etc.

C. EJECUCIÓN: Solución motora – responder luego que el deportista decidió que técnica utilizar, comienza la tercera fase de esta acción: que es la ejecución este mecanismo va a depender de aspectos coordinativos (tiempo espacio) y el desarrollo de capacidades como fuerza, velocidad, etc. Las ejecuciones tienen que ver con la experiencia motriz y el nivel de desarrollo, estado de maduración.

2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.4.1. Hipótesis general

En la sociomotricidad el nivel de influencia actúa positivamente en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017

2.4.2. Hipótesis específicas

1. El nivel de desarrollo de la sociomotricidad es óptimo, ya que se sustenta en la interacción entre dos o más personas; con quienes y de quienes aprende en su entorno y en cooperación para dar solución a un conflicto cognitivo, fortalecen un pensamiento estratégico durante su participación en actividades físico - deportivas de estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017.

2. Mediante la práctica de la sociomotricidad, el grado de desarrollo aumenta paulatinamente en el pensamiento estratégico, ya que permite al estudiante desarrollar las capacidades de razonamiento, análisis, síntesis y toma de decisiones de estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017.

2.5. VARIABLES

2.5.1. Variable independiente

La sociomotricidad (1)

2.5.2. Variable dependiente

Pensamiento estratégico (2)

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIO DE VALORACIÓN
1. INDEPENDIENTE La sociomotricidad	1.1. Sociomotricidad.	1.1.1. Aprendizaje cooperativo. 1.1.2. La interdependencia positiva. 1.1.3. La responsabilidad individual. 1.1.4. La autoevaluación del grupo.	• Casi siempre • Casi siempre
	1.2. Capacidades sociomotrices.	1.2.1. Introyección, interacción, habilidades motrices básicas. 1.2.2. Sociomotricidad, praxema, socioprax	• Casi siempre
	1.3. Objetivos de la sociomotricidad.	1.3.1. Importancia de la ludo y la sociomotricidad. 1.3.2. La motricidad vivenciación de la corporeidad. 1.3.3. El juego como instrumento de socialización.	• Casi siempre
	1.4. Resolución de conflictos	1.4.1. La carencia de habilidades para la resolución de conflictos; acuerdos entre pares procesos mediados, solución de autoridad.	• Casi siempre
	1.5. Aprendizaje de las habilidades motrices básicas y específicas.	1.5.1. Habilidades locomotrices, manipulativas de estabilidad.	• Casi siempre
1. DEPENDIENTE Pensamiento estratégico	2.1. El pensamiento estratégico.	2.1.1. Concepto de juego y pensamiento estratégico. 2.1.2. El pensamiento estratégico dentro de la acción del juego. 2.1.3. la estrategia.	• Casi siempre • Casi siempre • Casi siempre
	2.2. Características del pensamiento estratégico.	2.2.1. inteligencia deportiva 2.2.2. La técnica, táctica, el conocimiento, concentración, percepción, toma de decisiones.	• Casi siempre

Fuente: Autor de la investigación.

CAPITULO III

LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN:

La investigación se caracteriza por ser explicativo ya que está orientada a buscar el porqué de los hechos, estableciendo relaciones de causa y efecto en relación a la aplicación de la sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Desde su naturaleza el presente trabajo de investigación corresponde al diseño descriptivo explicativo lineal simple causas, (por ser eminentemente explicativo sobre la sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Población de estudio

La población y muestra del presente trabajo de investigación está constituida por los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017, la misma que se manifiesta y se visualiza en el siguiente cuadro.

Tabla 1. Población de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa.

Institución	SEMESTRE	ESTUDIANTES	TOTAL
IESPPEF-LAMPA	II "A"	26	26
	II "B"	27	27
	II "C"	30	30
	IV "A"	26	26
	IV "B"	27	27
	IV "C"	26	26
	Total		162

Fuente: Archivo de actas IESPPEF-Lampa 2017.

Tabla 2. Muestra, estudiantes del instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa

Institución	Grado	ESTUDIANTES	TOTAL
IESPPEF-LAMPA	IV "A"	26	26
	IV "B"	27	27
	IV "C"	26	26
	Total		79

Fuente: Archivo de actas IESPPEF-Lampa 2017.

Causa: Nos centramos en estas secciones como muestra, debido a que los estudiantes demuestran bajo nivel de práctica de la sociomotricidad y desinterés en la socialización entre pares.

3.4. TÉCNICAS, E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnica: Observación:

Esta técnica se aplicó con fichas de cada test de las capacidades físicas en todas las evaluaciones de las capacidades físicas, donde puede registrar e interpretar los resultados de integración grupal-sociomotricidad.

Se utilizará instrumentos basándose en los objetivos de investigación como: test integración social, y test de capacidades físicas.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos: El cuestionario

Los instrumentos para la recolección de datos en este estudio de investigación según los autores se aplicarán los test de capacidades físicas, sociomotricidad y pensamiento estratégico.

3.5. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Tabla 3. Recolección de datos

Técnica	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Test de motricidad (Sociomotricidad) • Test de práctica (pensamiento estratégico) • Cuestionario (Sociomotricidad, actitud y pensamiento estratégico) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de test de coordinación motriz y trabajo en equipo. • Ficha de test de pensamiento estratégico. • cuestionario

Fuente: Elaboración del investigador.

3.5.1. Descripción de instrumentos

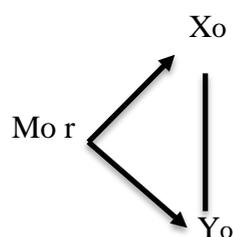
Encuestas: Mediante los cuestionarios dirigido a los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa, tomadas como integrantes de la muestra, utilizando interrogantes relacionadas con los objetivos de nuestra investigación.

3.5.2. Procesamiento y análisis de datos

3.5.2.1. Diseño estadístico

El presente trabajo de investigación corresponde al diseño de investigación no experimental, transversal correlacional (Hernández & et al, 2010), que se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables.

Al esquematizar este diseño de investigación se obtuvo el siguiente diagrama:



Dónde:

Mo = Muestra/Observación

Xo = Observación de la variable 1.

Yo = Observación de la variable 2.

R = Relación entre variables.

La expresa relación probable entre variables y se puede calcular, entre otros, a través del coeficiente de correlación de Rho Spearman.

3.6. PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS.

Para analizar e interpretar los datos recogidos se realizarán las siguientes acciones:

- Se tabularon y organizaron los datos según los baremos que se determinaron para el presente trabajo de investigación.
- Se presentaran los cuadros de distribución porcentual correspondientes y, luego, se analizaron describiendo los datos que contiene considerando las hipótesis y el marco teórico presentados en el presente trabajo de investigación.
- Se ilustraron los cuadros estadísticos con los gráficos de barras que sean necesarios.

3.7. ESTILO O NORMAS DE REDACCIÓN

El estilo de redacción científica es APA (American Psychological Association) 6ta Edición y que su redacción, cumple con el rigor científico y la legislación sobre propiedad intelectual, identifica las fuentes utilizadas en la producción científica

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y ANÁLISIS

4.1. RESULTADOS DE LA VARIABLE SOCIOMOTRICIDAD

De acuerdo a la aplicación realizada a los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Superior Educación Física-Lampa, año 2017, se aplicó una ficha de test, cuya variable es la **sociomotricidad**, dicha variable nos conlleva a las siguientes dimensiones:

1. La sociomotricidad
2. Capacidades sociomotrices
3. Resolución de conflictos
4. Aprendizaje de las habilidades motrices básicas y específicas

Cada uno de las dimensiones está estructurado con varios indicadores y sus respectivas categorías. De acuerdo a la ficha de evaluación llegamos a los siguientes resultados.

Tabla 4. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	60	76
B	BUENO	19	24
C	REGULAR	0	0
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: Test de actividad sociomotriz

ELABORACIÓN: El autor.

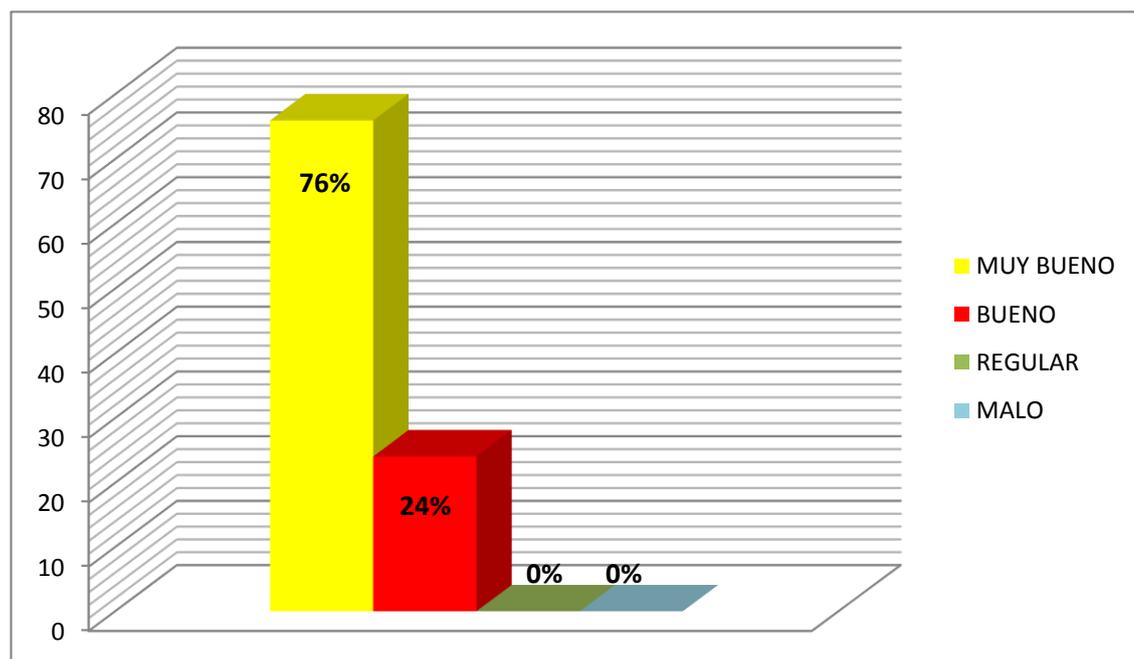


Grafico 1. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.

Fuente: Tabla 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo, nos indica que:

- 60 estudiantes que representan el 76%, nos indica muy bueno el nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.
- 19 estudiantes que representan el 24%, nos indica bueno el nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.
- En conclusión; la tabla N° 01, nos indica que 76% de estudiantes indican que el nivel de influencia de la sociomotricidad, es beneficiosa para el desarrollo del

pensamiento estratégico durante las prácticas deportivas a la vez favorece a la salud física y psíquica del estudiante, porque se trata de una técnica que le ayudara a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que le rodea.

Tabla 5. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	49	62
B	BUENO	22	28
C	REGULAR	08	10
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: Test de actividad física sociomotriz

ELABORACIÓN: El autor.

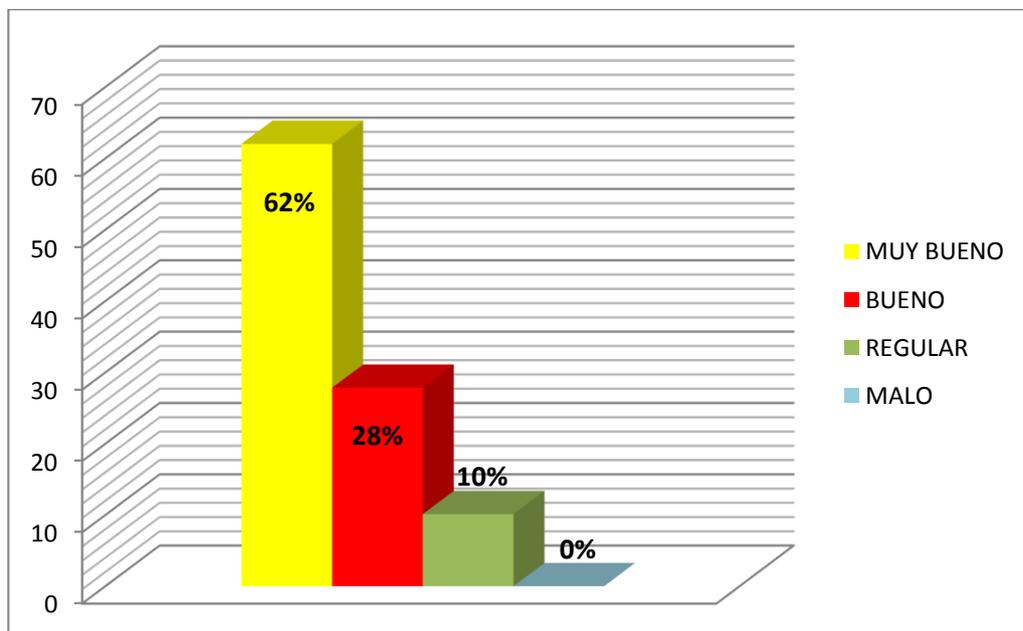


Grafico 2. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.

Fuente: Tabla 5

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física, nos indica que:

- 49 estudiantes que representan 62%, nos indica la categoría muy bueno sobre el nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.
- 22 estudiantes que representan 28%, nos indica bueno sobre el nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.
- 08 estudiantes que representan 10%, nos indica regular sobre el nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.
- Entonces nos indica que el 62% de estudiantes indica que es muy bueno el nivel de influencia de la sociomotricidad en el desarrollo del pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física, ya que aporta e integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

Tabla 6. La sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	55	70
B	BUENO	20	25
C	REGULAR	4	5
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: Test de actividad física sociomotriz

ELABORACIÓN: El autor.

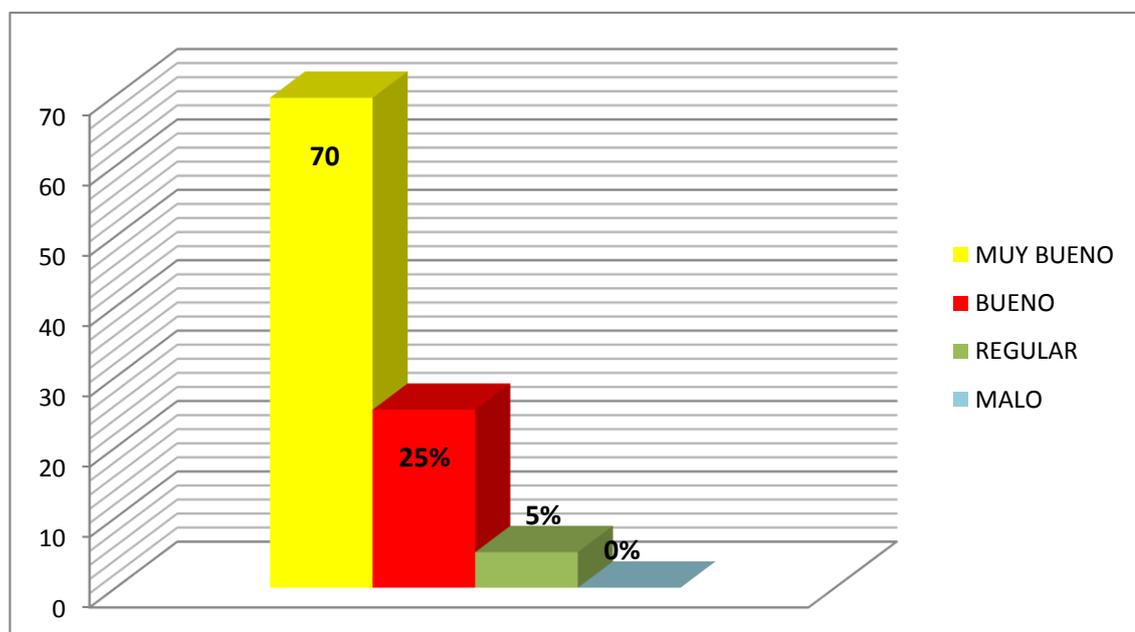


Grafico 3. sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro. Fuente: Tabla 5

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; La sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro, nos indica que:

- 55 estudiantes que representan 70%, nos indica muy bueno que la sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.
- 20 estudiantes que representan 25%, nos indican bueno que la sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.
- 4 estudiantes que representan 5%, nos indican regular que la sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.
- Entonces nos indica el 70% de estudiantes 20 estudiantes que la sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

Tabla 7. Las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	40	51
B	BUENO	39	49
C	REGULAR	0	0
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: Test de actividad física sociomotriz

ELABORACIÓN: El autor.

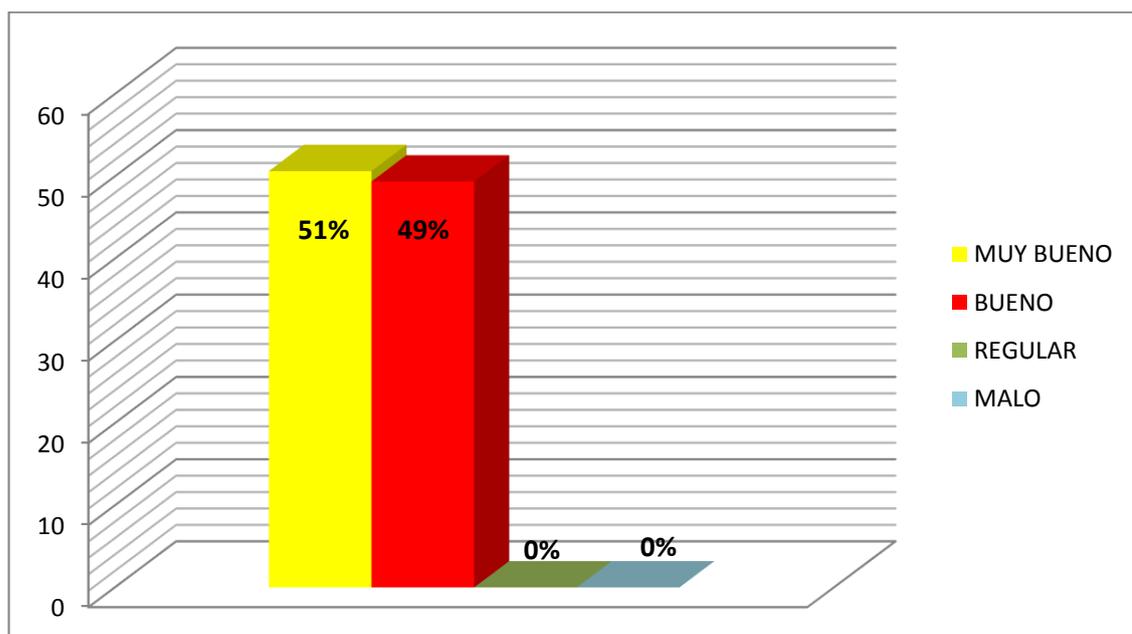


Grafico 4. Las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía.

Fuente. Tabla 7

ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; Las capacidades sociomotrices, cognitivas y las

capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía, nos indica que:

- 40 estudiantes que representan el 51%, nos indica muy bueno que las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía.
- 39 estudiantes que representan el 49%, nos indica bueno que las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía.
- Entonces nos indica que el 51% de estudiantes nos indica muy bueno, que las capacidades sociomotrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales le permiten desempeñarse con autonomía, a la vez integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto

Tabla 8. Es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	57	72
B	BUENO	15	19
C	REGULAR	7	9
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: Test de actividad física sociomotriz

ELABORACIÓN: El autor.

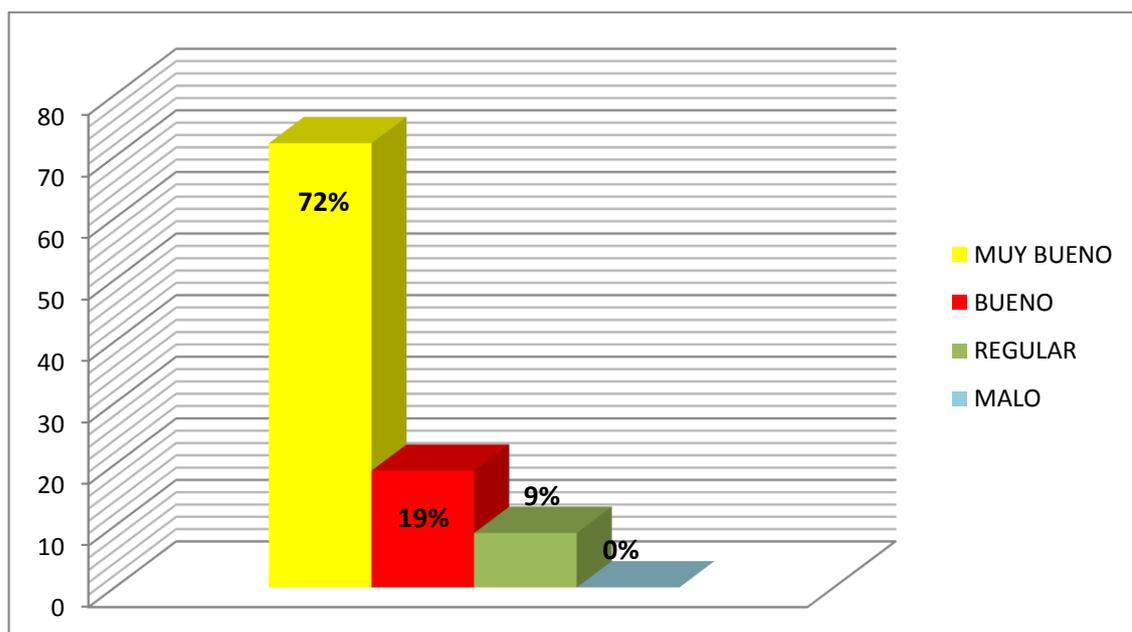


Grafico 5. Es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.

Fuente. Tabla 8

ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; Es posible proyectarse individual y colectivamente

mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad, nos indica que:

- 57 estudiantes que representan 72%, nos indica muy bueno y es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.
- 15 estudiantes que representan 19%, nos indica bueno y es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.
- 7 estudiantes que representan 9%, nos indica regular que sea posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.
- Entonces nos indica que 72% de estudiantes nos indica muy bueno, posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad, es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la sociomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

4.2. RESULTADOS DE LA VARIABLE PENSAMIENTO ESTRATÉGICO

De acuerdo a la aplicación realizada a los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Educación Física” Lampa, se aplicó una ficha de test, cuya variable es el pensamiento estratégico, dicha variable nos conlleva a dos dimensiones:

1. Pensamiento estratégico
2. Características del pensamiento estratégico.

Cada uno de las dimensiones está estructurado con varios indicadores y sus respectivas categorías. De acuerdo a la ficha de evaluación llegamos a los siguientes resultados.

Tabla 9. La resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	36	46
B	BUENO	34	43
C	REGULAR	9	11
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

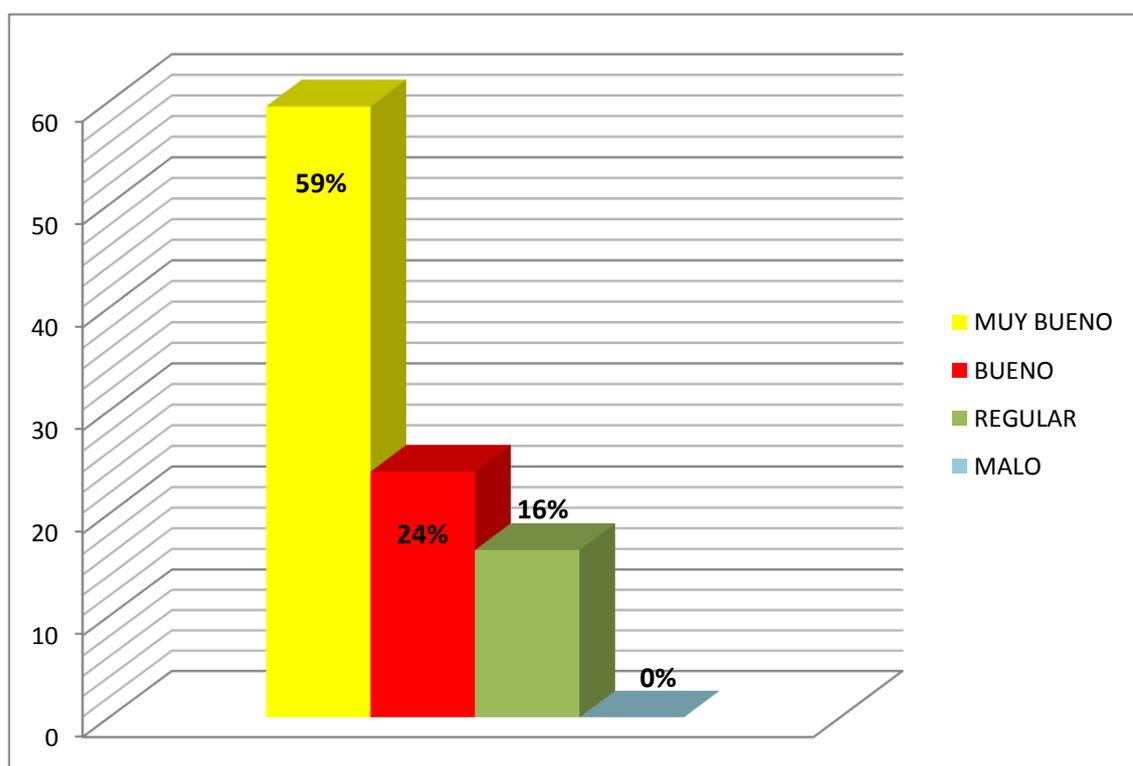


Gráfico 6. La resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.

Fuente. Tabla 9

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; La resolución de conflictos se da en la interacción que se

establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí, nos indica que:

- 36 estudiantes que representan 46%, nos indica muy bueno que la resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.
- 34 estudiantes que representan 43%, nos indica bueno que la resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.
- 09 estudiantes que representan 11%, nos indica regular que la resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.
- Entonces nos indica que 46% de estudiantes nos indica muy bueno que la resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí, en tanto puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea denotando consigo el pensamiento estratégico.

Tabla 10. La sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	67	85
B	BUENO	12	15
C	REGULAR	0	0
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

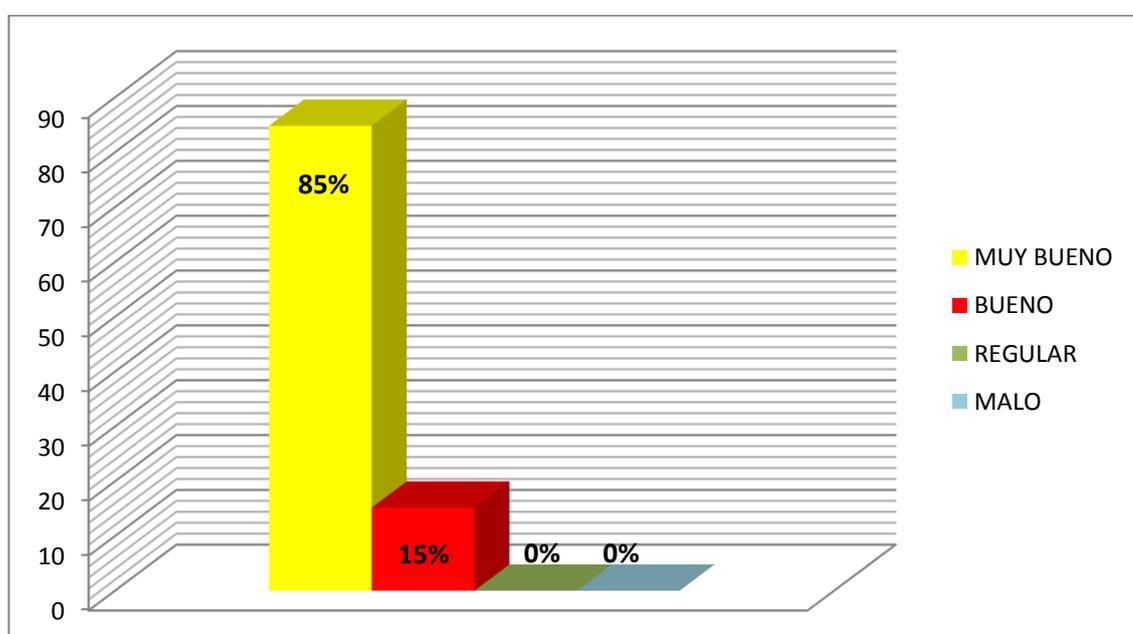


Gráfico 7. La sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas.

Fuente. Tabla. 10

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; La sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas, nos indica que:

- 67 estudiantes que representan 85%, nos indica muy bueno que la sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas.
-
- 12 estudiantes que representan 15%, nos indica bueno que la sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas.
- En conclusión, nos indica que el 85% de estudiantes indican muy bueno que la sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior para actuar de manera prudente ante las adversidades de la vida.

Tabla 11. La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	69	87
B	BUENO	10	13
C	REGULAR	0	0
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

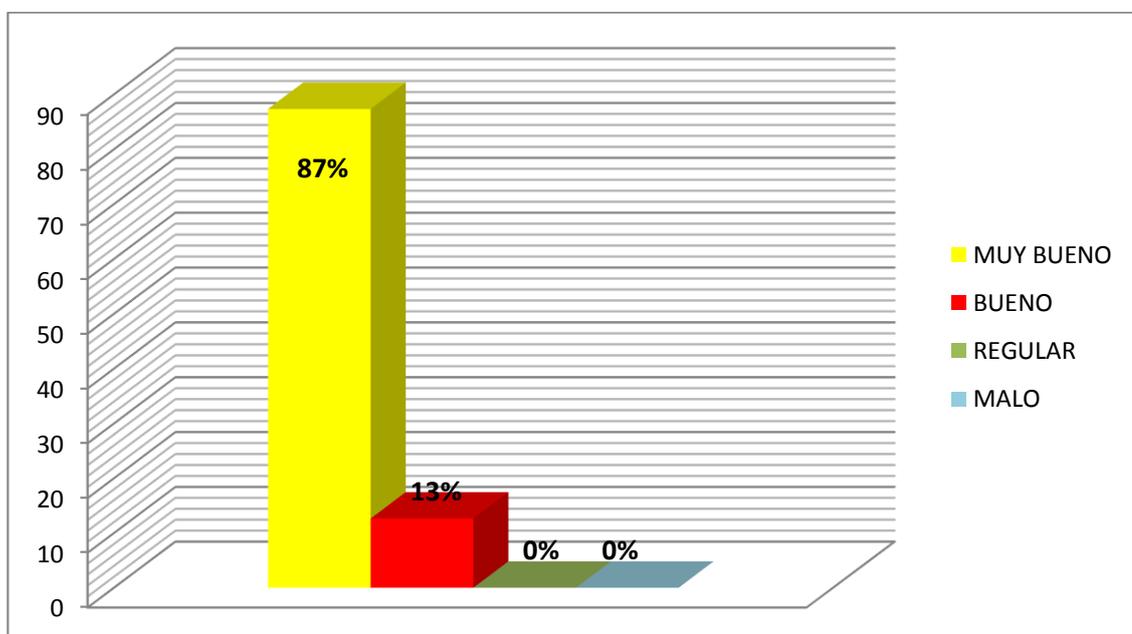


Grafico 8. La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física.

Fuente. Tabla 11

ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

1. De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos con relación a la percepción sobre; La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física, nos indica que:

- 69 estudiantes que representan 87%, nos indican muy buenamente que la concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física.
- 69 estudiantes que representan 87%, nos indican buenamente que la concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestran en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física.
- En conclusión el 87% de estudiantes dicen que es muy buenamente la concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestran en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física, puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera correcta.

Tabla 12. Desarrolla conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos.

Items	Categorías	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
A	MUY BUENO	50	63
B	BUENO	29	37
C	REGULAR	0	0
D	MALO	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: Test de práctica

ELABORACIÓN: El autor.

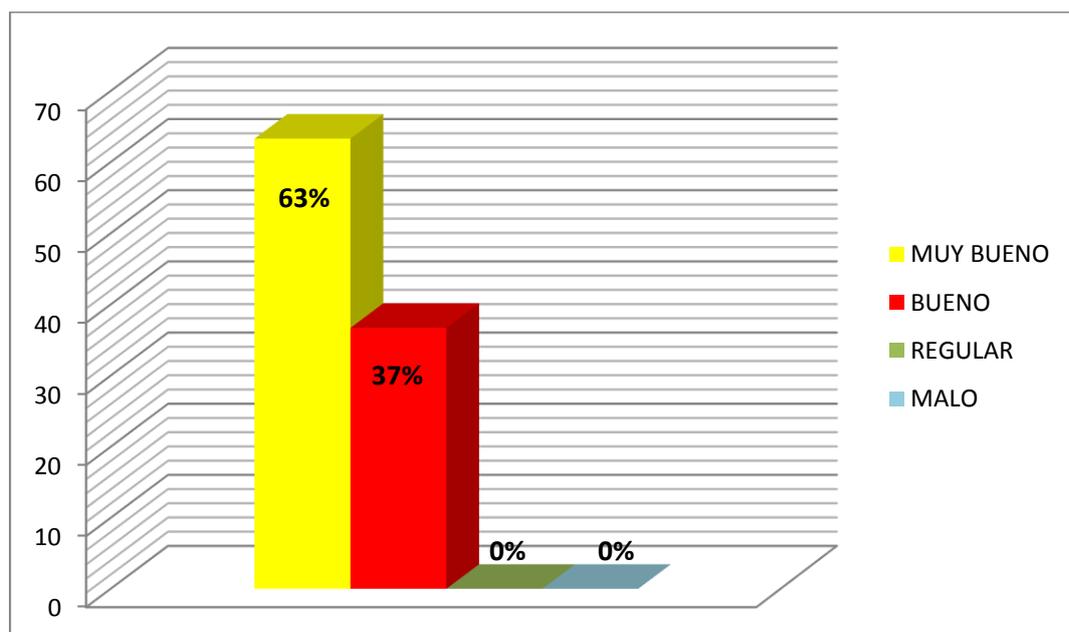


Gráfico 9. Desarrolla conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos.

Fuente. Tabla 12

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos nos indica que:

- 50 estudiantes que presentan el 63%, son muy buenos desarrollando conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos.
- 29 estudiantes que presentan 37%, son buenos desarrollando conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos.

Conclusión; según el porcentaje más alto nos indica que los estudiantes si desarrollan conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos, en tanto según el análisis del cuadro estadístico cierto grupo de estudiantes se ubican entre bueno y regular, entonces coincidimos con nuestro marco teórico donde indica que el pensamiento estratégico Es “Una capacidad intelectual del jugador para discernir y tomar decisiones acerca de la acción o acciones convenientes en el juego. Para solucionar una situación motriz el estudiante debe ser consciente de lo que sucede en su entrono, preguntándose ¿Quiénes conforman mi equipo?, ¿Qué estamos jugando?, ¿Cuáles son las reglas de juego?, entre otros y, decidir cuando sea necesario, que acciones son las que se pondrán en marcha.

Tabla 13. Capacidad resolutiva, personal y estrategia

ITEMS	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
		A (f)	E (%)
A	MUY BUENO	47	60
B	BUENO	19	24
C	REGULAR	13	16
D	MALO	0	0
TOTALES		79	100%

FUENTE: Test de práctica

ELABORACIÓN: El autor

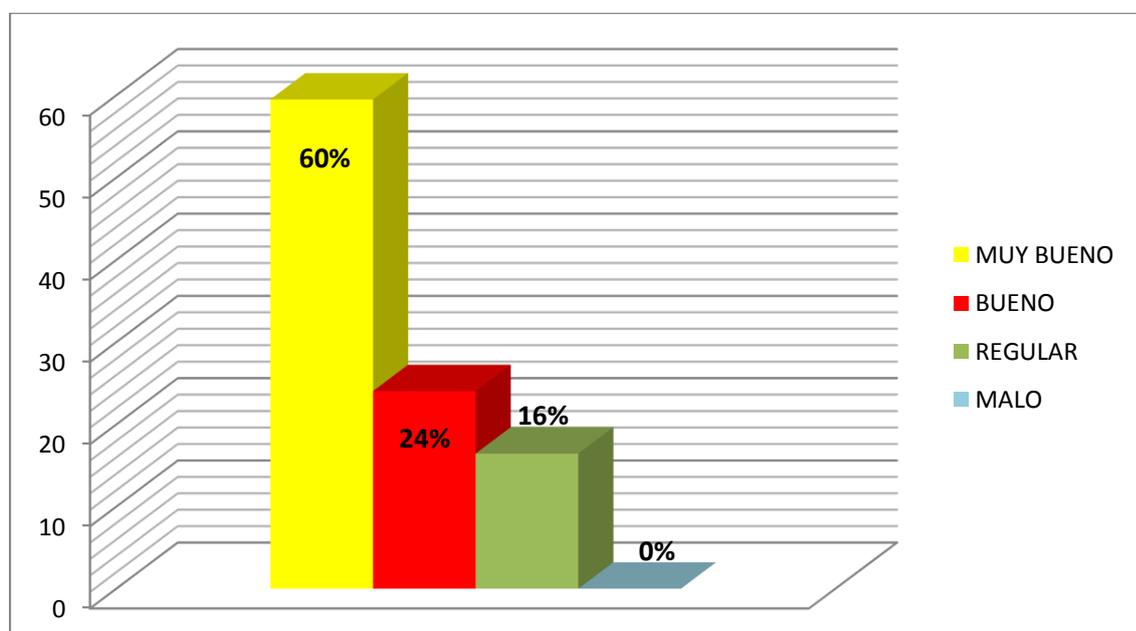


Grafico 10. Capacidad resolutiva, personal y estrategia
Fuente. Tabla 13

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos nos indica que:

- 47 estudiantes que presentan 60%, indican que son muy buenos en su capacidad resolutiva, personal y estrategia.
- 19 estudiantes que presentan 24%, indican que son buenos en su capacidad resolutiva, personal y estrategia.
- 13 estudiantes que presentan el 16%, indican que son regulares en su capacidad resolutiva, personal y estrategia.
- Finalmente no existe manifestaciones en las alternativas deficiente el cual está representado con 0%.

De los datos obtenidos de la tabla N° 10 indico que la mayoría de los estudiantes si tienen capacidad resolutiva, personal y estrategia, en tanto interpreto que los estudiantes cuentan con estos elementos de capacidad intelectual durante el desarrollo de una sesión de clase, por tanto coincide con nuestro trabajo de investigación en la que estamos seguros que la sociomotricidad como medio del pensamiento estratégico son de gran importancia dentro de la educación de nuestros estudiantes, dichas acciones fortalece el análisis estratégico para tener un mejor resultado de las actividades que se desarrollan no sólo en actividades físico – deportivas, sino que ayuda a desarrollar aquellas capacidades cognitivas que el estudiante necesita para transitar en su futuro.

Tabla 14. Los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico?

Items	CATEGORIAS	FRECUENCIA (f)	PORCENTAJE (%)
A	Definitivamente	55	70
B	Probablemente	20	25
C	indeciso	4	5
D	Definitivamente no	0	0
	TOTALES	79	100%

FUENTE: test de sociomotricidad

ELABORACIÓN: El autor

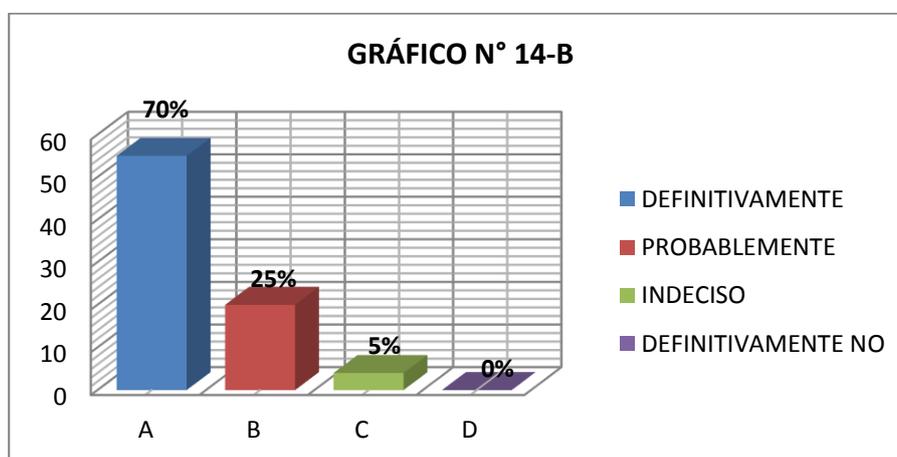


Grafico 11. Los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico?

Fuente. Tabla 14

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos nos indica que:

- 55 estudiantes que representa el 70% manifiesta definitivamente que los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico.

- 25 estudiantes que representa el 25% manifiesta que probablemente que los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico.
- 4 estudiantes que representa el 5% es indeciso que los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico.
- En la alternativa definitivamente no, no figura apreciaciones por lo que se registra con 0%.

Consecuentemente se deduce que los datos obtenidos que existe un alto porcentaje aprueban definitivamente que el trabajo en equipo ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico. Es coherente con el planteamiento del problema donde indicaba lo siguiente; la sociomotricidad puede constituirse en un elemento fundamental para generar cambios en la convivencia desde el punto de vista de las interacciones, que se dan en estas actividades grupales con el objetivo de desarrollar el pensamiento estratégico para la solución de problemas y para un estilo de vida saludable.

4.3. PRUEBA DE HIPOTESIS:

Hipótesis general	En la sociomotricidad el nivel de influencia actúa positivamente en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017	De las encuestas aplicados pudimos ver que los estudiantes han señalado que la sociomotricidad si influye en el pensamiento estratégico.
Hipótesis general alterna	En la sociomotricidad el nivel de influencia no actúa positivamente en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017	Por otra parte se niega la hipótesis ¿Por qué?, no influye positivamente en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de “Educación Física” Lampa
Hipótesis específico 1	La sociomotricidad se sustenta en la interacción entre dos o más personas; con quienes y de quienes aprende en su entorno y en cooperación para dar solución a un conflicto cognitivo, fortalecen un pensamiento estratégico durante su participación en actividades físico - deportivas	De tal manera que la sociomotricidad como estrategia didáctica, para desarrollar en pensamiento estratégico, nos permite desarrollar las relaciones sociales, nuestra formación en lo físico, psicológico, social dentro de la práctica deportiva y fuera de ella.
Hipótesis específico 1 alterna	La sociomotricidad no influye en la interacción entre dos o más personas; con quienes y de quienes aprende en su entorno y en cooperación y no da solución a un conflicto cognitivo, ni fortalecen un pensamiento estratégico durante su participación en actividades físico - deportivas	Observando cada tabla de encuesta se niega que la sociomotricidad pueda interactuar como estrategia didáctica para que pueda contribuir estructuralmente con el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y desarrollo del pensamiento estratégico.
Hipótesis específica 2	El pensamiento estratégico se caracteriza por un alto potencial metacognitivo que le permite evaluar de manera constante los procesos y estrategias empleados en la actualidad detectar errores y reformular dichos procesos para optimizar los resultados.	Del test aplicado se observa que todo este conjunto de conductas dispone de varios mecanismos que contribuye al desarrollo del pensamiento estratégico y contribuye a un mejor desempeño del estudiante para su aprendizaje.
Hipótesis específica 2 alterna	El pensamiento estratégico no se caracteriza por un alto potencial metacognitivo que le permite evaluar de manera constante los procesos y estrategias empleados en la actualidad detectar errores y reformular dichos procesos para optimizar los resultados.	Por otra parte, se niega la hipótesis específica 2 alterna, en tanto no es verdad que los mecanismos de conductas contribuyen al desarrollo social entre personas menos al desarrollo del pensamiento estratégico.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El nivel de influencia de la sociomotricidad, es muy bueno para el desarrollo del pensamiento estratégico durante las prácticas deportivas y sesiones de educación física, dado que se encuentra en la tabla N° 04 y 05. Y según la tabla N° 06. La sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro. En tanto favorece a la salud física y psíquica del estudiante, porque se trata de una técnica que le ayudara a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que le rodea y el desarrollo del pensamiento estratégico.

SEGUNDA: Durante la práctica de la sociomotricidad su nivel de desarrollo es muy bueno por que influye en la mejora de las habilidades motrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales, ya que le permiten a los estudiantes del IV semestre sección A,B y C del Instituto Superior Pedagógico Público de Educación Física – Lampa, desempeñarse con autonomía y es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.

TERCERA: Durante la práctica de la sociomotricidad el grado de desarrollo es muy bueno ya que influye positivamente en el pensamiento estratégico y que al momento de aplicar, estas cualidades se reflejan al momento de participar en los test físicos e interacción grupal y se plasma la mejoría de su capacidad de razonamiento, análisis, síntesis y toma de decisiones.

CUARTA: La sociomotricidad ayuda a desarrollar el nivel de pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas.

QUINTO: La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra en los estudiantes durante la práctica deportiva y la educación física, desarrolla el nivel de conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos, capacidad resolutiva, personal y estrategia. En síntesis los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Promover e incluir en el Curricular Nacional, Dirección Regional de Educación la práctica de la sociomotricidad como medio para el desarrollo del pensamiento estratégico, son de gran importancia dentro de la educación de nuestros estudiantes, dichas acciones fortalece el análisis estratégico para tener un mejor resultado de las actividades que se desarrollan no sólo en actividades físico – deportivas, sino que ayuda a desarrollar aquellas capacidades cognitivas que el estudiante necesita para transitar en su futuro, dichas capacidades se infiere al análisis, síntesis, razonamiento y toma de decisiones dentro de una actividad lúdica, que tiene que ver con el trabajo en equipo y la colaboración, que sin duda son imprescindible para la adquisición y utilización del conocimiento.

SEGUNDA: Incentivar a que nuestros estudiantes sean más participativos, más elocuentes, proactivos para dar solución a un conflicto cognitivo mediante la sociomotricidad. Fomentar la integración grupal para la práctica de actividades físicas y habilidades motoras básicas, todas las formas de movimientos naturales que son necesarias para la motricidad humana, que sirven de sustento para el desarrollo del pensamiento estratégico.

TERCERA: Se recomienda realizar trabajos de integración, el estudiante debe comprender y asimilar el concepto de grupo, el cual se constituye en la base para la construcción del concepto de equipo, aspecto que supone mayores niveles en la capacidad de mejorar el pensamiento estratégico.

Considerando el potencial educativo del juego y la acción motriz, es fundamental que los maestros dispongan contextos de aprendizaje, de tal

modo que se posibilite al estudiante la oportunidad de expresar sus ideas, su imaginación y la posibilidad de comportarse creativamente.

CUARTA: Los docentes tenemos la obligación de ayudar al estudiante y/o deportista a mejorar la práctica de la sociomotricidad y desarrollo del pensamiento estratégico para que sean más eficientes y aumenten sus posibilidades de éxito y no hablamos de ganar la competencia, sino del éxito que logren en sus acciones, frente a las situaciones que deba resolver.

QUINTO: Enseñar que la sociomotricidad puede constituirse en un elemento fundamental para generar cambios en la convivencia desde el punto de vista de las interacciones que se dan en estas actividades grupales con el objetivo de desarrollar el pensamiento estratégico para la solución de problemas y para un estilo de vida saludable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abella, Carlos. (2010). Objetivos y manifestación de valores sociales y personales en el deporte juvenil según deportistas, padres, entrenadores y gestores. Universidad Complutense de Madrid. España.
- Anderson. (1987). Conocimiento declarativo y el procedimental en jóvenes. Universidad de Extremadura. España
- BONET, José Vicente. (1994): Sé amigo de ti mismo. Manual de autoestima, Santander, Sal Terrae. Barcelona. España.
- Bosi, (1995) citado por Trigo, (2000), capacidades sociomotrices. Paidós ibérica. Barcelona.
- Castañer y Camerino (1996). Desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices en la educación. Novedades educativas. Buenos aires Argentina.
- French y Thomas (1987), Dimensión subjetiva de la toma de decisiones en el deporte. Barcelona. España.
- Gréhaigne, (2001), Metodología de enseñanza en el fútbol. Revista Education y Phisique et sport. España..
- Gloria y Perez, (2011), intervención sociocomunitaria. Universidad Nacional de Educación a distancia. Madrid.
- Gomes de Freitas, (1998), La motricidad, corporeidad y pedagogía del movimiento.
- Malho, F. (1969) Deporte Educativo y los adolescentes. Universidad e Brasilia. Brasil.
- IANNI, Octavio (2003), La sociedad global. Buenos Aires. Argentina
- JIMÉNEZ, M. (2000): Las relaciones interpersonales en la infancia. Sus problemas y soluciones, Málaga, Aljibe.
- Johnson y Holubec (1999), El aprendizaje cooperativo en el aula. Paidós. España.
- Knudson y Morrison, (2002), El desarrollo del pensamiento táctico en jugadores jóvenes. Universidad de Giroma. Cataluña.
- LARRAZ, (1988), la sociomotricidad representa el campo de las actividades físico-deportivas. INDE PUBLICACIONES. España.
- LAGARDERA, Francisco (1993). Educando para la paz jugando. Paidotribo. Barcelona.
- LÓPEZ VALERO, A. y ENCABO FERNÁNDEZ, E. (2001): Mejorar la comunicación en niños y adolescentes, Madrid, Pirámide.

- Lucea, (1999), la enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices. INDE-Ilustrada. España.
- MARTÍNEZ-OTERO, V. (1999): Temas de nuestro tiempo: psicología, educación, sociedad y calidad de vida, Fundamentos. Madrid.
- MARTÍNEZ-OTERO, V. (2000): Formación integral de adolescentes. Educación personalizada y Programa de Desarrollo Personal (P.D.P.) Fundamentos. Madrid.
- MARTÍNEZ-OTERO, V. (2001): “Convivencia escolar: problemas y soluciones”, Revista Complutense de Educación, vol. 12, nº 1, págs. 295-318. Fundamentos. Madrid.
- MORALEDA, M. (1995): Comportamientos sociales hábiles en la infancia y adolescencia, Promolibro. Valencia.
- MORALEDA, M; GONZÁLEZ GALÁN, A. y GARCÍA GALLO, J. (1998): Actitudes y estrategias cognitivas sociales, (AECS), Madrid, TEA
- Moreno Murcia, Juan Antonio; Rodríguez García, Pedro Luis. Aprendizaje deportivo. Murcia: Universidad de Murcia, 1996.
- ORTEGA RUIZ, R. (coord.) (2000): Educar la convivencia para prevenir la violencia, Madrid, A. Machado Libros.
- PARLEBAS, Pierre (1995). El deporte y los juegos tradicionales) Barcelona. España.
- PIAGET, Jean (1969), Teoría del desarrollo cognitivo. Paidós. Buenos Aires.
- PORRO, Bárbara. (1999): La resolución de conflictos en el aula, Buenos Aires, Paidós.
- ROCHE, R. (1995): Psicología y educación para la prosocialidad, Barcelona, Universidad Autónoma.
- Thomas y Thomas, (1994), citado por Gallegos Iglesias. El desarrollo del pensamiento táctico en el deporte. Wanceulen editorial deportiva. Sevilla.
- TORREGO, Juan Carlos, (2001), Gestión dela convivencia dentro de un modelo integrado. UNESCO, Oficina regional de educación para américa latina. Santiago-Chile.
- TRIANES, M^a V.; DE LA MORENA, M^a L. y MUÑOZ, A. M^a (1999): Relaciones sociales y prevención de la inadaptación social y escolar, Málaga. Aljibe.
- VYGOTSKY, Lev (1985), Teoría sociocultural. Universidad de Córdoba.

ANEXOS

CUADRO MATRIZ
LA SOCIOMOTRICIDAD Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE EDUCACIÓN FÍSICA-LAMPA-2017

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VIARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE VALORACIÓN	MÉTODO Y TIPO DE TÉCNICAS
<p>1.1. PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es el nivel de influencia de la Sociomotricidad en el pensamiento de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017?</p>	<p>1. OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de influencia de la Sociomotricidad en el pensamiento de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.</p>	<p>1. HIPÓTESIS GENERAL En la sociomotricidad el nivel de influencia actúa positivamente en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017</p> <p>2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS El nivel de desarrollo de la sociomotricidad es óptimo, ya que se sustenta en la interacción entre dos o más personas; con quienes y de quienes aprende en su entorno y en cooperación para dar solución a un conflicto cognitivo, fortalecen un pensamiento estratégico durante su participación en actividades físico - deportivas de estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE La sociomotricidad: (1)</p>	<p>1.1. Sociomotricidad</p> <p>1.2. Capacidades sociomotrices.</p> <p>1.3. Objetivos de la sociomotricidad.</p>	<p>1.1.1. Aprendizaje cooperativo.</p> <p>1.1.2. La interdependencia positiva.</p> <p>1.1.3. La responsabilidad individual.</p> <p>1.1.4. La autoevaluación del grupo.</p> <p>1.2.1. Introyección, interacción, habilidades motrices básicas.</p> <p>1.2.2. Sociomotricidad, praxema, sociopraxema.</p>	<p>• Casi siempre</p> <p>• Siempre</p>	<p>INVESTIGACIÓN: Explicativo.</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Descriptivo explicativo lineal simple.</p>
<p>1.1. PROBLEMA ESPECÍFICOS ¿Cuáles son las características de la Sociomotricidad de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017?</p>	<p>2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS Identificar el nivel de desarrollo de la sociomotricidad en estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa - año 2017.</p>	<p>Mediante la práctica de la sociomotricidad, el grado de desarrollo aumenta paulatinamente en el</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Pensamiento estratégico</p>	<p>1.4. Resolución de conflictos</p> <p>1.5. Aprendizaje de las habilidades motrices básicas y específicas.</p> <p>2.1. El pensamiento estratégico.</p>	<p>1.3.1. Importancia de la ludo y la sociomotricidad.</p> <p>1.3.2. La motricidad vivenciación de la corporeidad.</p> <p>1.3.3. El juego como instrumento de socialización.</p> <p>1.4.1. La carencia de habilidades para la resolución de conflictos; acuerdos entre pares procesos mediados, solución de autoridad.</p> <p>1.5.1. Habilidades locomotrices, manipulativas de estabilidad.</p>	<p>• Casi siempre</p>	

<p>Público de Educación Física Lampa - año 2017?</p>	<p>de Educación Física Lampa - año 2017.</p>	<p>pensamiento estratégico, ya que permite al estudiante desarrollar las capacidades de razonamiento, análisis, síntesis y toma de decisiones de estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física - Lampa - año 2017.</p>		<p>2.2. Características del pensamiento estratégico.</p>	<p>2.1.1. Concepto de juego y pensamiento estratégico. 2.1.2. El pensamiento estratégico dentro de la acción del juego. 2.1.3. la estrategia. 2.2.1. inteligencia deportiva 2.2.2. La técnica, táctica, el conocimiento, concentración, percepción, toma de decisiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Casi siempre 	
--	--	---	--	--	--	--	--

FICHA DE EVALUACIÓN

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

SEMESTRE:.....**SECCIÓN:**.....**FECHA:**.....

“TEST DE SOCIOMOTRICIDAD”

1.- Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante el entrenamiento deportivo.

N°	Indicadores	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
01	Aprendizaje cooperativo				
02	Interdependencia positiva				
03	La responsabilidad individual				
04	La autoevaluación del grupo				

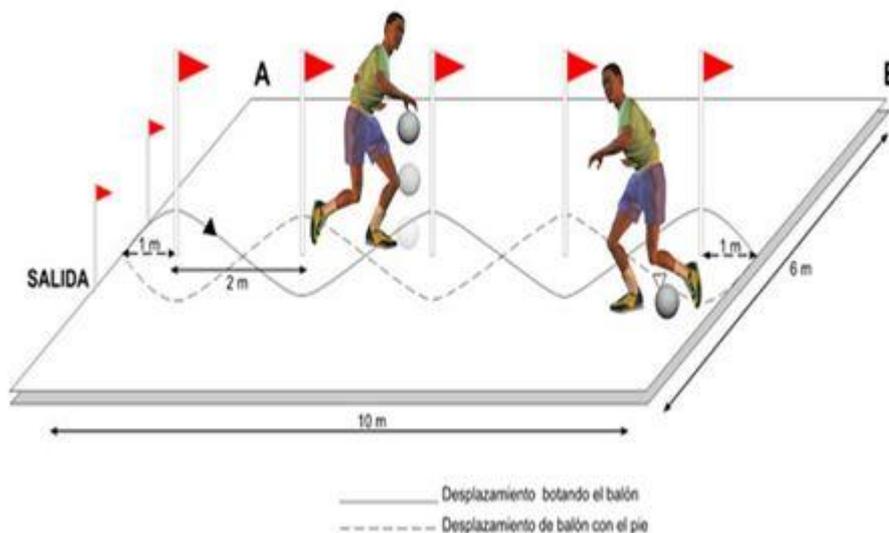
2. Nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico durante las sesiones de Educación Física.

N°	Indicadores	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
01	Aprendizaje cooperativo				
02	Interdependencia positiva				
03	La responsabilidad individual				
04	La autoevaluación del grupo				

3. La sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro.

N°	Indicadores	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
01	Relación fluida				
02	Sentido de cooperación				
03	Socialización				
04	Trabajo en equipo				

“TEST DE CAPACIDADES SOCIOMOTRICES”



N°	Indicadores	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
01	Introyección, interacción: Realiza saltos alternando sus piernas				
	Habilidades motrices básicas: Saltos con ojos abiertos y cerrados (10 segundos)				
02	DINAMICA: Test de saltos: Dibujar un círculo en el suelo				
	Realizar 20 saltos dentro del círculo procurando no desviarse del apoyo. Con ojos abiertos y cerrados				

EVALUACIÓN DE LA COORDINACIÓN

ESTÁTICA

ROMBERG MODIFICADO

- Apoyo unipodal
- Ojos abiertos y ojos cerrados
- Durante un tiempo establecido (6 a 8 segundos)
- La aparición de inestabilidad determinará alteración propioceptiva de tipo estático.
- Realizar comparación bilateral

TEST DE SALTOS:

- Dibujar un círculo en el suelo
- Realizar 20 saltos en el lugar procurando no desviarse del apoyo
- Ojos abiertos y cerrados

Evalúa cantidad de contactos con los bordes y determinará alteración propioceptiva dinámica.

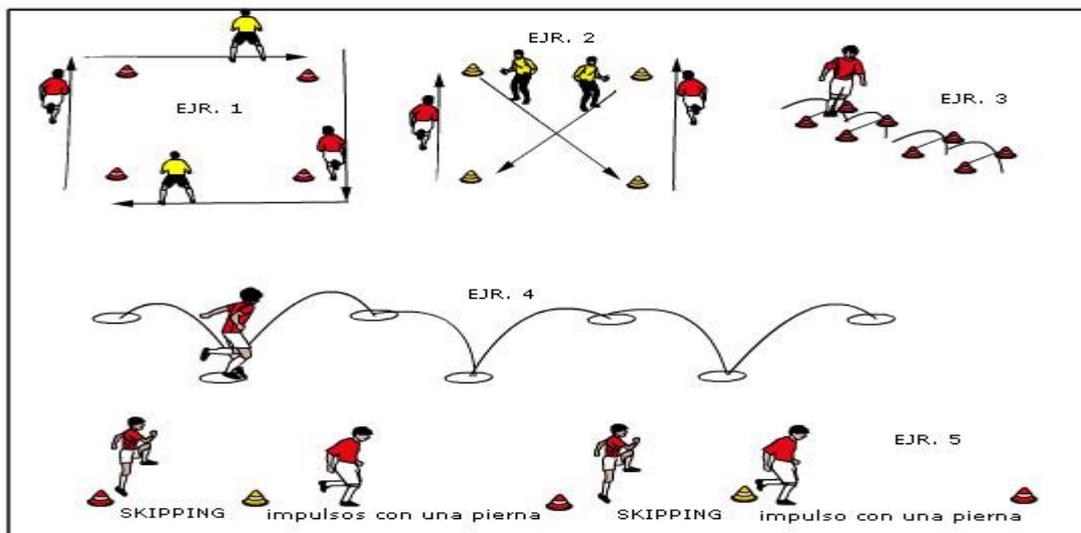
- Realizar comparación bilateral.

3. Levanta los brazos de forma coordinada

N°	Indicadores	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
01	Manos arriba				
	Mano derecha abajo e izquierda arriba				
02	Mano izquierda al frente				
	Mano derecha abajo y mano izquierda arriba.				
	Circunducción de brazos				

4.- Demuestra velocidad y potencia.

N°	Indicadores	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
1	Skiping				
2	Impulso con una pierna (salto en zigzag.				
3	Desplazamiento en línea recta a velocidad				
4	Desplazamiento diagonal a velocidad				



5. Posee equilibrio estático en ejercicios posturales

Nº	Indicadores	Logro alcanzado	Logro en desarrollo
1	Camina sobre una cinta en diferentes direcciones		
2	Salta con un solo pie sobre una cinta y avanza en línea recta (20 Mts)		



Gracias.

CUESTIONARIO N° 01

DATOS INFORMATIVOS:

DREP : Puno

IES : IESPPEF-Lampa

Lugar y fecha :.....

“INTEGRACIÓN, SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES”

Estimados estudiantes:

Sus respuestas a las siguientes preguntas contribuirán a un mejor conocimiento sobre el pensamiento estratégico por lo tanto le solicito sea honesto y sinceridad al responder las siguientes preguntas:

Responde:

1.- La resolución de conflictos se da en la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para el desarrollo de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse entre sí.

- A. MUY BUENO
- B. BUENO
- C. REGULAR
- D. MALO

2.- La sociomotricidad ayuda a desarrollar el pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas:

- A. MUY BUENO
- B. BUENO
- C. REGULAR
- D. MALO

3. La concentración, la estrategia, la percepción, toma de decisiones se muestra durante la práctica deportiva y la educación física.
 - A. MUY BUENO
 - B. BUENO
 - C. REGULAR
 - D. MALO

4. Demuestran capacidad resolutiva, personal y estrategia
 - A. MUY BUENO
 - B. BUENO
 - C. REGULAR
 - D. MALO

5. Los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico
 - A. MUY BUENO
 - B. BUENO
 - C. REGULAR
 - D. MALO

Gracias.

CUESTIONARIO N° 02

DATOS INFORMATIVOS:

DREP : Puno

IES : IESPPEF - LAMPA

Lugar y fecha :.....

SOCIOMOTRICIDAD, INFLUENCIA DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO

La presente encuesta tiene como objetivo, identificar los distintos tipos de opiniones que se presentan en los estudiantes respecto a los cambios de nivel de relación entre ellos, al finalizar la práctica deportiva, detectar la sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes.

Por lo tanto solicitamos su total sinceridad, recuerde que las respuestas son confidenciales, y no se tendrán en cuenta para las notas de clase, es únicamente con fines investigativos.

Responde:

1. ¿Durante una sesión de clase el docente debe mostrar dinamismo en cada momento?
 - A. Totalmente de acuerdo
 - B. De acuerdo
 - C. Neutral
 - D. En desacuerdo

2. ¿Cuánto conoce sobre Sociomotricidad?
 - A. Mucho
 - B. Regular
 - C. Algo
 - D. No sé nada

3. ¿Los trabajos en equipo ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico?
 - A. Definitivamente
 - B. Probablemente
 - C. indeciso
 - D. Definitivamente no

4. ¿En tu Institución realizan juegos recreativos entre grupos?
 - A. Siempre
 - B. Casi siempre
 - C. Algunas veces
 - D. Nunca

5. ¿Alguna vez le excluyeron a Ud. de un juego?
 - A. Siempre
 - B. Casi siempre
 - C. Algunas veces
 - D. Nunca

6. ¿Cree Ud. que la sociomotricidad se debe practicar constantemente en el colegio, en la casa, en el barrio, en el trabajo?
 - A. Constantemente
 - B. Periódicamente
 - C. Mínimamente
 - D. No debe

7. La actividad física ayuda al desarrollo del pensamiento estratégico
 - A. Totalmente de acuerdo
 - B. De acuerdo
 - C. Neutral
 - D. En desacuerdo

Gracias.