

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación Superior



RELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD EN DEPORTISTAS DE CATEGORIA C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU, AREQUIPA 2018

Tesis presentada por la Bachiller:

Calliñaupa Quispe, Giuliana Marleny

Para optar el grado académico de:

Maestro en Educación Superior

Asesora:

Dra. Arias Messa, Frigia Lucila

AREQUIPA – PERÚ

2018

DICTAMEN DEL BORRADOR DE TESIS

A : Dr. Hugo tejada Pradell,
Director de la Escuela de Postgrado
De : Dra. Frigia Arias Messa.
Dictaminadora de Borrador de Tesis
Graduanda : CALLIÑAUPA QUISPE, GIULIANA MARLENY.
Maestría : Educación Superior.
Enunciado: "RELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD EN DEPORTISTAS
DE CATEGORÍA C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU, AREQUIPA
2018".
Resultado : Precisa de modificaciones
Fecha : Arequipa, 08/05/2018

OBSERVACIONES:

- 1.- Cubierta.- Bien.
- 2.- Epígrafe.- Mejorar.
- 3.- Dedicatorias.- Mejorar.
- 4.- Índice.- Organizar adecuadamente
- 4.- Resumen.- Mejorar.
- 5.- Abstract.- Mejorar.
- 6.- Introducción.- Bien.
- 7.- Resultados.- Bien.
- 8.- Discusión.- Bien.
- 9.- Conclusiones.- Mejorar y agregar el contraste de los resultados con la hipótesis y objetivos.
- 10.- Sugerencias.- Bien.
- 11.- Propuesta.- Bien.
- 12.- Bibliografía.- Bien.
- 13.- Aspecto Formal.- Arreglar la numeración.

Por todo lo señalado anteriormente se considera **el Dictamen Aprobado** previa subsanación de las observaciones levantadas para su consecución ; salvo mejor opinión.

Atentamente:



Dra. Frigia Arias Messa

DICTAMINADORA.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA DE AREQUIPA
ESCUELA DE POST GRADO
AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"
"AÑO DE LA IGUALDAD Y LA NO VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES"

Arequipa, 2018 agosto 8

Señor Doctor:

HUGO TEJADA PRADELL

Director de la Escuela de Postgrado de la UCSM

Presente.-

De mi mayor consideración:

Saludándolo cordialmente hago de su conocimiento el dictamen solicitado sobre el Borrador de Tesis:

"RELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y LA LATERALIDAD DE DEPORTISTAS DE CATEGORIA C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU AREQUIPA,2018".

Presentado por el Bachiller CALLIÑAUPA QUISPE,GIULIANA MARLENY para optar el Grado Académico de Maestro en Educación Superior.

Se otorga DICTAMEN APROBATORIO, previa atención de las observaciones señaladas.

Aprovecho la ocasión para expresarle mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



DRA. ROSA PATRICIA BELTRÁN MOLINA.
DOCENTE DE LA EPG
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARIA DE AREQUIPA
ESCUELA DE POST GRADO



DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS



Arequipa, agosto 21 de 2018

Señor Doctor.
HUGO TEJADA PRADELL
Director de la Escuela de Postgrado de la UCSM
Presente.-

De mi mayor consideración:
Saludándolo cordialmente hago de su conocimiento el dictamen solicitado sobre el Borrador de Tesis:

“RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD DE DEPORTISTAS DE CATEGORÍA C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU AREQUIPA 2018”.

Presentado por la Bachiller **GIULIANA MARLENY CALLIÑAUPA QUISPE** para optar el Grado Académico de Maestro en Educación Superior

Se señalan las siguientes observaciones:

- Revisar datos de caratula y resumen.
- La numeración de las páginas es correlativa y se inicia en la primera página de la Introducción.
- Verificar numeración del proyecto de tesis que está como anexo.
- Verificar que las conclusiones (pag. 23 borrador de tesis) tengan relación con los objetivos (pag 74 proyecto de tesis).

Se otorga DICTAMEN APROBATORIO, previa atención de las observaciones señaladas.

Sin otro particular, le reitero las muestras de estima y consideración personal.

Atentamente,



Dra. Nicola Verónica Njeto Bolaños
Docente EPG



A Dios, por toda la fortaleza divina.

A mi familia por el constante apoyo.

A todos mis maestros

por sus consejos y paciencia.

El ayer es historia, el mañana es un misterio, pero hoy es un regalo. Por eso lo llaman presente (Anónimo)

Agradezco infinitamente a cada una de las personas que confiaron en mí, por el apoyo brindado al momento de realizar el presente trabajo.

Un agradecimiento especial a cada uno de los deportistas de la Categoría C de la Liga Provincial de Kung Fu Arequipa.

RESUMEN

El presente estudio se basó en la relación entre las actividades lúdicas y la lateralidad de deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa 2018 y tuvo como objetivo determinar la edad de los deportistas de categoría C en la Liga deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa 2018.

La población estuvo conformada por 30 deportistas de la Categoría “C” de la disciplina de Kung Fu, la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa, afiliado a la Federación Deportiva Peruana de Kung Fu e Instituto Peruano del Deporte.

El tipo de problema a investigar es de campo y el nivel es correlacional y la técnica utilizada es el “Test”, de Harris (Observación de la Lateralidad) Adaptación del “Harris Test of Lateral Dominance” instrumento de medida y procedimiento y el Test de estrategias lúdicas (adaptado y validado).

Los resultados mostraron que el 70.0% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa tienen entre 18-24 años, el 23.3% tienen entre 25-31 años y el 6.7% tienen entre 32-39 años.

En cuanto a la relación que existe entre las actividades lúdicas con la dominancia de la mano y la lateralidad de los deportistas de la Categoría C de la disciplina de Kung Fu, según la prueba de chi cuadrado ($X^2=0.65$) muestra que las actividades lúdicas con la mano y la lateralidad no presentan relación estadística significativa ($P>0.05$). Lo mismo que se comprueba con la hipótesis formulada.

Palabras claves: Actividades lúdicas, lateralidad, deportista, Kung Fu, Liga deportiva, categoría, disciplina

ABSTRACT

In the following study is based on the relationship between ludicrous activities and the laterality of categoría C athletes in the Kung Fu Sports League of Arequipa 2018. The aim was to determine the age of category of these athletes.

The population was conformed by 30 sportsmen of the Category "C" of the discipline of Kung Fu Sports League of Arequipa, affiliated to the Peruvian Kung Fu Sport Federation and Peruvian Institute of Sport. For which the type of field research, correlational level, the technique of the Harris Test of the Laterity Observation (adaptation of the Harris Test of Lateral Dominance) and the Test of ludicrous strategies (adapted and validated), were applied.

The results emphasize that 70.0% of category C athletes in the Provincial Sports League of Kung Fu Arequipa are between 18-24 years old, 23.3% are between 25-31 years old and 6.7% are between 32-39 years old.

Finally, it was concluded that the relationship between ludicrous activities with the dominance of the hand and the laterality of Category C athletes of the Kung Fu discipline, according to the chi-squared test ($X^2 = 0.65$), it shows that the ludicrous activities with the hand and laterality do not present a significant statistical relationship ($P > 0.05$). The same result is proved with the formulated hypothesis.

Keywords: Ludicrous activities, laterality, sportsman, Kung Fu, Sports league, category, discipline

INTRODUCCIÓN

Tiempo atrás en algunas culturas las personas que utilizaban la mano izquierda para desarrollar sus actividades era significado de mala suerte, eran proclives a ser discriminados por su familia y la sociedad. Acciones como atar la mano del niño a la espalda para evitar que escribiera con la mano zurda y ser catalogados como fenómenos ya lograron disiparse, pero aún queda en nuestra sociedad ciertos patrones peyorativos que inducen al zurdo a no creer en sus habilidades.

El movimiento del cuerpo, el ejercicio; debe convertirse en una necesidad humana, que a través del tiempo nos brinde calidad de vida y debe ser materia primordial de cada institución que imparte educación. Sólo en los primeros meses de vida se desarrolla la psicomotricidad en niños del nivel inicial, posteriormente cuando se llega a la vida universitaria muy poco o nada se enfoca la necesidad de ejercitarse y mejorar su capacidad motriz y respuesta rápida, es por ello que a los jóvenes de hoy en día, les falta la seguridad y la confianza en su persona para desenvolverse dentro de la sociedad.

La importancia del presente estudio radica en conocer la relación de las actividades lúdicas y lateralidad de deportistas, para la comprensión de una mejor temática en la investigación en el único capítulo consignado se presentan los resultados de la investigación consideradas en las variables e indicadores de medición, el cual consta de datos básicos de la unidad de estudio, donde se considera las tablas i los gráficos de edad i género, así como de la lateralidad i actividades lúdicas de la dominancia de la mano, pie, ojo oído ; por último la relación que ai entre las actividades lúdicas i la lateralidad con las respectivas dominancias, los mismos que muestra el porcentaje de cada una de las tablas, así como la interpretación de los gráficos.

Investigar la relación entre las actividades lúdicas y la lateralidad de deportistas, nos conduce a mencionar que el buen o mal desempeño de los atletas no depende de la lateralidad, erróneamente se piensa que los zurdos o ambidiestros no podrán realizar las actividades lúdicas y que los diestros si podrán hacerlo. Esto incluye a las personas de 30 años quienes al prepararse en artes marciales desconfían de sus habilidades.

En base a ello se concreta las conclusiones i sugerencias donde, es necesario poner en marcha talleres de movimiento del cuerpo que motiven al estudiante a desarrollar actividades y la propuesta de “Si no te mueves, te mueres”, el cual permitirá desarrollar el carácter en artes marciales y permitirá gestionar emociones de la persona, finalmente se encuentra la bibliografía, mientras que en los anexos se realiza el análisis de las bases teóricas, para una mejor viabilidad de la presente investigación.



INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPITULO ÚNICO	1
RESULTADOS	1
DISCUSIÓN	16
CONCLUSIONES	18
SUGERENCIAS	19
.....	20
PROPUESTA DE TALLER “SI NO TE MUEVES, TE MUERES”	21
BIBLIOGRAFÍA	27
ANEXOS	29
ANEXO 1: PROYECTO DE TESIS	30
ANEXO N° 2 INSTRUMENTOS	84
ANEXO N° 3: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	88
ANEXO 4: MATRIZ DE DATOS	92
ANEXO 5: LOGROS OBTENIDOS	96



CAPITULO ÚNICO
RESULTADOS

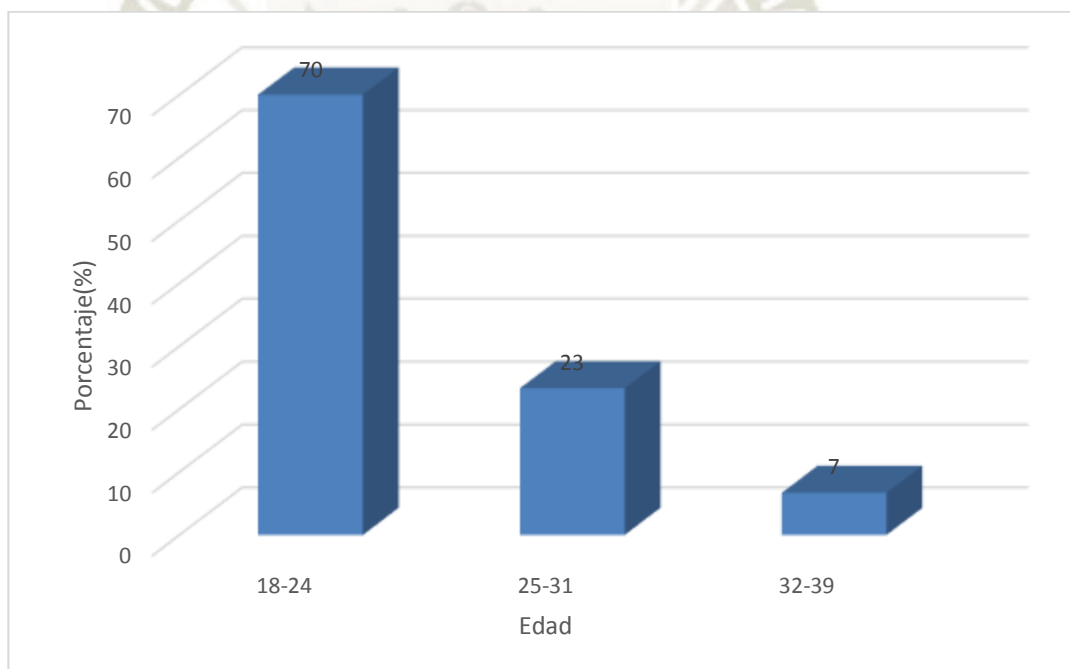
1.- DATOS BASICOS DE LA UNIDAD DE ESTUDIO

TABLA N°. 1
EDAD DE LOS DEPORTISTAS

Edad	N°.	%
18-24	21	70
25-31	7	23
32-39	2	7
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 1
EDAD DE LOS DEPORTISTAS



La Tabla N°. 1 muestra que el 70% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa tienen entre 18-24 años, el 23% no lo tienen entre 25-31 años y el 7% tienen entre 32-39 años.

Y en el gráfico Nro. 1 La mayoría de los deportistas de Categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa, son más jóvenes y están en plena actividad deportiva.

TABLA N°. 2

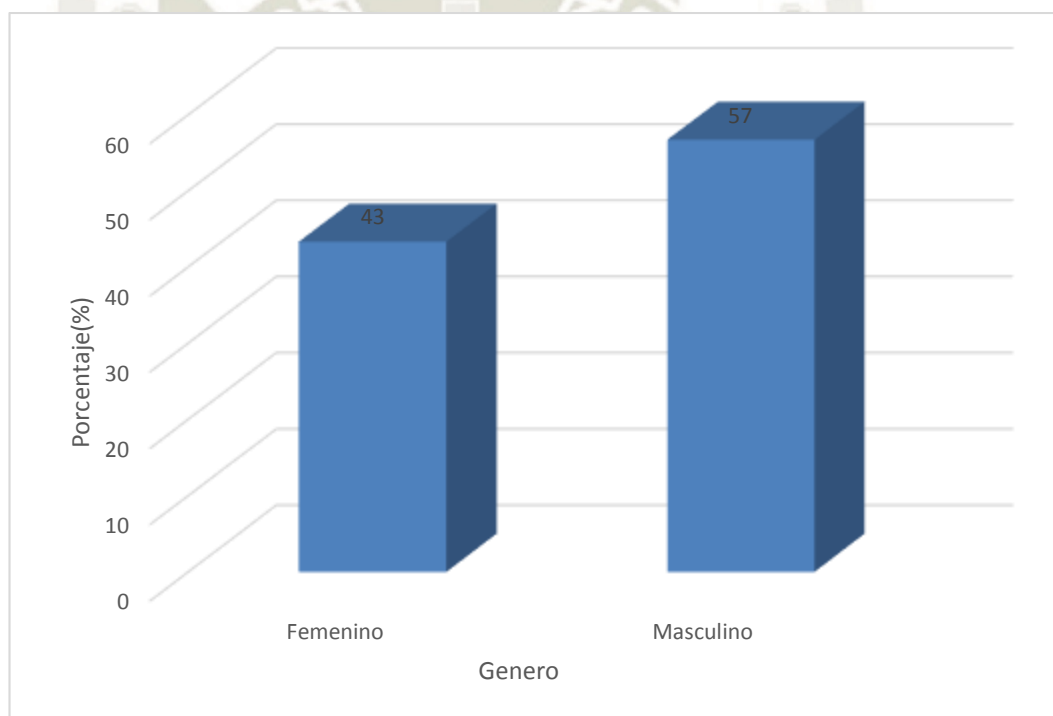
GENERO DE LOS DEPORTISTAS

Genero	N°.	%
Femenino	13	43
Masculino	17	57
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 2

GENERO DE LOS DEPORTISTAS



La Tabla N°. 2 muestra que el 57% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa son de sexo masculino, mientras que el 43% de deportistas son de sexo femenino.

Y en el grafico Nro. 2 Esto nos explica que en su mayor parte el género masculino se preocupa más por practicar este tipo de deporte, pero en esto tiempo no debemos permitir que siga sucediendo estos eventos ya que en la actualidad la igualdad de género debe ser en forma equitativa.

TABLA N°. 3

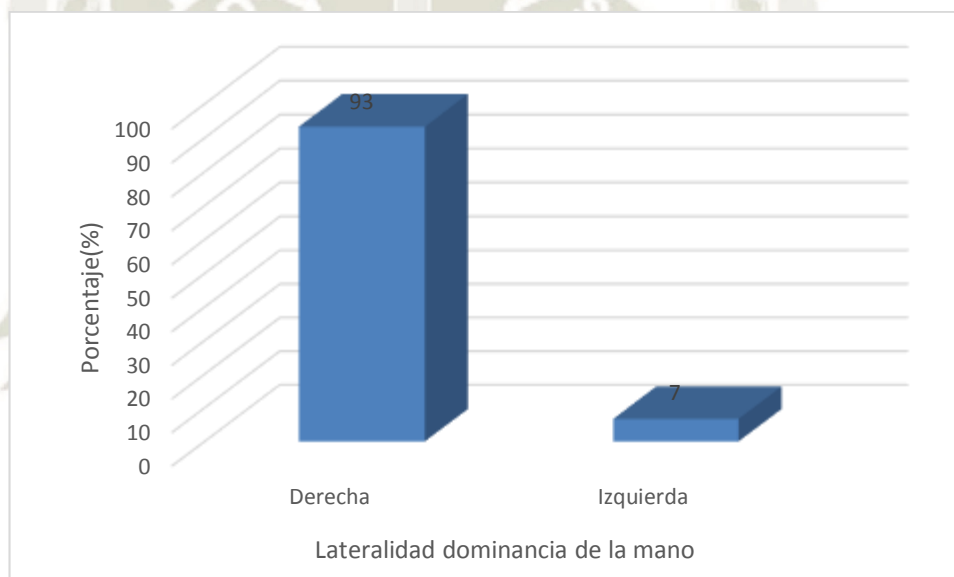
LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DE LA MANO

Dominancia de la mano	N°.	%
Derecha	28	93
Izquierda	2	7
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 3

LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DE LA MANO



La Tabla N°. 3 muestra que el 93% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa presentan lateralidad derecha para la dominancia de la mano, mientras que solo el 7% de los deportistas tienen lateralidad izquierda.

Y en el grafico Nro. 3 La mayoría de las personas son diestras de mano, pero en un mínimo porcentaje nos demuestra que son zurdos.

TABLA N°. 4

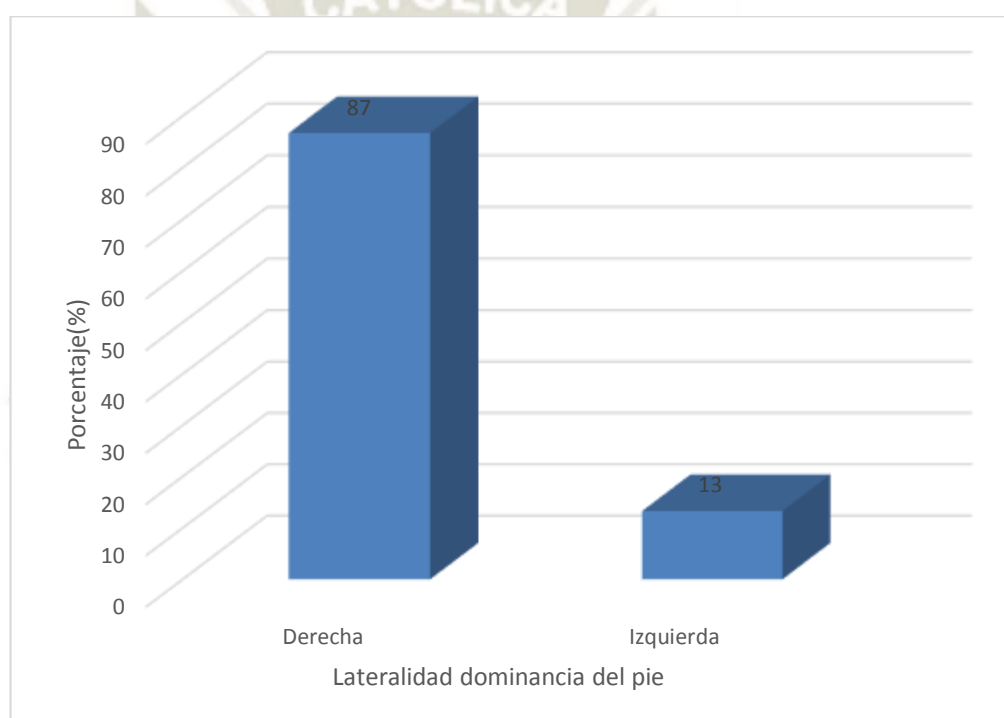
LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DEL PIE

Dominancia del pie	N°.	%
Derecha	26	87
Izquierda	4	13
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 4

LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DEL PIE



La Tabla N°. 4 muestra que el 87% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa presentan lateralidad derecha para la dominancia del pie, mientras que solo el 13% de los deportistas tienen lateralidad izquierda.

Y en el grafico Nro. 4 Vemos que en su gran mayoría de los deportistas dominan con el pie derecho y menor cantidad utilizan el pie izquierdo.

TABLA N° 5

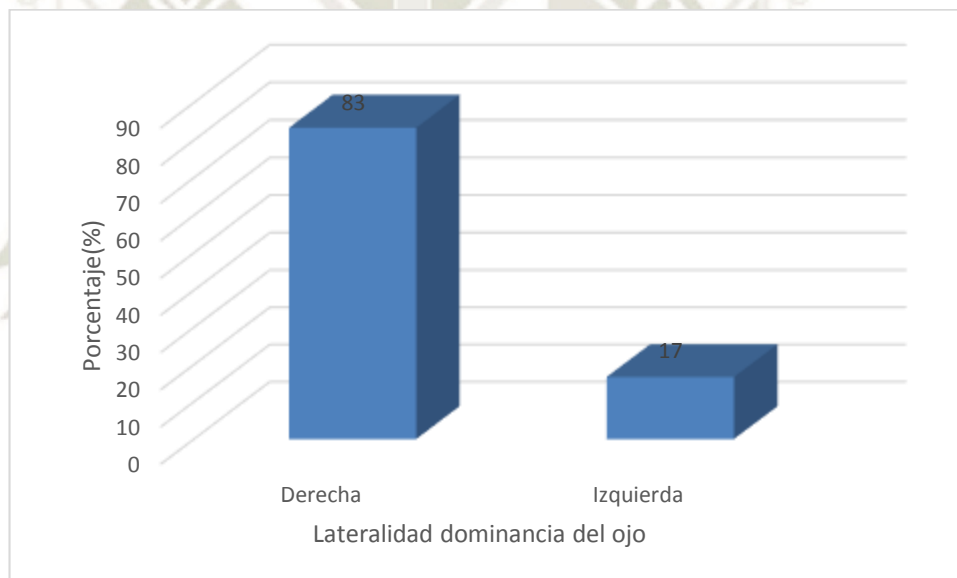
LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DEL OJO

Dominancia del ojo	N°.	%
Derecha	25	83
Izquierda	5	17
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 5

LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DEL OJO



La Tabla N° 5 muestra que el 83% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa presentan lateralidad derecha para la dominancia del ojo, mientras que solo el 17% de los deportistas tienen lateralidad izquierda.

Y en el grafico Nro. 5 Como se demuestra en la gráfica precedente la mayor cantidad utiliza el ojo derecho y una mínima cantidad lo utiliza el ojo izquierdo.

TABLA N°. 6

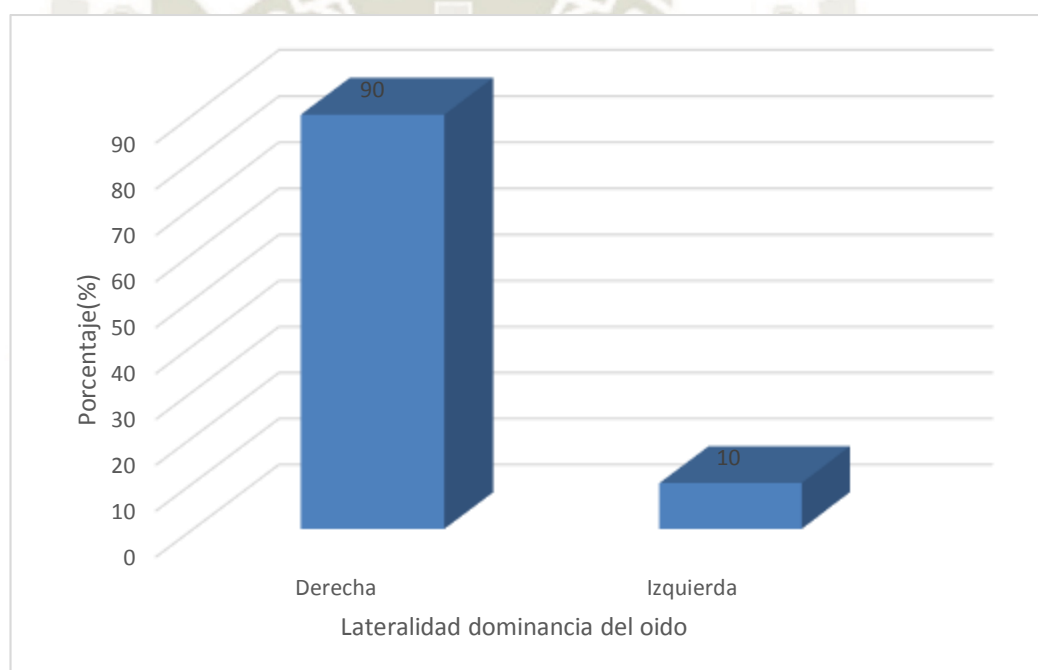
LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DEL OIDO

Dominancia del oído	N°.	%
Derecha	27	90
Izquierda	3	10
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 6

LATERALIDAD PARA LA DOMINANCIA DEL OIDO



La Tabla N°. 6 muestra que el 90% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa presentan lateralidad derecha para la dominancia del oído, mientras que solo el 10% de los deportistas tienen lateralidad izquierda.

Y en el grafico Nro. 6 Referente al sentido del oído vemos que en su gran mayoría utiliza el oído derecho pero en una ínfima cantidad lo realiza con el oído izquierdo.

TABLA N° 7

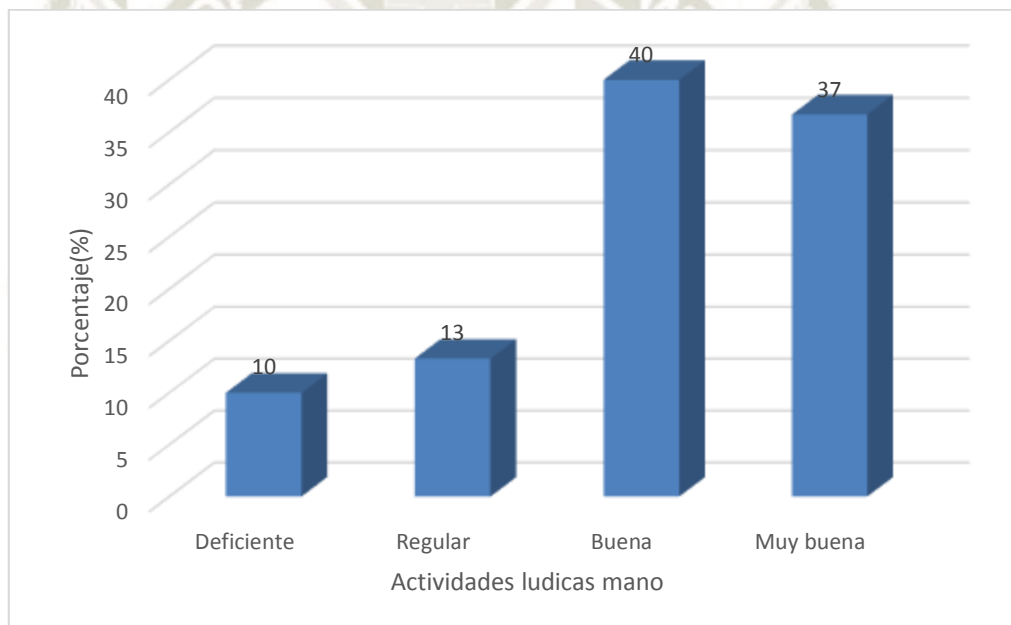
ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DE LA MANO

Actividades lúdicas mano	N°.	%
Deficiente	3	10
Regular	4	13
Buena	12	40
Muy buena	11	37
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 7

ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DE LA MANO



La Tabla N° 7 muestra que el 40% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia de la mano, mientras que el 10% de los deportistas realizan las actividades lúdicas con la mano de manera deficiente.

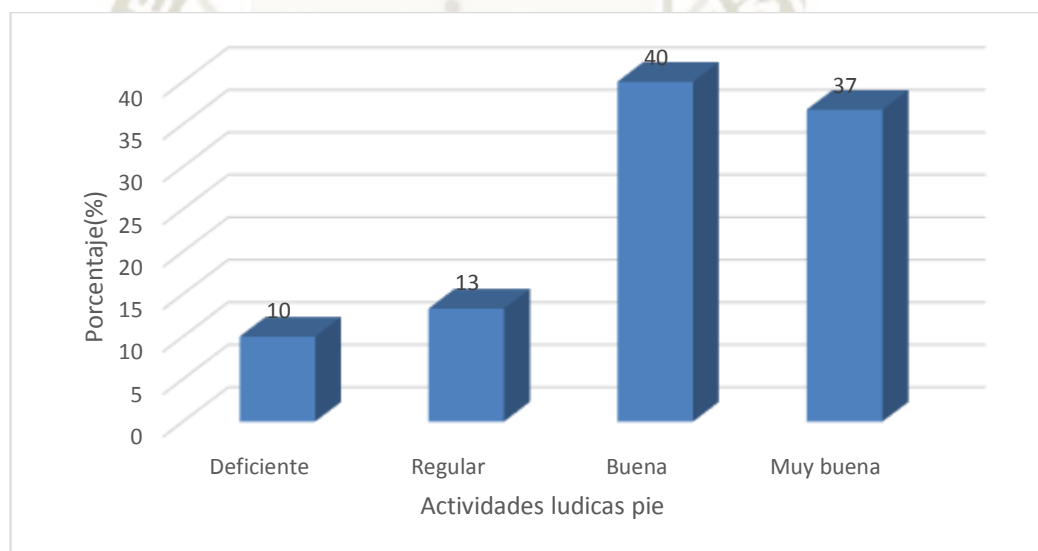
Y en el gráfico Nro. 7 vemos que la mayoría de los deportistas practican sus actividades lúdicas buenas y muy buenas con la mano y la cuarta parte del total su actividad lúdica lo realiza en forma regular y deficiente con la mano.

TABLA N°. 8
ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DEL PIE

Actividades lúdicas pie	N°.	%
Deficiente	3	10
Regular	4	13
Buena	12	40
Muy buena	11	37
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 8
ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DEL PIE



La Tabla N°. 8 muestra que el 40% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia del pie, mientras que el 10 % de los deportistas realizan las actividades lúdicas con el pie de manera deficiente.

En este aspecto vemos que la mayoría de los deportistas practican sus actividades lúdicas buenas y muy buenas con los pies y la cuarta parte del total su actividad lúdica lo realiza en forma regular y deficiente con los pies.

TABLA N°. 9

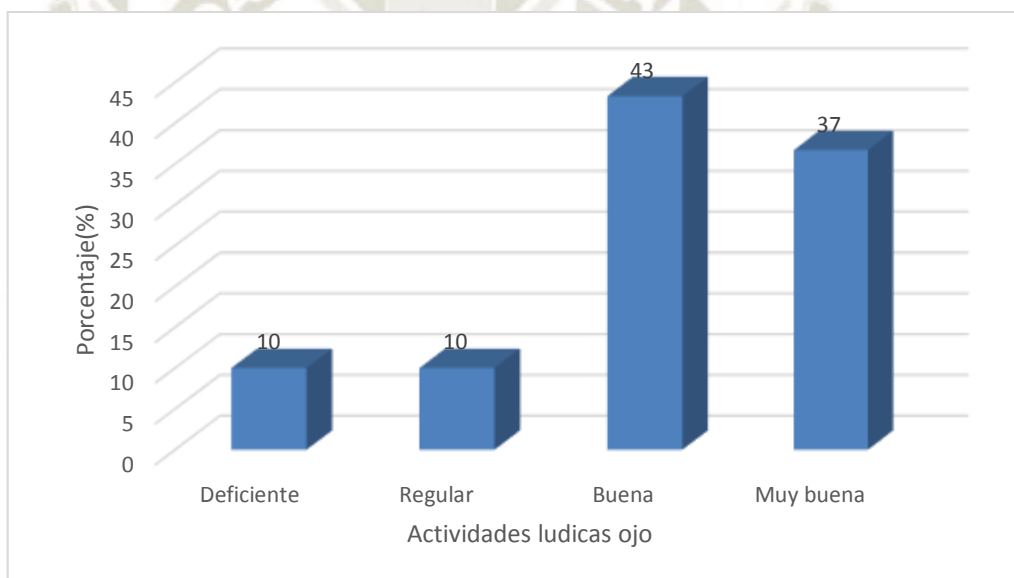
ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OJO

Actividades lúdicas ojo	N°.	%
Deficiente	3	10
Regular	3	10
Buena	13	43
Muy buena	11	37
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°. 9

ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OJO



La Tabla N°. 9 muestra que el 43% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia del ojo, mientras que el 10% de los deportistas realizan las actividades lúdicas con el ojo de manera deficiente y regular.

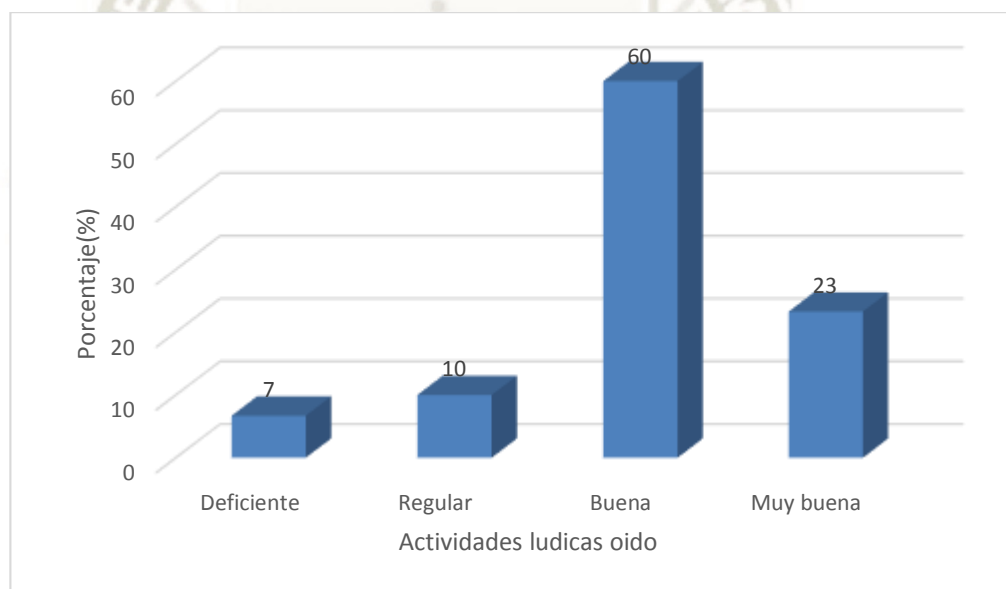
En cuanto a la dominancia del ojo en su gran mayoría son excelentes y solamente una mínima cantidad lo realiza en forma regular y deficiente como se demuestra en la gráfica anterior todo esto referente a las actividades lúdicas.

TABLA N° 10
ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OIDO

Actividades lúdicas oído	N°.	%
Deficiente	2	7
Regular	3	10
Buena	18	60
Muy buena	7	23
TOTAL	30	100

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 10
ACTIVIDADES LUDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OIDO



La Tabla N° 10 muestra que el 60% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia del oído, mientras que el 7% de los deportistas realizan las actividades lúdicas con el oído de manera deficiente.

Con respecto a este aspecto en gran mayoría tienen la dominancia del oído llegando solamente una mínima cantidad no tiene como dominancia al oído.

TABLA N°. 11

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DE LA MANO Y LA LATERALIDAD

Actividades lúdicas mano	Lateralidad mano				TOTAL	
	Derecha		Izquierda			
	N°.	%	N°.	%	N°.	%
Deficiente	3	10	0	0	3	10
Regular	4	13	0	0	4	13
Buena	11	37	1	3	12	40
Muy buena	10	33	1	3	11	37
TOTAL	28	93	2	7	30	100

Fuente: Elaboración propia

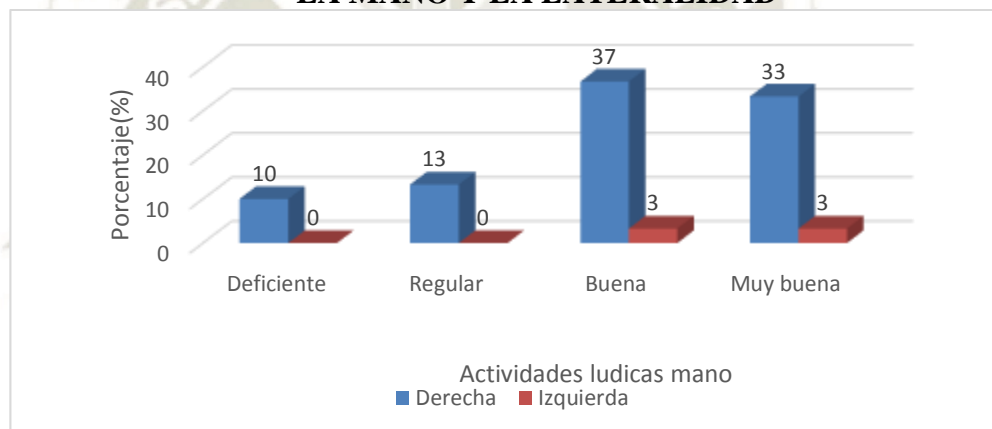
$X^2=0.65$

$P>0.05$

$P=0.88$

GRAFICO N°. 11

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DE LA MANO Y LA LATERALIDAD



La Tabla N°. 11 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=0.65$) muestra que las actividades lúdicas con la mano y la lateralidad no presentan relación estadística significativa ($P>0.05$).

Asimismo se observa que el 37% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa con lateralidad derecha tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia de la mano, mientras que el 3% de los deportistas con lateralidad izquierda realizan las actividades lúdicas con la mano de manera buena y muy buena.

Que la mayoría tiene muy buena realización de actividades lúdicas, mientras que un mínimo no lo tiene, por lo tanto esa minoría requiere mayor ejercitación; el manejo estadístico lo demuestra que no hay la relación con las actividades lúdicas.

TABLA N°. 12

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DEL PIE Y LA LATERALIDAD

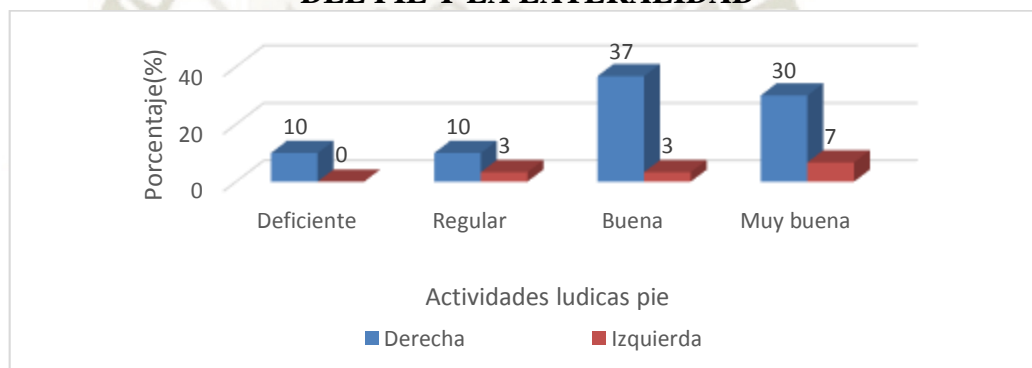
Actividades lúdicas pie	Lateralidad pie				TOTAL	
	Derecha		Izquierda		N°.	%
	N°.	%	N°.	%		
Deficiente	3	10	0	0	3	10
Regular	3	10	1	3	4	13
Buena	11	37	1	3	12	40
Muy buena	9	30	2	7	11	37
TOTAL	26	87	4	13	30	100

Fuente: Elaboración propia

$X^2=1.42$ $P>0.05$ $P=0.70$

GRAFICO N°. 12

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DEL PIE Y LA LATERALIDAD



La Tabla N°. 12 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=1.42$) muestra que las actividades lúdicas con el pie y la lateralidad no presentan relación estadística significativa ($P>0.05$). Asimismo se observa que el 37% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa con lateralidad derecha tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia del pie, mientras que el 7% de los deportistas con lateralidad izquierda realizan las actividades lúdicas con el pie de manera muy buena.

Que el 67% de los deportistas con lateralidad derecha tiene muy buena realización de actividades lúdicas con la dominancia del pie derecho, mientras que solamente el 20% con lateralidad izquierda no lo tienen por lo que requieren mayor esfuerzo para obtener resultados óptimos.

TABLA N°. 13

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OJO Y LA LATERALIDAD

Actividades lúdicas ojo	Lateralidad ojo				TOTAL	
	Derecha		Izquierda		N°.	%
	N°.	%	N°.	%		
Deficiente	2	7	1	3	3	10
Regular	3	10	0	0	3	10
Buena	11	37	2	7	13	43
Muy buena	9	30	2	7	11	37
TOTAL	25	83	5	17	30	100

Fuente: Elaboración propia

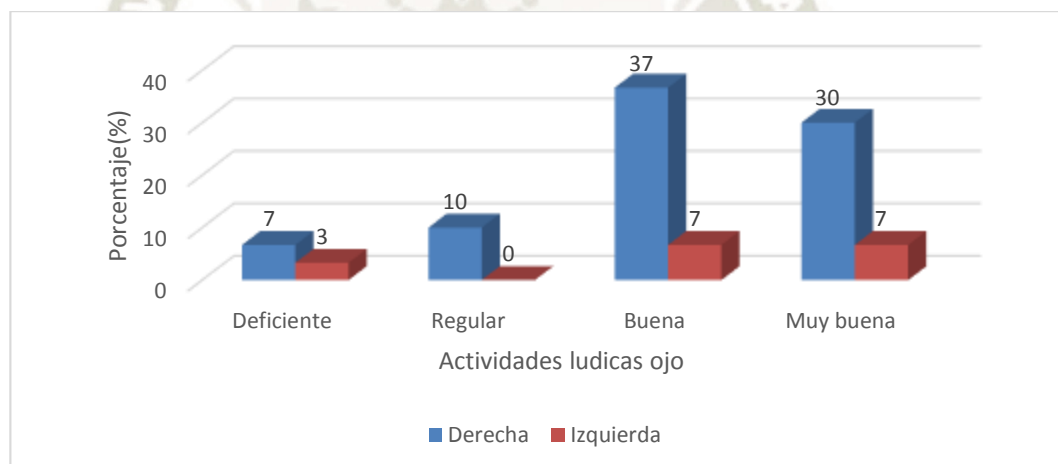
$X^2=1.23$

$P>0.05$

$P=0.75$

GRAFICO N°. 13

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OJO Y LA LATERALIDAD



La Tabla N°. 13 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=1.23$) muestra que las actividades lúdicas con el ojo y la lateralidad no presentan relación estadística significativa ($P>0.05$).

Asimismo se observa que el 37% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa con lateralidad derecha tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia del ojo, mientras que el 7% de los deportistas con lateralidad izquierda realizan las actividades lúdicas visuales de manera muy buena.

TABLA N° 14

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OIDO Y LA LATERALIDAD

Actividades lúdicas oído	Lateralidad oído				TOTAL	
	Derecha		Izquierda		N°.	%
	N°.	%	N°.	%		
Deficiente	2	7	0	0	2	7
Regular	2	7	1	3	3	10
Buena	17	57	1	3	18	60
Muy buena	6	20	1	3	7	23
TOTAL	27	90	3	10	30	100

Fuente: Elaboración propia

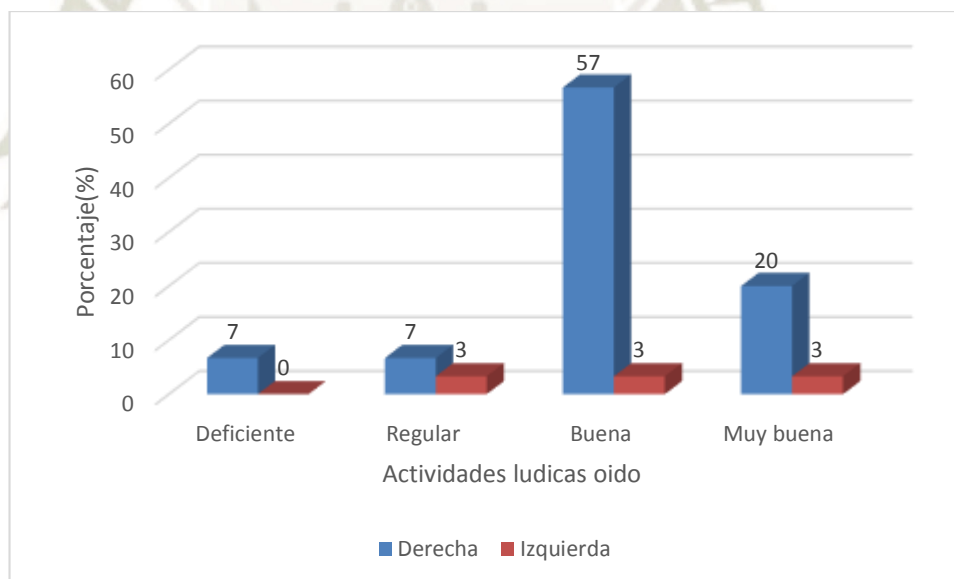
$X^2=2.58$

$P>0.05$

$P=0.46$

GRAFICOS N° 14

RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LA DOMINANCIA DEL OIDO Y LA LATERALIDAD



La Tabla N°. 14 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=2.58$) muestra que las actividades lúdicas con el oído y la lateralidad no presentan relación estadística significativa ($P>0.05$).

Asimismo se observa que el 57% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa con lateralidad derecha tienen buena realización de las actividades lúdicas con la dominancia del oído, mientras que el 3% de los deportistas con lateralidad izquierda realizan las actividades lúdicas de manera regular, buena y muy buena.

DISCUSIÓN

El presente estudio lo inicié considerando que a menudo oímos hablar de la lateralidad como un aspecto importante para el correcto desarrollo de los aprendizajes y así es; asimismo las estrategias lúdicas, contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes en el desarrollo de la lateralidad y la consolidación de sus habilidades motrices, es por ello que se pretende encontrar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la lateralidad, ya que estas prácticas poseen una gran influencia en el aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados generales nos dan a conocer que el 93% de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa presentan lateralidad derecha para la dominancia de la mano, mientras que el 7% utilizan la mano izquierda, este resultado contrasta con PILAR OSPINA MARTÍN (2016) en su investigación “ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO, LA RONDA Y EL GEOPLANO, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD, DEL COLEGIO DE LA UNIVERSIDAD LIBRE” que concluyo que el 85% de sus sujetos de estudio presentan lateralidad derecha y solo el 15% prefirieron el uso de la mano izquierda. En cuanto a la lateralidad para la dominancia del pie mis resultados demuestran que el 87% de los deportistas usan el pie derecho y el 13% utilizan el pie izquierdo; similar resultado obtuvo PILAR OSPINA MARTÍN (2016) quien encontró que el 79% de los niños tienen lateralidad derecha y el 21.0% presentan lateralidad izquierda. Con respecto a la lateralidad del ojo el 83% de los deportistas tienen lateralidad derecha y el 17% lateralidad izquierda concordando nuevamente con PILAR OSPINA MARTÍN (2016) quien concluyó que la preferencia de inclusión del uso del ojo derecho en las actividades realizadas para la prueba represento al 77% mientras que la preferencia del ojo izquierdo solo lo tuvieron el 23% de los niños. Con la lateralidad del

oído la lateralidad derecha aumenta ya que casi la totalidad de los deportistas utilizan el oído derecho y solo el 10% tienen lateralidad izquierda; mis resultados discrepan parcialmente con PILAR OSPINA MARTÍN (2016) ya que ella demuestra que el 70% de los niños presentan lateralidad derecha en el oído y un 30% de niños tienen lateralidad izquierda.

En cuanto a la destreza para las actividades lúdicas con la mano y el pie nos mostraron que el 63% de los deportistas las desarrollan de buena manera, y el 43% con el ojo y el 60% con el oído, lo que significa que en su mayoría tienen buena dominancia y una mínima cantidad no lo tiene, este resultado contrasta con MENDOZA ANTONIO (2015) en su artículo de publicación EL EFECTO LUDICO EN EL APRENDIZAJE PARA ADULTOS Y EN LA DINAMICA DE EQUIPOS que publicó que el efecto lúdico no depende si hay o no luz eléctrica en el salón de clase, si está o no listo el power point o PREZI. En el efecto lúdico el instructor está pendiente de la calidad de enseñanza que va impartir, pero sobre todo, su prioridad está dada por la calidad de aprendizaje que se generará en su audiencia. Donde se observa en la enseñanza lúdica el potencial y talento de los seres humanos.

Al relacionar las variables de estudio actividades lúdicas y la lateralidad, se encuentra que no existe relación significativa entre las variables en estudio, es decir que el buen o mal desempeño de los deportistas para la realización de las actividades lúdicas no dependen de la lateralidad este resultado es similar al de Mendoza Antonio (2015) quien manifestó que el efecto lúdico no depende de si hay o no luz en su salón de clase, simplemente se observará en la enseñanza lúdica el potencial del ser humano.

CONCLUSIONES

Primera: Como datos básicos encontramos en el estudio que la mayoría de los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa (70%) tienen entre 18-24 años y el 57% de los deportistas son de género masculino y el 60% tienen estudios universitarios.

Segunda: La destreza para las actividades lúdicas con la mano y el pie nos mostraron que el 63% de los deportistas las desarrollan de buena manera, y el 43% con el ojo y el 60% con el oído si bien no manejan óptimamente estos aspectos de su lateralidad.

Tercera: En cuanto a la lateralidad para la dominancia de la mano 93%, pie 87%, ojo 83% y oído 90% queda demostrado que la mayoría de los deportistas presentan lateralidad derecha. Los resultados para la lateralidad izquierda fueron los siguientes: mano 7%, pie 13%, ojo 17% y oído 10%.

Cuarta: La relación de las estrategias lúdicas con la lateralidad para la dominancia de la mano, pie, ojo y oído nos mostraron que no existe relación estadística significativa entre las variables ($P > 0.05$) es decir que el buen o mal desempeño de los deportistas para la realización de las actividades lúdicas no dependen de la lateralidad, pues los adultos ya tienen una lateralidad desarrollada.

Contrastando con la hipótesis propuesta encontramos que ha sido disprobada y los objetivos se cumplieron.

SUGERENCIAS

- Primera: Desarrollar talleres denominados “Si no te mueves, te mueres” denominación que buscará en los estudiantes mejorar su calidad de vida y que tendrá como finalidad ejecutar actividades específicas según edad, género y tipo de lateralidad que posea el estudiante (ambidiestro, diestro contrariado, zurdo, etc) ello permitirá la participación de todas las personas que lo desean, para lo cual se planteará fechas, horarios, tiempos de ejecución, todos basados en objetivos.
- Segunda: A la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa, dar apertura a nuevos talentos sin importar edad y género de las personas, permitir la implementación de talleres considerando esta disciplina deportiva es para todas las edades.
- Tercera: El presente trabajo ayuda como base de estudio a diferentes programas que sean aplicativos en los cuales se pueden implementar diversos talleres deportivos dominio de carácter con las artes marciales así como la disciplina y concentración.
- Cuarta: Con el presente estudio se propone desarrollar una investigación cuasi experimental considerando los datos obtenidos los mismos que permitirán ahondar en estudios de caso al proponer diversos talleres deportivos.
- Para lo cual hago una propuesta de taller para mejorar las actividades lúdicas en personas adultas.

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación Superior



SI NO TE MUEVES TE MUERES

Propuesta de Taller presentada por la Bachiller:

Calliñaua Quispe, Giuliana Marleny

Para optar el grado académico de:

Maestro en Educación Superior

Asesora:

Dra. Arias Messa, Frigia Lucila

AREQUIPA – PERÚ

2018

PROPUESTA DE TALLER “SI NO TE MUEVES, TE MUERES”

JUSTIFICACIÓN:

La presente propuesta nace a raíz del trabajo de investigación “Relación entre las actividades lúdicas y la lateralidad de deportistas de Categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu Arequipa 2018”, por el cual se busca la continuidad y creación de nuevos espacios deportivos para toda la juventud y género.

Generalmente se evidencian talleres deportivos por la temporada de vacaciones, la propuesta que alcanzamos es que los talleres tengan apertura todo el año y de esa manera desarrollar el hábito del ejercicio, sobre todo en la disciplina de Kung Fu, considerando que en este deporte se involucre el 50% del cuerpo y 50% de mente.

Es importante como aporte a la sociedad continuar con una labor de apertura de espacios de contención e inclusión social, generando igualdad de oportunidades para todos, sobre todo buscando integrar a las mujeres y personas con edades de 30 a más.

Según resultados de 30 personas entrevistadas y observadas sólo 2 según la edad de 32 a 39 años practican este deporte, en cuanto al género son 13 mujeres de 30 involucradas en esta disciplina.

DESCRIPCIÓN:

El taller “Si no te mueves, te mueres” consiste en plantear horarios, tiempo, recursos humanos, recursos materiales y sobre todo espacios para el desarrollo del mismo.

Para la ejecución de este taller, sería importante realizar convenios con el Instituto Peruano del Deporte, Municipalidad Provincial, comunas distritales, empresas privadas y demás organizaciones que apuesten por talleres que promueven la actividad deportiva.

Para mayor detalle al respecto se presenta la propuesta del proyecto y actividades a desarrollar (ver adjunto)

OBJETIVOS:

Proponer un proyecto de actividades físico-recreativas relacionadas al Kung Fu, para la ocupación del tiempo libre de las personas de todas las edades y género y tipo de lateralidad que poseen.

Contribuir con la calidad de vida de las personas

Valorar la necesidad de actitudes y hábitos físicos deportivos en jóvenes de distintas edades y ambos sexos.

MODELO DE ACTIVIDADES PARA LA DOMINANCIA DE LA MANO

NOMBRE	Jab y Swing, siguiendo la línea
FORMACION	Hilera
MATERIALES	Quince escudos de artes marciales
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDADES	Lateralidad manual
DESARROLLO	<p>Se les explica a los estudiantes la actividad que realizarán, a continuación se divide el grupo en dos equipos, 15 estudiantes agarrarán los escudos y los otros quince trabajarán la técnica de boxeo Jab y Swing al escudo, logrando que trabajen cinco series de diez repeticiones con cada guarda derecha e izquierda.</p> <p>En cada serie de diez repeticiones con cada guardia derecha izquierda harán el cambio de escudo, para que el alumno que estuvo agarrando pase a trabajar la técnica de boxeo y así sucesivamente.</p>
EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>La educadora siempre hará preguntas acerca de la actividad realizada y observará como trabajan los alumnos. Nunca se hará comparaciones entre los estudiantes porque el arte marcial Kung Fu busca la seguridad y la confianza del practicante, en todo momento se deberá estimular a los estudiantes que realicen correctamente las actividades e incentivar a los que la realicen mal a mejorar y de esa manera evaluamos el test de actividades lúdicas.</p>

MODELO DE ACTIVIDADES PARA LA DOMINANCIA DEL PIE

NOMBRE	En bailoteo vamos a patear
FORMACION	Dispersos
MATERIALES	Treinta escudos de artes marciales, silbato y cronometro
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDADES	Lateralidad podal
DESARROLLO	Se invita a los estudiantes a que formen parejas, se le entrega dos escudos de artes marciales a cada pareja, luego uno de ellos se pone un escudo en la mano derecha y el otro escudo en la izquierda, seguidamente su pareja coloca su pie derecho atrás y comienza a bailotear o brindar y cuando sueña el silbato el alumno empieza a patear al escudo avanzando, es decir una patada semi circular al escudo, primero con la derecha y luego con la izquierda y así sucesivamente. El compañero que está agarrando el escudo tiene que retroceder o desplazarse en diferentes direcciones. Cuando suena el silbato harán el cambio, el que estuvo pateando, agarrara los escudos y así viceversa al sonido del silbato, el Docente controlará el tiempo
EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD	La educadora siempre hará preguntas acerca de la actividad realizada y observará como trabajan los estudiantes. Nunca se hará comparaciones entre los estudiantes porque el arte marcial Kung Fu busca la seguridad y la confianza del practicante, en todo momento se deberá estimular a los estudiantes que realicen correctamente las actividades e incentivar a los que la realicen mal a mejorar y de esa manera evaluamos el test de actividades lúdicas.

MODELO DE ACTIVIDADES PARA LA DOMINANCIA DEL OJO

NOMBRE	Quien ve más
FORMACION	Hilera
MATERIALES	Guantes de Box, silbato y cronometro
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDADES	Lateralidad visual
DESARROLLO	Se organiza dos filas de estudiantes frente a frente en parejas a una fila se denomina fila número 1 y la otra fila número 2, al sonido del silbato los alumnos de la fila numero 1 deben esquivar hacia la derecha o izquierda o abajo, cuando los otros compañeros de la fila numero 2 ejecuten técnicas de golpes Jab y Swing hacia su rostro, luego de un minuto habrá cambio los estudiantes que esquivaron pasaran a ponerse los guantes y los que ejecutaron la técnica de golpe pasaran a esquivar y así sucesivamente, de acuerdo al tiempo que el Docente considere prudente.
EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD	La educadora siempre hará preguntas acerca de la actividad realizada y observará como trabajan los alumnos. Nunca se hará comparaciones entre los estudiantes porque el arte marcial Kung Fu busca la seguridad y la confianza del practicante, en todo momento se deberá estimular a los estudiantes que realicen correctamente las actividades e incentivar a los que la realicen mal a mejorar y de esa manera evaluamos el test de actividades lúdicas.

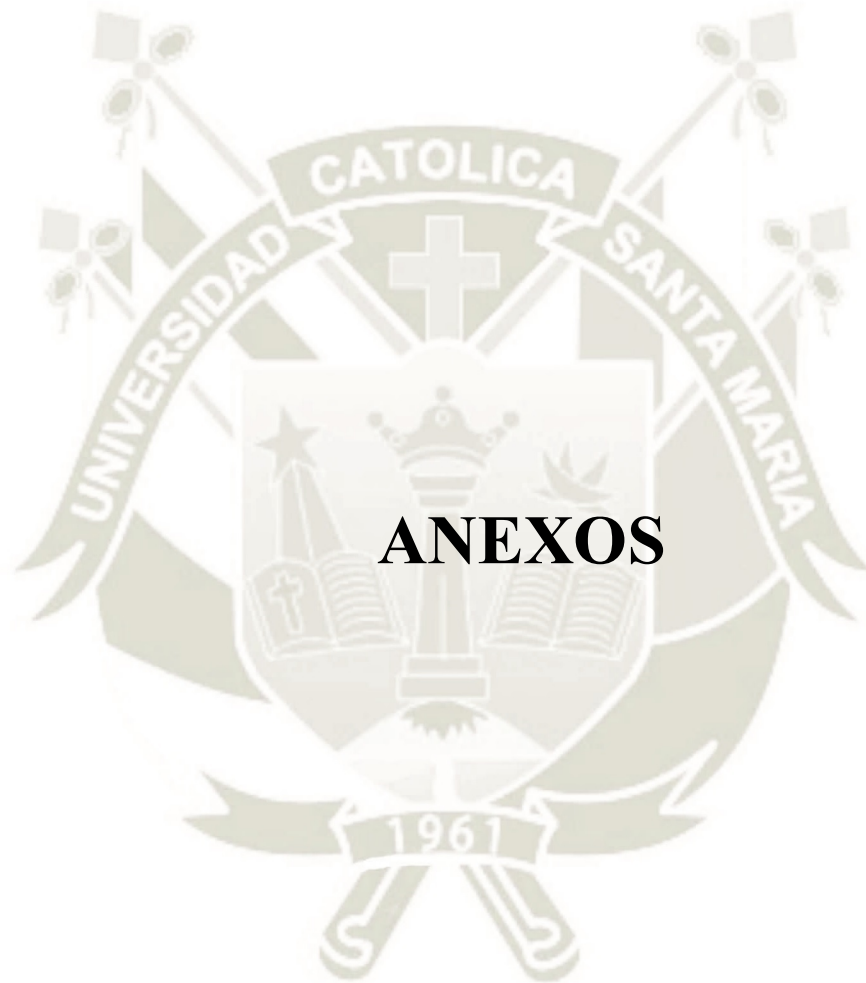
MODELO DE ACTIVIDADES PARA LA DOMINANCIA DEL OIDO

NOMBRE	El combate con ojos vendados
FORMACION	En parejas
MATERIALES	Pecheras, guantes, cabezales, protección inguinal, venda, 1 silbato 1 cronometro.
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDADES	Lateralidad auditiva
DESARROLLO	Formamos un cuadrilátero entre todos los estudiantes presentes. Seguidamente sacamos al centro una pareja los ubicamos frente a frente, los vestimos con pecheras, cabezales, guantes, protector inguinal y los vendamos los ojos, una vez que ya estén listos programo el cronometro un minuto y toco el silbato y los alumnos deberán ejecutar técnicas de boxeo pateo y lucho, los demás permanecerán en silencio sentados, formando un cuadrilátero, al culminar el minuto descansarán y colocaremos a otra pareja en el centro del cuadrilátero y así sucesivamente, las parejas deberán ser próximo a su edad y peso.
EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD	La educadora siempre hará preguntas acerca de la actividad realizada y observará como trabajan los estudiantes. Nunca se hará comparaciones entre los estudiantes porque el arte marcial Kung Fu busca la seguridad y la confianza del practicante, en todo momento se deberá estimular a los niños que realicen correctamente las actividades e incentivar a los que la realicen mal a mejorar y de esa manera evaluamos el test de actividades lúdicas.

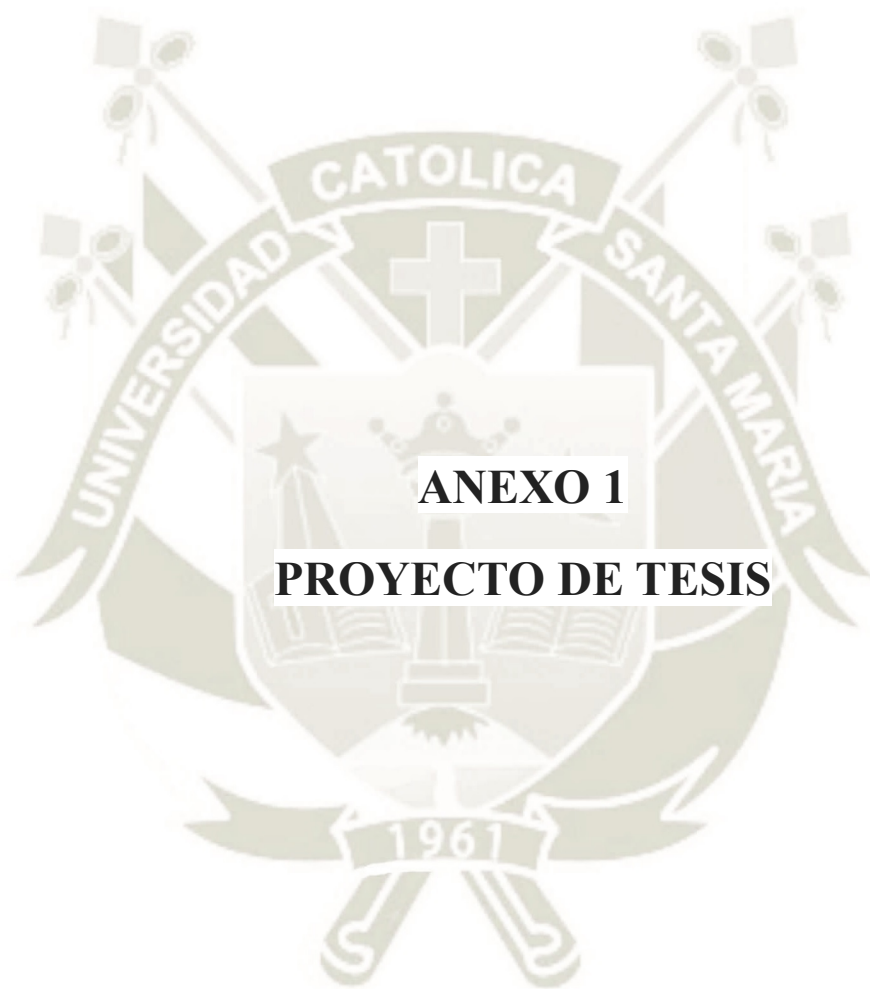
BIBLIOGRAFÍA

1. Arias, F. El proyecto de Investigación, Introducción a la metodología científica. Caracas, Venezuela. 6ta Edición. 2012
2. Bisquerra, R. Metodología de la Investigación Educativa. Madrid, España. 2da Edición. 2009
3. Coll, C. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Capítulo 9. Barcelona, España: Paidós. 1994
4. Cratty, B. Prevención de los trastornos escolares. Tomo I. Nexus. Ecuador. 2007
5. Díaz, F. y Hernández, G. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, 2002
6. Fenstermacher Gary D. La investigación de la enseñanza: Enfoques, teorías y métodos. 1989
7. Fernández Arrieta, J.A. *Psicomotricidad y creatividad*. Madrid. Bruño. 1991
8. Ferreiro, R. Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. México, 2009
9. García J. Ambientes con recursos tecnológicos, p 80. Costa Rica. 2004
10. García Núñez, J.A. y Fernández Vidal, F. *Juego y psicomotricidad*. Madrid. Cepe. 1994
11. Hernández, R. Fernandez, C. y Baptista, L. Metodología de la Investigación. México. 6ta Edición. Mc Graw Hill. 2014
12. Jiménez, C. Neuropedagogía, Lúdica y Competencias. Bogotá, 2003
13. Jiménez, M. Jugar: la forma más divertida de educar. España, 2004.
14. Lares, Miguel J. *Juego e infancia*. Buenos Aires, 2014
15. Le Boulch, J. La educación por el movimiento en la edad escolar. Ed. Paidós. Barcelona 1981

16. Martín, D. y Soto Rosales, A. *Intervención psicomotriz y diseños curriculares en Educación Infantil*. Universidad de Huelva. España. 1997
17. Medina A. *Didáctica General Educación*. Pearson, Español, 2010.
18. Nisbet Schuckermith. *La Didáctica*, tomo I. (1987).
19. Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interoamericana, 2010.
20. Pérez Gómez, A. “Conocimiento académico y aprendizaje significativo. Bases para el diseño de Instrucciones”. 1998
21. Perkins David, y Blythe Tina T. “Putting Understanding up-front”. *Educational Leadership*. 1994
22. Rosas M. *Los niños también quieren divertirse*. México, 2004
23. Sales, J. “Afirmamos la lateralidad”. *Unidades didácticas para la primaria*. Barcelona Inde. 1999
24. Schon, Donald A. “La formación de los profesionales reflexivos”, Capítulo 1 y 2. México. 1992
25. Yturralde E. *La Lúdica y el aprendizaje*. Ecuador, 2012
26. Zamora, D. *La evaluación de la niña y el niño en educación preescolar*. Costa Rica, 1991
27. Zúñiga, I. *Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para el niño de 0 a 6 años*. Costa Rica, 1998
28. El Efecto Lúdico en el Aprendizaje para Adultos y en la ... – USFQ <https://www.usfq.edu.ec/.../articulos/El%20Efecto%20Lúdico%20en%20el%20Aprend...> El Efecto Lúdico en el Aprendizaje para Adultos y en la Dinámica de Equipos. Por: Antonio Mendoza, Profesor Escuela de Empresas USFQ. .2015.



ANEXOS



ANEXO 1

PROYECTO DE TESIS

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación Superior



RELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD EN DEPORTISTAS DE CATEGORIA C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU, AREQUIPA 2018

Proyecto de Tesis presentado por la Bachiller
Calliñaupa Quispe, Giuliana Marleny

Para obtener el grado académico de:
Maestro en Educación Superior

Asesora:
Dra. Arias Messa, Frigia Lucila

AREQUIPA – PERÚ

2018

I. PREÁMBULO

Los profesores de Educación Física venimos comprobando que el establecimiento de la lateralidad, constituye uno de los aspectos primordiales dentro del desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes; implicando el asentamiento de un lado del cuerpo en la realización de la mayoría de tareas, esta dominación se establece en cuatro partes importantes de nuestro cuerpo siendo estas el ojo, la mano, la pierna y el oído.

Siempre nuestra preocupación como profesores de Educación Física, es hacer nuestras clases más dinámicas, entretenidas y sobre todo efectivas, a menudo oímos hablar de la lateralidad como un aspecto importante para el correcto desarrollo de los aprendizajes y así es; es por ello que se pretende encontrar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la lateralidad de acuerdo a la edad y el género, ya que estas prácticas poseen una gran influencia en el aprendizaje de los estudiantes.

Debemos tener presente lo trascendente que resulta para los jóvenes definir su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada y más aun teniendo en cuenta que el establecimiento de una lateralidad bien definida implica que puedan tener unos referentes corporales más claros, facilitando de este modo el dominio del esquema corporal y por consiguiente la orientación espacial que resulta tan importante en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura.

La psicomotricidad es de vital importancia en el desarrollo de los estudiantes sin embargo este aspecto no es debidamente abordado por los profesores. Por eso, teniendo en cuenta la relevancia de esta área de la psicomotricidad dentro del desarrollo de los estudiantes, es que nace la idea de realizar el presente estudio.

El mismo que será abordado por el taller “Si no te mueves, te mueres”, consiste en plantear horarios, tiempo, para desarrollar las actividades específicas considerando la edad, género.

II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. PROBLEMA

1.1. Enunciado del problema

Relación entre las actividades lúdicas y la lateralidad de deportistas de categoría C en la Liga deportiva provincial de Kung Fu Arequipa 2018.

1.2. Descripción del problema:

1.2.1. Campo, Área y Línea de Investigación

- a. Campo : Educación
- b. Área : Educación Superior Universitaria
- c. Línea : Actividades lúdicas y la Lateralidad

1.2.2. Análisis u operalización de variables e indicadores:

VARIABLES	INDICADORES	SUBINDICADORES
	DOMINANCIA DE LA MANO Son actividades lúdicas, para optimizar la dominancia de una de las manos (derecha o izquierda), realizando actividades como:	Recto delantero con pelotas
		Recto invertido con bastones
		Swing con ayuda de pañuelos
		Yap con pañuelos
		Defensivo con sonajas
	DOMINANCIA DEL PIE Son actividades lúdicas, para optimizar la dominancia de uno de los pies (derecho o izquierdo), realizando actividades como:	Patada semi circular con un muñeco de goma
		Patada frontal en arrastre; con cascabeles
		Pierna adelante y pierna atrás en movimientos con muñequera de arena

<p>Actividades Lúdicas</p> <p>Son una serie de acciones planificadas que se utilizan a través del juego, para optimizar la lateralidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> Técnica de pierna, patada semicircular avanzando en movimiento, conocido como Bailoteo avanzado la patada semicircular. 	<p>Practica de técnica cuidando el espacio</p>
		<p>Dominar el espacio en cuatro direcciones con movimientos diversos</p>
	<p>DOMINANCIA DEL OJO</p> <p>Son actividades lúdicas, para optimizar la dominancia de uno de los ojos (derecho o izquierdo), realizando actividades como:</p>	<p>Esquives lado derecho e izquierdo</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Técnica de esquives 	<p>Recojo de platos por colores rojo y azul</p>
		<p>Foco: Patada semi circular al vaso descartable que esta sobre la cabeza del compañero</p>
		<p>Patada abanico con giro a la paleta</p>
		<p>Patada semi circular avanzando al escudo que esta en movimiento</p>
	<p>DOMINANCIA DEL OÍDO</p> <p>Son actividades lúdicas, para optimizar la dominancia de uno de los oídos (derecho o izquierdo), realizando acciones como:</p>	<p>Técnica de boxeo con los ojos vendados, conocido como combate</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de boxeo, pateo y lucha con los ojos vendados conocido como combate. 	<p>Técnica de pateo con los ojos vendados</p>
		<p>Técnica de lucha con los ojos vendados</p>
		<p>Boxeo de sombra con los ojos vendados iniciando a la voz de mando</p>
		<p>Capturando al compañero con los ojos vendados</p>

<p>Lateralidad</p> <p>La lateralidad es una de las áreas de la psicomotricidad, y es la preferencia que manifiestan la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo.</p>	<p>DOMINANCIA DE LA MANO</p> <p>O Dominancia Manual; Es la preferencia para utilizar una de las manos (derecha o izquierda) para ejecutar acciones como coger objetos o escribir.</p> <p>No es hasta los 5 años que se establece definitivamente el uso preferente de una mano; hasta entonces el niño suele alternar en el uso de ambas manos indistintamente. El establecimiento de la lateralidad es necesario para habilidades como son la escritura y el lenguaje.</p>	<p>Tirar una pelota</p> <p>Sacar punta a un lapicero</p> <p>Clavar un clavo</p> <p>Cepillarse los dientes</p> <p>Girar el pomo de la puerta</p> <p>Sonarse</p> <p>Utilizar las tijeras</p> <p>Cortar con un cuchillo</p> <p>Peinarse</p> <p>Escribir</p>
	<p>DOMINANCIA DEL PIE</p> <p>Llamada también Dominancia Podal; nos indica el pie dominante para efectuar acciones como chutar una pelota, mantenerse en pie con una sola pierna, etc.</p>	<p>Dar una patada a un balón</p> <p>Escribir una letra con el pie</p> <p>Saltar a la pata coja unos 10 metros</p> <p>Mantener el equilibrio sobre un pie</p> <p>Subir un escalón</p> <p>Girar sobre un pie</p> <p>Sacar un balón de algún rincón o debajo de una silla</p> <p>Conducir un balón unos 10 metros</p> <p>Elevar una pierna sobre una mesa o silla</p> <p>Pierna que adelantas al desequilibrarte adelante</p>

	DOMINANCIA DEL OJO	Sighting (cartón de 15 x 25 con un agujero en el centro de 0,5 cm diámetro)
	O Dominancia Ocular; aunque los dos ojos son necesarios para configurar una imagen correcta, hay uno que se prefiere para mirar por un catalejo, se trata del ojo dominante.	Telescopio (tubo largo de cartón
		Caleidoscopio - Cámara de fotos
	DOMINANCIA DEL OÍDO	Escuchar en la pared
	Llamada también Dominancia Auditiva; se refiere a la preferencia o tendencia a escuchar más por un oído que por el otro, por ejemplo, al coger un móvil.	Coger el teléfono
		Escuchar en el suelo

1.2.3. Interrogantes Básicas

- a. ¿Cuál es el desarrollo de las actividades lúdicas en los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa?
- b. ¿Cuál es la lateralidad que prevalece en los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa?
- c. ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas con la dominancia de la mano y la lateralidad en los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa?

1.2.4. Tipo y Nivel del Problema

Según Hernández (2014) el estudio correlacional, tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto específico.

1.3. Justificación del Problema:

Siendo la Lateralidad una función de alta complejidad, que hace posible que nos orientemos en el espacio y el tiempo, y, por lo tanto, nos permite entender y manejar los códigos escritos (letras y números), característicos de nuestra cultura y aunque no existen estudios concluyentes acerca de la influencia de la lateralidad respecto del aprendizaje, a través de diversas investigaciones se sugiere que la alteración de lo que se considera una

lateralidad normal tiene un ascendente negativo en lo que respecta a los procesos de incorporación de conocimientos, sobre todo a nivel de la escolaridad.

Se ha seleccionado el presente estudio, porque es original, teniendo en cuenta que aún no se han realizado trabajos correlacionales sobre las actividades lúdicas y la lateralidad, además, de acuerdo a los resultados que se obtenga se podrá proponer alternativas.

Este estudio es relevante porque el desarrollo de la investigación permitirá a los futuros docentes solucionar el problema de la lateralidad que afecta a la mayoría de los estudiantes de la Región Arequipa y por qué no decir del Perú, teniendo en cuenta que se analizará, evaluará el problema y posteriormente se propondrá una alternativa de solución al mismo que consistirá en un programa de actividades lúdicas para optimizar la enseñanza de la lateralidad.

También tiene importancia académica, porque permitirá preparar a los futuros profesores de educación física, para una óptima enseñanza de la lateralidad a sus estudiantes, quienes mejorarán su rendimiento escolar y psicomotor, permitiéndoles desenvolverse mejor en su vida cotidiana.

Considerando que se cuentan con muy pocos antecedentes referidos a la presente investigación en la cual no importa la edad, ni el género se pudo demostrar que la práctica del Kung Fu es apto para todas las edades, por ello se planteó la propuesta: “ Si no te mueves, te mueres”.

2. MARCO CONCEPTUAL

En concordancia con los objetivos del presente estudio, es que se considera en el marco conceptual el siguiente temario:

2.1. Estrategias Lúdicas

Las estrategias Lúdicas son las formas o maneras que utilizan los docentes a través de juegos de manera planificada y organizada sistemáticamente, que permiten a los estudiantes la construcción del conocimiento a nivel afectivo, cognitivo y motriz; potenciando y mejorando los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias.

Las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas¹.

Las estrategias lúdicas, “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”². Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Por medio de estas estrategias se invita a la “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el estudiante sienta interés y motivación por lo que aprende”³.

La estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la

¹ Nisbet Schuckermith. La Didáctica, tomo I. (1987).

² Díaz, F. y Hernández, G. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, 2002

³ García J. Ambientes con recursos tecnológicos, p 80. Costa Rica. 2004

educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender”(4). El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas.

De acuerdo a la investigadora, los señalamientos permiten establecer la importancia de las estrategias lúdicas, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral de los estudiantes en el desarrollo de la lateralidad y la consolidación de sus habilidades motrices, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas.

2.1.1. Tipos de estrategias: Un aporte al aprendizaje significativo

Las estrategias se constituyen como uno de los temas principales de la pedagogía en las últimas décadas en las entidades educativas, debido a los vertiginosos cambios tecnológicos⁴.

Diversas corrientes han subrayado su significación a partir de aproximaciones teóricas y metodológicas del más variado carácter para realizar su clasificación. En efecto, es sumamente difícil encontrar un área en la que no se planteen las condiciones que propician el surgimiento, la formación, el desarrollo y la evaluación de las mismas.

Juegos grupales: “se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer”⁵. En la etapa preescolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalecen en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten; es así como se va solidificando su sentimiento de solidaridad.

De acuerdo a la investigadora, los señalamientos abordados permiten establecer que el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias innovadoras,

⁴ Ferreiro, R. Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. México, 2009

⁵ Jiménez, M. Jugar: la forma más divertida de educar. España, 2004.

creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los estudiantes a través de juegos, y especialmente de actividades lúdicas.

2.1.2. Dimensiones de las estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje

“El grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción“. Este cambio no es fácil. Los esquemas prácticos de los docentes llevan añejos esquemas teóricos que subyacen en el ejercicio de sus roles de educadores. Este cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes) los aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

Prospectiva: “es una forma básica del pensamiento humano que expresa los caracteres generales y esenciales de las cosas y fenómenos de la realidad”. Lo expuesto se puede considerar como la esencia del aprendizaje significativo, pues explica cómo las ideas y conceptos expresados de forma simbólica se relacionan de modo no memorístico, se compaginan con lo que el educando tiene establecido previamente, pudiendo ser proposiciones, conceptos o símbolos.⁽⁴⁾

Orientadora: Se considera esencial el diagnóstico como base para la orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos. Para que la educación sea pertinente, es necesario que tome en cuenta el entorno de los educandos, respetando las particularidades de la cultura a la que pertenecen⁶.

⁶ Zamora, D. La evaluación de la niña y el niño en educación preescolar. Costa Rica, 1991.

2.1.3. Recursos lúdicos: como estrategia de aprendizaje

Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Al respecto, Jiménez, señala: “somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”⁽⁴⁾. Por estas razones, se deben utilizar los recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas, proporcionándoles los estímulos adecuados.

Material didáctico: según Zúñiga, los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrolle los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza⁷.

Tecnológicos: al respecto, Rosas, plantea que esta dimensión debe ser explotada por los docentes, debido a que “se trata de materiales que resultan muy conocidos por los educandos. Realizando una selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, procedimientos diversos y además, incidir en aspectos relativos a valores”⁸.

Los autores mencionados tuvieron relevancia para el presente estudio, pues reconocen que los recursos lúdicos utilizados en el juego son mediadores a través de los cuales los estudiantes pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y

⁷ Zúñiga, I. Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para el niño de 0 a 6 años. Costa Rica, 1998

⁸ Rosas M. Los niños también quieren divertirse. México, 2004

representaciones llenas de imaginación y creatividad, reforzando así sus habilidades motoras. En este sentido, los recursos deben ser simples, relacionados con la realidad de los mismos.

2.1.4. Función de las estrategias lúdicas

- Despertar el interés
- Fomentar la participación
- Desarrollo de capacidades
- Construcción de aprendizajes significativos
- Logro de aprendizajes esperados. Desarrollo de valores.

2.1.5. Concepto y definición de las estrategias metodológicas de la enseñanza aprendizaje

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar.

Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Según Nisbet Schuckermith, estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.⁽¹⁾

2.1.6. Actividades lúdicas:

2.1.6.1. Etimología

Lúdica proviene del latín LUDUS que se refiere al juego o todo lo perteneciente a este. Designa pues todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión.

2.1.6.2. Concepto

Se entiende por actividades lúdicas todas aquellas actividades en las cuales se puede observar una actitud lúdica. Como ya se ha mencionado, la lúdica envuelve todas las actividades que generan recreación y diversión. Es por esto que en el aprendizaje el juego, la música, el dibujo, y las dramatizaciones, son consideradas actividades lúdicas en las cuales los estudiantes encuentran gran satisfacción y a la vez desarrollan destrezas y adquieren nuevas estrategias de aprendizaje.

Para Yturralde, la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los individuos emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, el sentido del humor que nos lleva a gozar, reír, liberarnos del estrés, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones y de neurotransmisores que repercuten en la salud humana. También para Yturralde la lúdica está presente en la atmósfera donde se desarrolla el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y estudiantes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción a la hora de aprender. Es trascendental citar que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce a la pragmática del juego. La lúdica envuelve varias actividades que mediante el entretenimiento y la diversión se construye conocimientos

significativos que a su vez ayudan a la socialización con otras personas⁹.

Jiménez señala que como proceso ligado al desarrollo humano y a la inteligencia, la lúdica es algo inherente al ser humano (óntico) en toda su dimensión humana. Es una actitud, una predisposición para ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella. Y es en esos espacios que se producen disfrute, deleite y felicidad acompañados de la relajación que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, las bromas, el sentido del humor, la escritura, el arte, la música, el baile, las palabrerías, las fantasías, y las divagaciones¹⁰.

2.1.7. El juego

Los métodos de enseñanza tradicional pueden ser aburridos. Una efectiva manera de capturar la atención de los estudiantes es la enseñanza por medio de juegos. El juego es una herramienta eficaz y tiene muchos aspectos positivos, incluyendo la creación de oportunidades para comunicarse en un ambiente relajado, amistoso y lleno de cooperación entre los participantes.

Un juego se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan

⁹ Yturalde E. La Lúdica y el aprendizaje. Ecuador, 2012.

¹⁰ Jiménez, C. Neuropedagogía, Lúdica y Competencias. Bogotá, 2003

estimulando habilidades prácticas y psicológicas. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas¹¹.

2.1.7.1. Concepto de juego

El juego es una actividad física o mental que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Debemos mencionar que el juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos habilidades y destrezas
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes

2.1.7.2. Características del juego

Es motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, innato, y sobre todo interdisciplinar porque a través del juego se pueden trabajar todas las áreas.

2.1.7.3. Ventajas del juego

De manera general el juego presenta tres tipos de ventajas:

- Ventajas Motoras

¹¹ Lares, Miguel J. Juego e infancia. Buenos Aires, 2014

- Ventajas Afectivas
- Ventajas Cognitivas

2.1.7.3.1. Ventajas motoras

Ciertos juegos permiten a los participantes conocer de mejor manera sus capacidades y encontrar una motivación adicional para superarlas; de igual manera, ayudan a mejorar la motricidad gruesa y fina.

2.1.7.3.2. Ventajas afectivas

En el campo afectivo el juego permite a menudo dejar atrás el egocentrismo tanto en niños como en adolescentes e incluso en los adultos. Permite también explorar cierta variedad de roles como compañeros de juego, líderes y adversarios. De esta manera se aprende a manejar el trabajo en grupo.

El juego ofrece igualmente la ocasión de multiplicar los contactos. Todo esto establecido en relaciones basadas en el respeto.

Podemos mencionar de manera más global que el juego es un instrumento precioso de sociabilización, y que presenta una fuerte capacidad de transmisión cultural.

2.1.7.3.3. Ventajas cognitivas

El juego puede reforzar el trabajo de clasificación, de ordenación y de búsqueda de relaciones. Contribuye también en varios casos a una mejor estructuración del tiempo y del espacio, al dominio de elementos lógicos necesarios para la solución de problemas.

También ayuda al desarrollo del pensamiento simbólico, un mejor conocimiento del medio ambiente y de manera general al desarrollo de la expresión y de la comunicación¹².

¹² Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. El juego infantil y su metodología. Madrid: McGraw-Hill/Interoamericana, 2010.

2.2. Enseñanza

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. Para las corrientes actuales como la **cognitiva**, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber¹³.

2.2.1. ¿En qué consiste la buena enseñanza? y ¿el aprendizaje significativo?

Caram Silvia; dice: Como profesional en ejercicio de la docencia universitaria, he tratado de reflexionar y plantearme muchos interrogantes del proceso de enseñanza aprendizaje, algunos de ellos entre varios son: ¿Qué es y en qué consiste verdaderamente la enseñanza? ¿Qué es y de qué depende el aprendizaje de nuestros alumnos? ¿Logramos verdaderamente que el proceso de aprendizaje sea significativo para los estudiantes? ¿Cuál es nuestro rol como docentes? ¿Cuál es el rol de los estudiantes? ¿Cómo evaluamos, y cómo nos autoevaluamos? Y muchos otros más. En este artículo no pretendo tener respuestas, sino abordar algunos conceptos referidos al proceso de enseñanza aprendizaje, y la relación entre enseñanza y aprendizaje.

Desde un concepto básico o genérico, “la enseñanza es el proceso en virtud del cual una persona que posee cierto contenido, trata de transmitirlo a otra persona que inicialmente carece de ese contenido, de manera tal que ambas personas se comprometen en una relación a fin de que esta segunda persona adquiera ese contenido”¹⁴

¹³ Medina A. Didáctica General Educación. Pearson, Español, 2010.

¹⁴ Fenstermacher Gary D. La investigación de la enseñanza: Enfoques, teorías y métodos. 1989.

La buena enseñanza es aquella que promueve el desarrollo personal, profesional y social de los sujetos, así como la autonomía de pensamiento y acción. Así también se dice que la enseñanza debe estimular el compromiso y la responsabilidad ética hacia la tarea y la capacidad de aprendizaje permanente. La enseñanza presenta una característica peculiar, la intencionalidad por parte de una persona o grupo de personas de influir sobre el aprendizaje de otra u otras personas en una determinada dirección. La enseñanza tiene un carácter intencional y un significado social dado que se generan procesos de transmisión, comunicación, interacción, recreación y construcción del conocimiento. La tarea de enseñar consiste en permitir la acción de estudiar, y en enseñar cómo aprender, enseñar para la comprensión.

2.2.2. Aprendizaje / aprendizaje significativo

Desde una concepción básica o genérica “el aprendizaje es el proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas, incorpora contenidos, y adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción”. El conocimiento no es recibido pasivamente del entorno, sino construido activamente por el sujeto. Fenstermacher⁽¹⁴⁾ sostiene que el aprendizaje es el resultado del estudiante, como consecuencia directa de la actividad de estudiar. El aprendizaje es así una actividad personal e intransferible. El aprendizaje es un trabajo interno personal, y por lo tanto para llevarlo a cabo se necesita voluntad, disposición, compromiso y esfuerzo.

Según César Coll (1994)¹⁵, “el aprendizaje significativo equivale a poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central del proceso de enseñanza y de aprendizaje”. Un alumno aprende un concepto, una explicación de un fenómeno, un procedimiento para resolver determinado problema etc., cuando es capaz de atribuirle un significado. Si el alumno aprende estos contenidos sin atribuirle significado, entonces aprende en forma

¹⁵ Coll, C. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Capítulo 9. Barcelona, España: Paidós. 1994.

memorística, entonces sólo será capaz de repetirlos o utilizarlos mecánicamente. Existe aprendizaje significativo cuando:

- Existe vinculación sustantiva entre el conocimiento previo ya construido y el nuevo material.
- Esa relación es sustantiva porque no es arbitraria, es decir no memorizada, sino construida otorgándole significado.
- Repercute sobre el crecimiento personal, cuando contribuye a la construcción de nuevos significados. Cuanto más significados se construyen, más y mejor se construirán otros.
- Influye sobre los hechos, conceptos, datos, teorías, relaciones, procedimientos, actitudes, etc. que el alumno ya posee, que conforman su estructura cognoscitiva.
- Es transferible a nuevas situaciones, para solucionar nuevos problemas. Es factible de utilizar ante nuevas circunstancias que hace a la funcionalidad de lo aprendido.
- Motiva nuevos aprendizajes, nuevos deseos de aprender.
- Moviliza la actividad interna, que es la que permite relacionar los nuevos contenidos y procedimientos con los disponibles en la estructura interna.
- Reconsidera la memoria como base a partir de la cual se abordan nuevos aprendizajes pero no sólo para recordar lo aprendido, sino como memoria comprensiva.
- Permite la adquisición de estrategias cognitivas de observación, exploración, comprensión descubrimiento, planificación, comparación etc., estrategias que enriquecen las estructura cognitiva acrecentándola.
- Rompe el equilibrio inicial de los esquemas del alumno. Los nuevos aprendizajes son significativos cuando logran que la nueva

información se incorpore a uno o más esquemas, reviéndonlos, modificándolos, reconstruyéndolos en un proceso de equilibrio, desequilibrio y reequilibrio modificadorio de sus esquemas.

Según Pérez¹⁶, hay tres condiciones que requiere el aprendizaje significativo:

1. Recepción del material a aprender.
2. Disponibilidad de una estructura significativa de ideas familiares que puedan ser utilizadas para organizar y asimilar el nuevo material recibido y
3. Activación durante el aprendizaje de tal estructura significativa”.

Para favorecer el aprendizaje significativo, los docentes debemos diagnosticar el conocimiento previo de los alumnos, el punto de partida, los posibles obstáculos conceptuales y Realizar un tratamiento de la nueva información, organizando contenidos con significatividad. En relación a los contenidos, deben darse dos condiciones: En primer lugar el contenido debe ser potencialmente significativo desde el punto de vista de su estructura interna (significatividad lógica, es decir no debe ser arbitrario ni confuso, y depende de la manera con que material se presenta al alumno). La segunda condición es que el material de aprendizaje debe tener significatividad psicológica, es decir que este contenido pueda ser asimilado e internalizado en las redes de significados ya construidas previamente.

- Facilitar la interacción en el aula y la comprensión del valor social del conocimiento (relevancia social).
- Considerar el grado de funcionalidad del contenido.
- Relaciones entre el proceso de enseñanza y aprendizaje

¹⁶ Pérez Gómez, A. “Conocimiento académico y aprendizaje significativo. Bases para el diseño de Instrucciones”. 1998.

Según Gary Fenstermacher hay una especial relación semántica entre los términos enseñanza y aprendizaje, de modo tal que el significado del primero depende, de diversas maneras de la existencia del segundo. A esta relación se la llama dependencia ontológica (entre conceptos), y es importante no confundirla con relaciones de causa-efecto.”

El aprendizaje es una consecuencia directa de la actividad de estudiar, y no es un efecto que sigue a la enseñanza como causa.

El aprendizaje es una actividad personal e intransferible.

El aprendizaje es un trabajo interno personal y lo realiza el mismo sujeto, y por lo tanto para llevarlo a cabo se necesita voluntad, disposición, compromiso y esfuerzo.

2.2.3. Rol de tareas como docente

Los docentes debemos ser orientadores, guías, acompañantes y facilitadores de manera tal que logremos promover el aprendizaje de sus estudiantes. Debemos crear un clima de comunicación e intercambio, para estimular y motivar a sus alumnos.

Para Gary Fenstermacher,⁽¹⁴⁾ el profesor exhibe un determinado estilo. Este estilo, también forma parte del contenido. Así como un estilo puede afectar el desarrollo moral de los estudiantes, también transmite al estudiante la naturaleza de la disciplina que está estudiando. El estilo del profesor es ejemplo.

Según K. Zeichner, el docente debe practicar la reflexión en la acción, sobre la acción y para la acción, e interactuar con sus colegas”.

Según D. Schön, el docente debe enseñar el arte profesional a través de la reflexión. El docente además debe seleccionar y organizar el contenido de la enseñanza y facilitar su comprensión y apropiación por parte de los alumnos¹⁷.

¹⁷ Schon, Donald A. “La formación de los profesionales reflexivos”, Capítulo 1 y 2. México. 1992.

Para Según Perkins y Blythe (1994), los docentes deben elaborar proyectos de enseñanza para la comprensión, y establecen un marco con cuatro puntos clave a especificar: tópicos generativos, metas de comprensión, desempeños de comprensión, valoración diagnóstica continua. El profesor debe desarrollar un repertorio de acciones articuladas en función de los propósitos educativos, del contenido de la enseñanza y del contexto y situación particular, que para el profesor representan decisiones didácticas orientadas al aprendizaje de los estudiantes en las que los procedimientos y recursos cobran sentido en la secuencia de acciones (estrategias de enseñanza). Las estrategias de enseñanza, como consecuencia didáctica deben reconocer:

- Actividades iniciales o de apertura, dirigidas a introducir un tema o problema, recuperando el conocimiento previo, provocando preguntas o hipótesis de trabajo, y organizando el material y las tareas.
- Actividades de desarrollo, como consecuencia gradual del análisis del tema o problema y sus correspondientes síntesis progresivas.
- Actividades de integración o cierre, que permitan la elaboración de conclusiones.

2.2.4. Rol y tareas del estudiante

El alumno es el artífice de su propio aprendizaje. Los estudiantes deben trabajar para lograr el desarrollo de recursos cognitivos y prácticos que faciliten la asimilación y la experiencia. Los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje. El alumno debe adquirir conocimiento haciendo y viendo hacer a otro guiado por el docente. Según Perkins y Blythe “un buen estudiante, es reflexivo y presta atención a lo que hace capitaliza sus puntos fuertes y trabaja sobre los débiles”. “Los estudiantes deben pasar gran parte de su tiempo en actividades que les pidan que generalicen, que encuentren nuevos ejemplos, que realicen aplicaciones, llevando a cabo desempeños de comprensión, de manera reflexiva y con una retroalimentación que les permita un mejor

desempeño”. ¿Qué logran los alumnos finalmente con su trabajo reflexivo y con la orientación del docente?:

- Adquirir métodos propios de trabajo y poder aplicarlos a situaciones de diversa índole.
- Adquirir capacidades de exploración, descubrimiento y organización de la información
- Desarrollar capacidades para establecer relaciones, formular hipótesis e inferencias.
- Establecer un plan de trabajo, planificar el tiempo y organizar recursos. • Revisar sus procesos de trabajo, modificar lo necesario y evaluar resultados¹⁸.

2.3. Lateralidad.

Para entrar al estudio de la lateralidad es necesario partir de la Psicomotricidad, que vincula la parte motriz con la parte psíquica del individuo y a su vez vincula al individuo global y al mundo exterior, permitiéndole una mejor adaptación al entorno. La Psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y expresarse, desempeñando fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

2.3.1. Definición de psicomotricidad

“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”.

En la Educación infantil que es la primera etapa del sistema educativo, la Psicomotricidad tiene como objetivo fundamental es estimular el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas como afectivas,

¹⁸ Perkins David, y Blythe Tina T. “Putting Understanding up-front”. Educational Leadership. 1994.

intelectuales y sociales, para facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración referente al control del cuerpo.

La Psicomotricidad se divide: motricidad gruesa, motricidad fina y esquema corporal

Veamos la representación gráfica de la división de la Psicomotricidad

División de la Psicomotricidad	Motricidad Gruesa	Dominio corporal dinámico	Coordinación motriz
			Equilibrio
			Ritmo
			Coordinación Visomotriz
		Dominio corporal estático	Tonicidad
			Autocontrol
			Respiración
			Relajación
	Motricidad Fina	Coordinación Visomanual	
		Fonética	
		Motricidad facial	
		Motricidad gestual	
	Esquema Corporal	Conocimiento de las partes del cuerpo	
		Eje corporal	
		Lateralidad	

(En el grafico se puede observar la división de la Psicomotricidad que se divide en tres partes la primera: motricidad gruesa y esta a su vez se subdivide dominio dinámico (coordinación motriz, equilibrio coordinación, ritmo coordinación Visomotriz y dominio corporal estático tonicidad autocontrol, respiración, relajación), la segunda: motricidad fina que consta de la coordinación visomanual, motricidad facial, motricidad gestual y por último la tercera: que es el esquema corporal que formado por el conocimiento de las partes del cuerpo, eje corporal y por último la lateralidad tema central de la investigación).

2.3.2. Esquema corporal:

El conocimiento y la representación del propio cuerpo juegan un papel excepcional en la relación entre el yo y el mundo exterior. El esquema corporal o imagen corporal interiorizada del propio cuerpo. Esta imagen se constituye como una síntesis de los estímulos sensoriales, resultan de la propia acción.

Schiider, define al esquema corporal “como una imagen orientada, que se construye básicamente a partir de las experiencias motriz y que se expresa en el movimiento”.

El esquema corporal es la organización de las sensaciones relativas al propio cuerpo en relación con el mundo exterior. Esta organización es el punto de partida de diversas posibilidades de acción:

- Un equilibrio postural
- La lateralidad bien definida firmada
- La interiorización de las sensaciones relativas a una u otra parte del cuerpo
- La independencia de los diferentes segmentos del cuerpo

A continuación en términos generales vamos a definir al esquema corporal con un concepto de carácter evolutivo. Es una intuición global o conocimiento inmediato del propio cuerpo, tanto en reposo como en movimiento, en función de la relación entre sus partes del cuerpo, tanto en reposo como en movimiento, en función de la relación entre sus partes sobre todo de su relación con el espacio que le rodea. El resultado de la experiencia con el mundo.

Es decir que el niño ya antes de nacer, experimenta ciertas sensaciones, en espacial estímulos táctiles y gustativos. Pero desde el nacimiento aumenta y evoluciona la información sensorial que el niño recibe y que le aporta un cierto conocimiento de sí, que primero será fraccionado y más tarde global: Es por eso que centramos más en la evolución del esquema corporal que corresponde a los cinco años, en donde lo más

importante son sus elementos motores como son la habilidad manual, tomando conciencia de su propio cuerpo, nuestra tarea es orientar bien su lateralidad.

La lateralidad es algo que interesa a todos los seres humanos porque todos hemos de llegar a ser diestros o zurdos. Pero especialmente interesa a los responsables de la educación (padres y profesores), ya que tiene una gran importancia para el niño de 5 a 7 años por cuanto a esta edad la escuela obliga a resolver muy difíciles problemas de orientación espacial relacionados con el aprendizaje motor y cognitivo. “Hay que destacar los grandes inconvenientes a que está expuesto el niño que aborda el aprendizaje de esas habilidades antes de haber afirmado su lateralidad”

Por esto la definición de la lateralidad, se lleva a cabo durante los primeros años de vida del niño y se sustenta sobre la base: Filogenética, cultural y emocional.

En el cuerpo humano se da la presencia de las partes anatómicas pares y simétricas en forma global. A pesar de la simetría, en el uso funcional utilizamos preferentemente un lado sobre el otro¹⁹.

2.3.3. Concepto de lateralidad

La lateralidad es la preferencia que muestran las personas por un lado del cuerpo frente al otro. Para hablar de lateralidad debemos hacer referencia al eje que divide el cuerpo en dos hemisferios iguales. En virtud de ello distinguimos la izquierda y la derecha.

La lateralidad es, por tanto, una función compleja que se deriva de la organización binaria de nuestro sistema nervioso y, de hecho, gran parte de nuestro cuerpo se articula de forma doble. Así, tenemos dos ojos, dos oídos, dos pulmones, dos riñones...aunque esto último no tiene nada que ver con la lateralidad. De igual forma, el cerebro queda dividido en dos mitades con un funcionamiento lateral diferenciado, aunque ambos

¹⁹ Cratty, B. Prevención de los trastornos escolares. Tomo I. Nexus. Ecuador. 2007.

hemisferios intervengan en mayor o menor medida en todas las funciones complejas. Además ambos hemisferios quedan separados por el cuerpo calloso, estructura que se encarga de transferir la información de un hemisferio a otro.

Neurológicamente las vías nerviosas que enervan cada uno de los lados del cuerpo, ya sean sensitivas (oído, ojo) o motoras (pie, mano), permanecen separadas, pero algunas de las fibras nerviosas que las componen se entrecruzan y viajan al hemisferio opuesto. Anatómicamente nuestro cuerpo posee una simetría bilateral, pero la lateralidad ha de ser aprendida.

La lateralidad corporal permite la organización de las referencias espaciales orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo; facilita por tanto los procesos de integración perceptiva y la construcción del esquema corporal²⁰.

La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide el cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie... derecho o izquierdo). Igualmente, el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateralmente diferenciado.

Es la lateralidad cerebral la que ocasiona la lateralidad corporal. Es decir, porque existe una especialización de hemisferios, y dado que cada uno rige a nivel motor el hemisferio contra-lateral, es por lo que existe una especialización mayor o más precisa para algunas acciones de una parte del cuerpo sobre la otra. Pero, aunque en líneas generales esto es así, no podemos despreciar el papel de los aprendizajes y la influencia

²⁰ LE BOULCH, J. La educación por el movimiento en la edad escolar. Ed. Paidós. Barcelona 1981.

ambiental en el proceso de lateralización que constituirá la lateralidad corporal.

Efectivamente, la lateralización es un proceso dinámico que independientemente tiende a ponernos en relación con el ambiente; sería pues, una transformación o evolución de la lateralidad.

La lateralidad corporal parece, pues, una función consecuente del desarrollo cortical que mantiene un cierto grado de adaptabilidad a las influencias ambientales. En realidad la capacidad de modificación de la lateralidad neurológicamente determinada en procesos motrices complejos es bastante escasa (no supera el 10%), lo que nos lleva a proclamar la existencia de una lateralidad corporal morfológica, que se manifestaría en las respuestas espontáneas, y de una lateralidad funcional o instrumental que se construye en interacción con el ambiente y que habitualmente coincide con la lateralidad espontánea, aunque puede ser modificada por los aprendizajes sociales.

La lateralidad corporal permite la organización de las referencias espaciales, orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo. Facilita por tanto los procesos de integración perceptiva y la construcción del esquema corporal.

La lateralidad se va desarrollando siguiendo un proceso que pasa por tres fases:

1. Fase de identificación, de diferenciación clara (0-2 años)
2. Fase de alternancia, de definición por contraste de rendimientos (2-4 años).
3. Fase de automatización, de preferencia instrumental (4-7 años).

En la educación infantil se debe estimular la actividad sobre ambas partes del cuerpo y sobre las dos manos, de manera que el estudiante tenga suficientes datos para elaborar su propia síntesis y efectuar la elección de la mano preferente²¹.

²¹ FERNÁNDEZ ARRIETA, J.A. *Psicomotricidad y creatividad*. Madrid. Bruño. 1991.

2.3.4. Mecanismos de la lateralidad

El cerebro se desarrolla de manera asimétrica y tal asimetría hemisférica no se reduce sólo a la corteza, sino también a las estructuras que se encuentran por debajo de ella (a diferencia de los animales). Por ejemplo, en la memoria, el hipocampo parece tener un papel diferenciado: la parte derecha está preparada para las funciones propias de la memoria a corto plazo, mientras que la parte izquierda lo está para las funciones propias de la memoria a largo plazo. Hipocampo y tálamo, además, intervienen en el lenguaje. El nervio estriado y el hipotálamo regulan en modo diverso el funcionamiento hormonal endocrino, influyendo también en la emotividad. Igualmente, existen equivalencias derecha -izquierda también a nivel sensorial, a nivel de receptores sensoriales (nivel perceptivo).

También la actividad cognitiva se encuentra diferenciada: El hemisferio menor utilizada procesos estrechamente ligados a la espacialidad y por tanto los primeros aprendizajes deben producirse, forzosamente, a través de la acción. Los siguientes aprendizajes pasan, sin embargo, a través de la verbalización y por tanto presuponen el uso del hemisferio dominante. Es lo que ocurre en la escuela donde los contenidos se transmiten mediante la verbalización y por tanto a través del hemisferio dominante, sin que haya habido posibilidad de provocar la integración a nivel subcortical.

Si pensamos en los niños de Educación Infantil, nos damos inmediatamente cuenta de que algunos están habituados a utilizar el lenguaje verbal y consiguientemente el hemisferio dominante en el aprendizaje como estructura mental, aspecto éste derivado de la educación familiar; otros niños, sin embargo, utilizan un proceso de aprendizaje en términos de espacialidad utilizando el hemisferio menor. La lógica del hemisferio menor respecto otro es diferente, por lo que decimos que estos niños se caracterizan por una inteligencia práctica y, si en la escuela se parte de un plano verbal, corren el riesgo de no poder

integrarse²².

2.3.5. Tipos de lateralidad

Existen varias teorías que intentan explicar porque determinados individuos son diestros o zurdos.

- a. En este sentido y centrandolo la dominancia lateral a manos, ojos, pies y oídos, principalmente a los dos primeros, podemos distinguir los siguientes Según la clase de gestos y movimientos a realizar:
 - De utilización o predominancia manual en las actitudes corrientes sociales.
 - Espontánea (tónico, gestual o neurológico), que es la que se manifiesta en la ejecución de los gestos espontáneos. Ambos generalmente coinciden y en caso de discordancia originan dificultades psicomotrices.
- b. Según su naturaleza:
 - Normal o predominio del hemisferio izquierdo o derecho.
 - Patología por lesión de un hemisferio, el otro se hace cargo de sus funciones.
- c. Por su intensidad:
 - Totalmente diestros, zurdos o ambidiestros.
- d. Según el predominio de los cuatro elementos citados (manos, ojos, pies y oído): podemos establecer las siguientes fórmulas de lateralidad:
 - Destreza homogénea. Cuando se usan preferentemente los miembros del lado derecho. Diestro puro: predominio de ojo, mano, pie y oído derecho para todas las actividades

²² GARCÍA NUÑEZ, J.A. y FERNÁNDEZ VIDAL, F. Juego y psicomotricidad. Madrid. Cepe. 1994.

- Zurdería homogénea. Se usan los miembros del lado izquierdo. Zurdo definido: predominio de ojo, mano, pie y oído izquierdo para todas las actividades
- Ambidextreza. Se usa prioritariamente un elemento del lado derecho (por ejemplo la mano) y el otro del lado izquierdo (por ejemplo el ojo). Ambidiestro: es aquel individuo que posee la misma habilidad con un lado del cuerpo que con el otro
- Zurdera contrariada. Se da esta forma cuando un sujeto zurdo se le ha obligado por razones sociales usar el miembro homólogo diestro. La más clara es la de la mano.

En definitiva, la lateralización puede entenderse como un conjunto de conductas, que se adquieren cada una de ellas de forma independientemente, por un proceso particular de entrenamiento y aprendizaje, en lugar de quedar determinadas por una supuesta facultad genérica neurológica innata²³.

2.3.6. Variantes de la lateralidad normal

- Lateralidad contrariada: Zurdos o diestros que, por imitación u "obligación" utilizan la otra mano o pie.
- Lateralidad indefinida: Un individuo usa, unas veces un lado del cuerpo y otras veces el otro, o duda en su elección
- Lateralidad cruzada: Cuando predomina para un miembro del cuerpo el lado derecho y para otro miembro el lado izquierdo. Por ejemplo, mano derecha y ojo izquierdo.

Según esta simple definición de lateralidad cruzada ¿cómo procesarían para escribir las personas con lateralidad homogénea y cómo lo harían las personas con lateralidad cruzada?

²³ MARTÍN, D. y SOTO ROSALES, A. Intervención psicomotriz y diseños curriculares en Educación Infantil. Universidad de Huelva. España. 1997.

El diestro puro recibe la información visual a través del ojo derecho, procesa la información en el hemisferio izquierdo, y a nivel motor, escribe con la mano derecha. En el caso del zurdo puro, recibe la información visual a través del ojo izquierdo, procesa la información en el hemisferio izquierdo, y escribe con la mano izquierda.

El diestro de mano y zurdo de ojo, recibe la información por el ojo izquierdo, procesa la información en el hemisferio derecho, al ser diestro la activación motora se genera en el hemisferio izquierdo, para finalmente escribir con la mano derecha

El zurdo de mano y diestro de ojo, recibe la información por el ojo derecho, procesa la información en el hemisferio izquierdo, al ser zurdo la activación motora se genera en el hemisferio derecho, para finalmente escribir con la mano izquierda²⁴.

2.3.7. Dominancia y Lateralidad

Normalmente aparece una dominancia de un hemisferio sobre el otro. Esto es lo que se conoce como lateralidad. La lateralidad es el predominio funcional de un hemisferio sobre el otro.

2.3.7.1. La lateralidad cruzada hace referencia a un predominio no homogéneo.

Es decir no aparece una dominancia definida de uno sobre otro. Estamos ante una lateralidad cruzada cuando existe una lateralidad distinta de la manual para pies, ojos u oídos (por ejemplo mano derecha dominante, con dominio del ojo izquierdo).

2.3.7.2. Qué repercusiones puede tener la lateralidad cruzada

La lateralidad no tiene nada que ver con un trastorno psicológico o de personalidad. Se trata de un modo de funcionamiento neurofisiológico cuyas repercusiones afectan al campo psicomotor. La lateralidad mal

²⁴ Sales, J. “Afirmamos la lateralidad”. Unidades didácticas para la primaria. Barcelona Inde. 1999.

establecida, debe entenderse como un factor de riesgo que conviene conocer y analizar pero no como causa determinante de ningún tipo de dificultado problema.

2.3.7.3. Síntomas de la lateralidad cruzada

Suelen ir acompañadas de dificultades de atención, de organización espacio temporal, y los consiguientes problemas emocionales y de autoestima y, como consecuencias, sus dificultades en el rendimiento escolar:

- Dificultad en la automatización de la lectura, la escritura o el cálculo.
- Problemas para organizar de manera adecuada el espacio y el tiempo.
- Dificultad para ordenar la información.
- Torpeza psicomotriz. Confusión para situarse a derecha o izquierda a partir del eje medio corporal.
- Lentitud en el trabajo y en la reacción.
- Inversiones en el ordenamiento gráfico y lector

2.3.7.4. Evaluación de la lateralidad cruzada

Es fundamental hacer una detección precoz de la lateralidad cruzada. A partir de los 4-5 años podemos y debemos evaluar la lateralidad, para educar y prevenir cruzamientos. Aun así debemos considerar que en estas edades la lateralidad está en proceso de desarrollo y es normal encontrar datos contradictorios.

El objetivo de la evaluación es conocer la tendencia lateral natural del estudiante para guiar el desarrollo de la misma si se detectan cruzamientos. El problema no es diestro o zurdo, sino que la dominancias no sea homogéneas, no estén organizadas en el mismo lado.

2.3.7.5. Tratamiento de la lateralidad

La intervención para la lateralidad cruzada ha de estar adaptado a cada niño/a, teniendo en cuenta el origen, las dificultades y el funcionamiento neurológico habitual. Es importante tener cuidado para no ir en contra de este funcionamiento habitual, ya que podemos crear dificultades para la conexión entre ambos hemisferios. La terapia base es la reorganización neurofuncional.

2.3.7.6. Actividades que podemos hacer para el desarrollo de la lateralidad.

Las actividades propuestas sirven para estimular el desarrollo de la lateralidad y establecimiento de la dominancia. Con la estimulación conseguimos nuevas vías y un sistema nervioso organizado según era nuestro objetivo.

- Actividades de esquema corporal: señalar, reconocer y nombrar partes del cuerpo.
- Actividades de estructuración espacial: reproducir un modelo teniendo puntos de referencia, copia de un modelo sin referencias, reconocer errores en dibujos semejantes, reconocer la posición.
- Actividades de coordinación dinámica manual: lanzar y coger objetos, tirar a un blanco, abrir y cerrar la mano, coordinación, lanzar objetos de una mano a otra, construcciones, mantener objeto en equilibrio en una mano mientras se realiza otra acción con la otra mano, dibujos con los dedos.
- Actividades de refuerzo de la lateralidad: repasar la mano dominante, ubicación de objetos y personas con respecto a uno mismo, situar objetos a la derecha y a la izquierda, cerrar los ojos e identificar objetos a la izquierda y a la derecha, ejercicios de ritmo (que impliquen uso de la parte derecha o izquierda), recorridos marcados, situar objetos con respecto a otros objetos, localizar letras que estén invertidas, etc.

- Actividades de refuerzo de discriminación de grafemas (letras): crucigramas, sopas de letras, asociar letras iguales con flechas, reconocer palabras que tengan determinada letra, letras iguales a un modelo, etc.
- Actividades de refuerzo de la coordinación viso manual: movimientos oculares (hacia arriba, abajo, derecha, izquierda), movimientos de un solo ojo, actividades de picado y de rasgado, recortar y pegar, pintar y colorear, calcar y dibujar, caminos y laberintos, etc.

2.3.8. Factores que afectan la lateralidad

Según Rizal en su obra "Motricidad humana", "ninguna de estas teorías van a ser absolutas, por lo que debemos aceptar que esta determinación de la lateralidad va a ser afectada por más de una causa o factor".

2.3.8.1. Factores neurológicos

Basándose en la existencia de dos hemisferios cerebrales y la predominancia de uno sobre el otro, esto es lo que va a determinar la lateralidad del individuo. Esta dominancia de un hemisferio sobre el otro, según los investigadores, se puede deber a una mejor irrigación de sangre con uno u otro hemisferio.

En la actualidad, numerosos neurólogos han demostrado que la relación entre predominio hemisférico y lateralidad, no es absoluta.

2.3.8.2. Factores genéticos

Esta teoría intenta explicar la transmisión hereditaria del predominio lateral alegando que la lateralidad de los padres debido a su predominancia hemisférica condicionará la de sus hijos.

- De este modo se ha comprobado que el porcentaje de zurdos cuando ambos padres lo son se dispersa (46%), sin embargo cuando ambos padres son diestros el por ciento de sus hijos zurdos disminuye enormemente (21%), 17% si uno de los padres es zurdo.

- Zazo, afirma que la lateralidad normal diestra o siniestra queda determinada al nacer y no es una cuestión de educación, a su vez, el hecho de encontrar lateralidades diferentes en gemelos idénticos (20%), tiende a probar que el factor hereditario no actúa solo.
- Sin embargo la dominancia no es total, es decir, que una gran mayoría, a pesar de tener claramente determinada la dominancia lateral, realizan acciones con la mano dominante.

2.3.8.3. Factores sociales

- Numerosos son los factores sociales que pueden condicionar la lateralidad del niño, entre los más destacables citaremos los siguientes:
 - Significación religiosa. Hasta hace muy poco el simbolismo religioso ha influido enormemente en la lateralidad del individuo, tanto es así, que se ha pretendido reeducar al niño zurdo hacia la utilización de la derecha por las connotaciones que el ser zurdo, tenía para la iglesia.
 - El lenguaje. Éste, también ha podido influir en la lateralidad del individuo, en cuanto al lenguaje hablado, el término diestro siempre se ha relacionado con algo bueno. Lo opuesto al término diestro es siniestro, calificativo con lo que la izquierda se ha venido a relacionar. En cuanto al lenguaje escrito, en nuestra altura, la escritura se realiza de la izquierda a la derecha, por lo que el zurdo tapará lo que va escribiendo, mientras que el diestro no lo hará.

2.3.8.4. Causas ambientales (24)

Entre los que podemos citar:

- Del ámbito familiar. Desde la posición de reposo de la madre embarazada hasta la manera de coger al bebe para amamantarlo, mecerlo, transportarlo, la forma de situarlo o de darle objetos..., etc. puede condicionar la futura lateralidad del niño. Del mismo modo las conductas modelo que los bebes imitan de sus padres también pueden influir en la lateralidad posterior.

- Acerca del mobiliario y utensilios. Todos somos conscientes de que el mundo está hecho para el diestro. Los zurdos o los mal lateralizados tropiezan con especiales dificultades de adaptación, esto se debe a que la mayor parte del instrumental, se ha fabricado sin tener en cuenta los zurdos. Para concluir este punto, podemos decir que el medio social actúa sobre la manualidad reforzando la utilización de una mano en casi todos los aprendizajes.

2.3.9. Etapas de la lateralidad

Según Montalbán

- **0-2 años.** El niño realiza movimientos bilaterales. Su cuerpo reacciona globalmente.
- **2-4 años.** Va experimentando con una y otra mano, lo que le permite comparar resultados. Esto es extensible a todo el eje que va de cabeza a pies (visión, mano y pie de un mismo lado).
- **5-7 años.** La noción de derecha e izquierda se tiene, pero con relación al propio cuerpo. A partir de los ocho años el niño es capaz de comprenderlos desde el punto de vista de los otros y de los objetos.

Sin embargo desde el punto de vista docente nos interesa mucho más esta otra clasificación, pues es eminentemente práctica:

- **Fase de localización.** (3-4 años). Mediante algún test se observa que partes utiliza con preferencia.
- **Fase de fijación.** (4-5 años). Una vez localizado el segmento dominante realizar tareas de potenciación con él, utilizando todo tipo de materiales para buscar una mayor coordinación del segmento dominante con el resto del cuerpo.
- **Fase de orientación espacial.** (5-7 años). El objetivo es ser capaz de orientar el cuerpo en el espacio (conceptos de derecha e

izquierda, adelante-atrás), tomando como referencia el propio cuerpo.

- **Fase de *maduración*.** (8-10 años). Una vez fijada la lateralidad, se puede empezar a trabajar la ambidextra.

2.3.10. Mecanismos de la lateralidad

Como se deja señalado en el apartado anterior, la lateralización es la última etapa evolutiva filogenética y ontogenética del cerebro en sentido absoluto.

El cerebro se desarrolla de manera asimétrica y tal asimetría hemisférica no se reduce sólo a la corteza, sino también a las estructuras que se encuentran por debajo de ella (a diferencia de los animales). Por ejemplo, en la memoria, el hipocampo parece tener un papel diferenciado: la parte derecha está preparada para las funciones propias de la memoria a corto plazo, mientras que la parte izquierda lo está para las funciones propias de la memoria a largo plazo. Hipocampo y tálamo, además, intervienen en el lenguaje. El nervio estriado y el hipotálamo regulan en modo diverso el funcionamiento hormonal endocrino, influyendo también en la emotividad. Igualmente, existen equivalencias derecha -izquierda también a nivel sensorial, a nivel de receptores sensoriales (nivel perceptivo).

También la actividad cognitiva se encuentra diferenciada: el hemisferio menor utilizada procesos estrechamente ligados a la espacialidad y por tanto los primeros aprendizajes deben producirse, forzosamente, a través de la acción. Los siguientes aprendizajes pasan, sin embargo, a través de la verbalización y por tanto presuponen el uso del hemisferio dominante. Es lo que ocurre en la escuela donde los contenidos se transmiten mediante la verbalización y por tanto a través del hemisferio dominante, sin que haya habido posibilidad de provocar la integración a nivel subcortical. (21)

3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En los antecedentes de investigación se analizó la similitud del presente estudio de investigación con estudios desarrollados en el ámbito local, nacional e internacional. Sin embargo existen algunos de los cuales vale la pena dar cuenta por la relación que guardan con el tema de estudio.

- a. A nivel local
- b. A nivel nacional
- c. A nivel Internacional

A Nivel Local

Cama León Gloria Yanet; Javier Anco, Haydee Gladys (2015)

Título del proyecto: Influencia De Los Juegos En El Desarrollo De La Atención Niños Y Niñas De 4 Años, De La Institución Educativa Parroquial “Ave María”, Del Distrito De Cayma. Año 2015.

Publicación: Tesis presentada para optar el Título profesional de Segunda Especialidad, con mención en: Educación Inicial

Propósito: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma.

Métodos: El tipo de investigación es descriptiva, ya que el fin de dicho trabajo es clasificar, ponderar y describir las principales situaciones y eventos por las que pasan los estudiantes.

Resultados: Según el test podemos observar que en el cuadro N°1 de 49 estudiantes, el 47% obtuvieron más aciertos; esto quiere decir que 23 estudiantes tienen una muy buena firmeza en el sostenimiento de la concentración de la atención.

Conclusiones: Se ha determinado la influencia del juego en desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años; ya que el 51% presentan un nivel bajo de concentración y atención; además de que las docentes de nivel inicial no utilizan material lúdico, ni realizan juegos lúdicos.

A Nivel Nacional

**Navarro Mariñas, Rubela Ysabel; Quispe Dolores Dina María; Solórzano Aija
Judith Gertrudis (2015)**

Título del estudio: “La aplicación de las actividades lúdicas con material concreto para la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho”

Publicación: Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad para la Enseñanza de Comunicación y Matemática a estudiantes del II y III Ciclos de Educación Básica Regular

Propósito: Describir cómo los docentes aplican las actividades lúdicas para la resolución de problemas aditivos de cambio y combinación utilizando material concreto en los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa “Próceres de la Independencia”.

Método: a técnica más importante aplicada fue la observación sistemática, mediante el instrumento de la guía de observación; que permitió recoger información sobre cómo aplican los docentes las actividades lúdicas en la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado.

Resultados: Observamos que solo el 19.75 % de docentes planifican la Unidad Didáctica. El resultado de los ítems 8 y 12, muestra que solo el 34.00% de los docentes, incorporan problemas matemáticos en relación al contexto del niño, así como el juego de la “tiendita”, en la planificación de las sesiones de aprendizaje. Cuando los estudiantes, participan jugando como vendedor y comprador, utilizan billetes y monedas: las actividades deben ser se parte en la construcción del nuevo aprendizaje.

Conclusión: A través de la interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados como el cuestionario y la guía de observación a los docentes del III ciclo podemos concluir que los docentes del segundo grado siguen enseñando una matemática tradicional en la que no incorporan las actividades lúdicas con material concreto, el contexto, los intereses y necesidades de los niños y las niñas en la resolución de problemas.

Sullasi, Wilber Clemente; Quispe Ríos Gladiz (2016)

Título del proyecto: Influencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 4 y 5 años de la institución educativa inicial n° 490 Chullani del distrito de Alto Pichigua provincia de Espinar – cusco – 2014.

Publicación: Tesis presentada para obtener el Título de Segunda Especialidad con mención en Educación Inicial.

Propósito: Demostrar la eficacia del juego en la mejora del desarrollo Psicomotriz de los niños/as de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 490 Chullani del distrito de Alto Pichigua Provincia de Espinar – Cusco – 2014.

Métodos: Como método general utilizaremos el método científico Los métodos específicos fueron El método inductivo, deductivo, analítico y sintético.

Resultados: Muestra que el 33% de los niños antes de aplicar el juego se pararon de un pie durante 10 seg. y después de aplicar el juego se incrementó en un 80 %. Observando un incremento satisfactorio.

Conclusiones: El efecto de la aplicación del juego es efectivo para mejorar el desarrollo Psicomotriz en los niños/as de tres, cuatro y cinco años de edad, esta afirmación se apoya en los resultados de la media que alcanzo el grupo experimental con un 50,67.

Mendoza Pfoccori, Yeny (2015)

Título del proyecto: Implementación De Un Programa De Estrategias Metodológicas Lúdicas Para Mejorar La Expresión Oral En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Sagrado Corazón De Jesús, Distrito De Velille, Cusco – 2015

Publicación: Tesis Presentada Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación De La Especialidad De Educación Inicial.

Propósito: Determinar cómo las estrategias metodológicas lúdicas mejoran la expresión oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús, distrito de Velille, Cusco

Métodos: Para el desarrollo de la investigación se utilizó el diseño pre – experimental debido a que se cuenta con un solo grupo; a este se le aplicara un pre test y post test con la finalidad de establecer el nivel de significancia de los resultados. Este resultado estadístico nos permitirá comprobar o refutar la hipótesis de investigación.

Resultados: Adecúa su manera de hablar frente a la docente; se obtiene una mejora del 86.67%, esto se debe a la constante practica de su oralidad; así mismo, asimilan nuevas palabras en su vocabulario, Para la realización de este ítem es importante el empleo de las estrategias metodológicas lúdicas, este empleo les permitirá a los niños incrementar sus experiencias significativas y de la misma manera incrementará su comunicación con su entorno social y familiar.

Conclusiones: Al inicio de la investigación realizada en la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús, distrito de Velille, Cusco, se ejecutó una evaluación mediante lista de cotejos obteniéndose los siguientes resultados: el 20% de niños de cuatro años se encontraba el nivel logro esperado, el 60% en proceso y el 20% en inicio; así mismo, analizado cuantitativamente en su conjunto estos obtenían una media de 8,40.

A Nivel Internacional

Ospina Martín, Pilar (2016)

Título de la publicación: Estrategias Pedagógicas para desarrollar la lateralidad a través del juego, la ronda y el geoplano, en niños y niñas de 4 y 5 años de edad, del colegio de la universidad Libre.

Publicación: Tesis presentada para optar el título de licenciatura en Educación Básica con énfasis en educación física recreación y deporte.

Propósito: Establecer las características de una Estrategia pedagógica que facilite el desarrollo de la lateralidad desde el juego, en niños de 4 a 5 años de edad del Colegio de la Universidad Libre.

Método: Los métodos de investigación mixta son la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo. La investigación es de carácter mixta con un alcance descriptivo.

Resultados: El resultado para la prueba realizada con el fin de observar la preferencia lateral del uso de sus manos, donde se obtuvo un 85% el uso de la mano derecha estuvo involucrado, es decir, de los 22 niños sometidos a prueba 18 mostraron el uso de la mano derecha mientras que 4 niños prefirieron el uso de su mano izquierda.

Conclusión: Pedagógicamente la propuesta de intervención se caracterizó por tres ejes de trabajo que fueron el juego, la ronda y el geoplano. Esta definición obedece a las características de los niños, el aporte que hace a la consolidación de la representación de su lateralidad y la posibilidad de ser trabajados en espacios abiertos y cerrados como el patio para la clase de Educación Física y el aula de clase.

Armijos Ango Gabriela del Rocío (2013)

Título de estudio: Actividades lúdicas en las clases de inglés y su incidencia en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año de educación básica del centro educativo particular “Alianza” en la provincia de Tungurahua, Cantón.

Publicación: Tesis para optar el grado de licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Inglés, Ecuador 2013.

Propósito: Profundizar las actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la destreza oral.

Método: La elaboración de esta investigación se ha basado en un enfoque cualitativo, el mismo que da énfasis al aspecto humanista. Debido a que este trabajo se desarrolla en el campo de la educación donde tanto docentes como estudiantes forman parte activa para el desarrollo de la misma. Cabe recalcar que las actividades lúdicas que en la presente se mencionan están diseñadas para la interacción social y en grupo. Demostrando que el enfoque fundamental de este estudio es cualitativo y se basa en los modelos educativos en la enseñanza de idiomas.

Resultados: Los estudiantes señalan en un 100% que las actividades que más se realizan durante las clases de inglés son las lecturas y las exposiciones por parte del profesor. Con un 93,75% los estudiantes señalan que el contestar cuestionarios es

otra actividad bastante realizada en clases. El escuchar canciones que representa el 56,25% es otra actividad desarrollada. El 50% de los datos refleja que los dibujos si se elaboran en las clases de inglés. Con un 31,25% los estudiantes mencionan que los juegos también se practican en clases. Por otro lado, los foros, organizadores gráficos, dramatizaciones, videos, lluvia de ideas, son actividades que no se realizan en estas clases.

Conclusiones: Es crucial desarrollar actividades interesantes para las clases de inglés y así poder desarrollar las habilidades orales de los estudiantes. Los estudiantes se encuentran más interesados en las clases cuando juegan en equipo; y usando las actividades motoras propuestas en la guía, los profesores y estudiantes pueden incrementar su conocimiento en inglés.

Rodríguez Rodríguez, Dina Carolina (2012)

Título de estudio: La lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lectoescritura en niños de 4 a 5 años del centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector sur de Quito, en la ciudadela del ejército, durante el año lectivo 2010-2011.

Publicación: Tesis para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en “Educación Infantil”

Propósito: Es determinar la incidencia de la lateralidad cruzada en el aprendizaje de la lectoescritura, a través de un test de dominancia lateral con el fin de educar lateralidad en los niños de 4 a 5 años del centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector sur de Quito, en la ciudadela del ejército.

Método: La lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lectoescritura en niños de 4 a 5 años del centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector sur de Quito

Resultado: La lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lectoescritura en niños de 4 a 5 años del centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector sur de Quito, en la ciudadela del ejército, durante el año lectivo 2010-2011.

Conclusiones: Existe una influencia significativa de lateralidad en el aprendizaje de lectoescritura en niños de 4 a 5 años del centro infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ya que las docentes no trabajan lateralidad, sin embargo, mediante ejercicios de potenciación de lateralidad se puede mejorar el proceso de aprendizaje de los niños de edad preescolar.

Rosas Cisneros, Luisa Antonieta (2012)

Título de estudio: Tratamiento de dificultades de Aprendizaje; titulado: Incidencia de la dominancia lateral en la disgrafía motriz de los niños/as de tercer año de EGB., de la escuela “Manuel de Jesús Calle” de la ciudad de Quito año 2011 – 2012

Publicación: Tesis publicada para optar el grado de Maestro en la Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Instituto Superior de Postgrado de Maestría.

Propósito: Propuesta de un Guía Metodológica para intervenir en la disgrafía motriz; cuyo objetivo es Determinar la incidencia de la dominancia lateral en la disgrafía motriz de los (las) niños (as) de tercer año de Educación General Básica de la escuela “Manuel de Jesús Calle” de la ciudad Quito y elaborar una propuesta de intervención de la Dominancia lateral para disminuir la Disgrafía motriz de los niños de tercer año de EGB de la escuela Manuel de Jesús Calle de Quito.

Método: En la presente investigación por sus características y objetivos que se persiguen se utilizó el enfoque de investigación cuanti cualitativa. Los tipos de investigación son descriptiva diagnóstica y exploratoria.

Resultados: De todos los niños investigados el 65% presentan la dominancia lateral no definida o mixta, mientras que el 30% tiene definida la dominancia lateral es decir son diestros homogéneos, el 5% tiene la dominancia lateral cruzada, no se observan zurdos homogéneos, ambidiestros tampoco niños con lateralidad contrariada.

Conclusiones: La dominancia lateral de mano incide significativamente en la Disgrafía motriz, como expresa el índice de correlación Producto Momento Pearson que es de 0.82. En tanto que la dominancia de ojo y pie no incide significativamente; que el nivel de desarrollo de la dominancia lateral en los niños es regular y que la mayoría los niños presentan errores en las características del grafismo en la escritura

espontánea: el tamaño en las letras no están dentro del promedio normal, no respetan el mantenimiento de las tres zonas, realizan soldaduras rectificaciones sobre las letras ya escritas; además presentan irregularidad entre las líneas, arcos distorsionados y cambios de dirección de las letra verticales. La escuela no cuenta con una guía de apoyo psicopedagógico que fomente el desarrollo de la dominancia lateral y corrija la disgrafía para prevenir intervenir en la misma.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Determinar si existe relación entre las actividades lúdicas y la lateralidad en deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa.2018

4.2. Objetivos Específicos

- 4.1. Determinar el desarrollo de las actividades lúdicas en los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa,.
- 4.2. Identificar la lateralidad que prevalece en los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa,
- 4.3. Determinar la relación entre las actividades lúdicas con la dominancia de la mano y la lateralidad en los deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa.

5. HIPÓTESIS

DADO que el nivel de edad y género de todo deportista es fundamental para determinar las actividades lúdicas con la dominancia de la mano y la lateralidad

ES PROBABLE que exista una relación directa entre las actividades lúdicas y la lateralidad de deportistas de categoría C en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa.

III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

1.1. Técnicas

Para la recolección de datos se utilizará la técnica de la observación para las dos variables

1.2. Instrumento

Para la primera variable el instrumento consiste en un test consistente en una batería de 20 preguntas de actividades lúdicas que aplicará los 30 estudiantes comprometidos en la muestra de trabajo

Para la segunda variable el instrumento consiste en un Test consistente en una batería de 26 preguntas de lateralidad, y se aplicará a 20 estudiantes comprometidos en muestra de trabajo.

1.2.1. Cuadro de Coherencias

Variables	Indicadores	Técnicas e Instrumentos	Estructura del Instrumento
Actividades Lúdicas	Dominancia de la mano	Observación - Instrumentos: Test de actividades lúdicas	1 ... 5
	Dominancia del pie		6 ...10
	Dominancia del ojo		11 ...15
	Dominancia del oído		16.... 20
Lateralidad	Dominancia de la mano	Observación - Instrumentos: Test de Harris	1 ...10
	Dominancia del pie		11... 20
	Dominancia del ojo		21 ... 23
	Dominancia del oído		24 ...26

1.2.2. Prototipo de los instrumentos

Descripción y formulario del primer instrumento

1.2.2.1. Test de Harris (Observación de la Lateralidad)

Para el presente estudio utilizaremos el TEST DE HARRIS (OBSERVACIÓN DE LA LATERALIDAD), Adaptación del “Harris Test of Lateral Dominance” *instrumentos de medida y procedimiento*.

Después de valorar los test que emplean los distintos autores (Harris, 1961; Lerbert, 1977; Zazzo, 1984; Auzías, 1990; Maupas et al. 2002, entre otros), he decidido explorar la preferencia lateral a nivel de mano-pie-ojo-oído, a través del Test de Dominancia Lateral de Harris (1961), adaptada por Picq y Vayer (1977). Dichas Pruebas, de fácil observación y comprensión para los deportistas, miden los siguientes aspectos: (ver anexos)

➤ 1º- Preferencia de mano.

Contiene un total de 10 ítems: tirar una pelota, dar cuerda al despertador de mamá, clavar un clavo, cepillarse los dientes, peinarse, girar el pomo de la puerta, sonarse, utilizar las tijeras, cortar con un cuchillo y escribir.

➤ 2º- Preferencia de pie

Contiene 10 ítems: Dar una patada a un balón, Escribir una letra con el pie, Saltar a la pata coja unos 10 metros, Mantener el equilibrio sobre un pie, Subir un escalón, Girar sobre un pie, Sacar un balón de algún rincón o debajo de una silla, Conducir un balón unos 10 mts, Elevar una pierna sobre una mesa o silla, Pierna que adelantas al desequilibrarte adelante

➤ 3º-. Dominancia de los ojos.

Contiene un total de 3 ítems: sighting, telescopio y Caleidoscopio - Cámara de fotos.

➤ 4º- Dominancia de oído.

Contiene un total de 3 ítems: Escuchar en la pared, Coger el teléfono, Escuchar en el suelo.

A los alumnos se les pedirá que imiten cada una de las acciones propuestas en las pruebas, apuntando la mano, pie, ojo u oído usado por los mismos.

Tras la aplicación de este Test se logrará la fórmula de Lateralidad obtenida por los niños, según el grado de dominancia manifestada por los niños. Dicha fórmula de lateralidad se efectuará a partir del predominio lateral de mano, pie, ojo y oído, mostrado por los estudiantes. Se realizará de la siguiente forma:

1.- Dominancia de manos:

D.: cuando efectuaron las 10 pruebas con la mano derecha (definido o afianzado).

d.: 7, 8 ó 9 pruebas fueron realizadas con la derecha (no definido).

I.: cuando ejecutaron las 10 pruebas con la mano izquierda (definido o afianzado).

i.: 7, 8 ó 9 pruebas fueron realizadas con la izquierda (no definido).

M.: 4, 5 ó 6 pruebas fueron ejecutadas con una u otra mano.

2.- Dominancia de pies:

D.: cuando efectuaron las 10 pruebas con el pie derecho (definido o afianzado).

d.: 7, 8 ó 9 pruebas fueron realizadas con pie derecho (no definido).

I.: cuando ejecutaron las 10 pruebas con el pie izquierdo (definido o afianzado).

i.: 7, 8 ó 9 pruebas fueron realizadas con el pie izquierdo (no definido).

M.: 4, 5 ó 6 pruebas fueron ejecutadas con uno u otro pie.

3.- Dominancia de ojos:

D.: si utilizaron el ojo derecho en las 3 pruebas (definido o afianzado).

d.: si 2 de las 3 pruebas fueron efectuadas con el derecho (no definido).

I.: cuando utilizaron el ojo izquierdo para realizar las 3 pruebas (definido o afianzado).

i.: si 2 de las 3 pruebas fueron efectuadas con el izquierdo (no definido).

M.: en los casos en que los niños usaron indistintamente los dos.

4.- Dominancia de oídos

D.: si utilizaron el oído derecho en las 3 pruebas (definido o afianzado).

d.: si 2 de las 3 pruebas fueron efectuadas con el derecho (no definido).

I.: cuando utilizaron el oído izquierdo para realizar las 3 pruebas (definido o afianzado).

i.: si 2 de las 3 pruebas fueron efectuadas con el izquierdo (no definido).

M.: en los casos en que los niños usaron indistintamente los dos.

A partir de la dominancia alcanzada en cada uno de los elementos citados (mano-pie-ojo-oído) se establecerá la fórmula de lateralidad:

- Para un diestro completo: D.D.D.D.
- Para un zurdo completo: I.I.I.I.
- Para una lateralidad cruzada D.I.D., .I.D.I.
- Ambidiestro: M.M.M.
- Para una lateralidad mal afirmada: d.d.D., i.i.i.

1.2.2. Criterios para evaluar las actividades lúdicas

La evaluación es un valioso medio que puede llegar a constituirse en un proceso permanente y dinámico mediante el cual se promueve la planificación, la participación, la autocrítica y el compromiso de los alumnos.

VALORACIÓN:

PREFERENCIA DE MANO Y PIE

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

I: Idem pero con la mano o pie izquierdo

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

i: Idem pero con la mano o pie izquierdo

A o M: todos los demás casos

PREFERENCIA DE OJOS Y OÍDOS:

D: si utiliza el derecho en las tres pruebas

d: si lo utiliza en 2 de las 3

I: si ha utilizado el izquierdo en las tres pruebas

i: si lo ha utilizado en 2 de las 3

A o M: todos los demás casos.

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1. Ubicación Espacial

El estudio se realizará en la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa, afiliado a la Federación Deportiva Peruana de Kung Fu e Instituto Peruano del Deporte, situado en la Avenida Garcilazo de la Vega 412, distrito de José Luis Bustamante y Rivero, provincia y departamento de Arequipa.

2.2. Ubicación Temporal

El horizonte temporal del estudio está referido al presente, entre enero y mayo del 2018, por tanto es un espacio coyuntural, es decir que está referido al presente.

2.3. Unidad de estudio

La unidad de estudio está constituida por los 30 deportistas de la Categoría “C” de la disciplina de Kung Fu, la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa, afiliado a la Federación Deportiva Peruana de Kung Fu e Instituto Peruano del Deporte.

La categoría C en la disciplina de Kung Fu abarca de 18 a 39 años.

El nivel de estudios de los deportistas son:

- 18 Universitarios
- 09 Institutos Pedagógicos
- 03 Institutos Tecnológicos

3. Estrategia de Recolección de datos

3.1. Organización

Para efectos de la recolección de datos, se hará las coordinaciones pertinentes con el Presidente de la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa, afiliado a la Federación Deportiva Peruana de Kung Fu e Instituto Peruano del Deporte.

3.2. Recursos

Se utilizarán fichas documentales, fichas de observación, y los test: Harris y Actividades Lúdicas

3.3. Validación de instrumentos

Se validarán los instrumentos por medio de una prueba piloto; si es necesario se harán los ajustes correspondientes.

La validación se hará por los siguientes expertos:

1. Un doctor en educación superior

2. Un Mgter en Educación Física
3. Un Mgter en Educación Inicial

3.4. Estrategias para el manejo de resultados

Una vez recolectados los datos, estos se sistematizarán estadísticamente para el análisis interpretación y conclusiones finales, para lo cual se usará la *r* de Pearson, por ser una investigación correlacional.

4. Cronograma de Trabajo

Tiempo Actividad	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.
1. Elaboración del Proyecto	X	X			
2. Desarrollo del Proyecto					
➤ Recolección de datos			X	X	
➤ Sistematización				X	
➤ Análisis de datos					X
3. Elaboración del Informe					X



ANEXO N° 2
INSTRUMENTOS

MODELO DE INSTRUMENTO (1)

TEST PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LUDICAS

EDAD:..... NIVEL DE ESTUDIOS.....

I.- DOMINANCIA DE LA MANO	M.B.	B.	R.	D.
1. Recto delantero con pelotas				
2. Rector invertido con bastones				
3. Swing con ayuda de pañuelos				
4. Yap con pañuelos				
5. Defensivo con sonajas				
II.- DOMINANCIA DEL PIE	M.B.	B.	R.	D.
6. Patada semi circular con un muñeco de goma				
7. Patada frontal en arrastre; con cascabeles				
8. Pierna adelante y pierna atrás en movimientos con muñequera de arena				
9. Practica de técnica cuidando el espacio				
10. Dominar el espacio en cuatro direcciones con movimientos diversos				
III.- DOMINANCIA DEL OJO	M.B.	B.	R.	D.
11. Esquives lado derecho e izquierdo				
12. Recojo de platos por colores rojo y azul				
13. Foco: Patada semi circular al vaso descartable que esta sobre la cabeza del compañero				
14. Patada abanico con giro a la paleta				
15. Patada semi circular avanzando al escudo que esta en movimiento				
IV.- DOMINANCIA DEL OÍDO	M.B.	B.	R.	D.
16. Técnica de boxeo con los ojos vendados, conocido como combate				
17. Técnica de pateo con los ojos vendados				
18. Técnica de lucha con los ojos vendados				
19. Boxeo de sombra con los ojos vendados iniciando a la voz de mando				
20. Capturando al compañero con los ojos vendados				

TEST DE HARRIS (OBSERVACIÓN DE LA LATERALIDAD)

Adaptación del “Harris Test of Lateral Dominance” se ha administrado la adaptación española del Test de Harris

I.- DOMINANCIA DE LA MANO	DER	IZQ
1. Tirar una pelota		
2. Sacar punta a un lapicero		
3. Clavar un clavo		
4. .- Cepillarse los dientes		
5. Girar el pomo de la puerta		
6. Sonarse		
7.- Utilizar las tijeras		
8.- Cortar con un cuchillo		
9.- Peinarse		
10.- Escribir		
II.- DOMINANCIA DEL PIE	DER	IZQ
11.- Dar una patada a un balón		
12.- Escribir una letra con el pie		
13.- Saltar a la pata coja unos 10 metros		
14.- Mantener el equilibrio sobre un pie		
15.- Subir un escalón		
16.- Girar sobre un pie		
17.- Sacar un balón de algún rincón o debajo de una silla		
18.- Conducir un balón unos 10 mts.		
19.- Elevar una pierna sobre una mesa o silla		

20.- Pierna que adelantas al desequilibrarte adelante		
III.- DOMINANCIA DEL OJO	DER	IZQ
21.- Sighting (cartón de 15 x 25 con un agujero en el centro de 0,5 cm diámetro)		
22.- Telescopio (tubo largo de cartón		
23.- Caleidoscopio - Cámara de fotos		
IV.- DOMINANCIA DEL OÍDO	DER	IZQ
24.- Escuchar en la pared		
25.-Coger el teléfono		
26.- Escuchar en el suelo		



ANEXO N° 3

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: Dr. Walter Fernández Gambarini
 1.2. Cargo e Institución donde labora: Jefe del Departamento Académico de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín.
 1.3. Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Formulario de preguntas Test para evaluar las Estrategias Lúdicas
 RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD DE DEPORTISTAS DE CATEG. C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU AREQUIPA-2018
 1.4. Autor del Instrumento: Bachiller Giuliana Marleny Calliñaupa Quispe

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	CALIFICACIÓN				
		Deficiente 01-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Buena 61-80%	Excelente 81-100 %
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permitirá conseguir basados en los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en el formulario de preguntas					X
8. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la variable/Indicadores/sub-indicadores.					X
9. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden los objetivos de investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia en condiciones para aplicarse.					X

III. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marcar con una aspa)

APROBADO	DESAPROBADO	OBSERVADO
X		

Lugar y Fecha: Arequipa 22 de Agosto del 2017


 Firma del Experto Informante

DNI:

29281356

Teléfono N°

959759398

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: Mg. Hugo Anselmo Sotelo Chavarria
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: Docente Asociado de la Especialidad de Educación Física, Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín.
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Formulario de preguntas Test para evaluar las Estrategias Lúdicas
RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD DE DEPORTISTAS DE CATEG. C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU AREQUIPA-2018
- 1.4. Autor del Instrumento: Bachiller Giuliana Marleny Callifaupa Quispe

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	CALIFICACIÓN				
		Deficiente 01-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permitirá conseguir basados en los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en el formulario de preguntas					X
8. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la variable/indicadores/sub-indicadores.					X
9. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden los objetivos de investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia en condiciones para aplicarse.					X

III. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marcar con una aspa)

APROBADO	DESAPROBADO	OBSERVADO
X		

Lugar y Fecha: Arequipa 22 de Agosto del 2017



Firma del Experto Informante

29446493
DNI:

959331667
Teléfono N°

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

IV. DATOS GENERALES:

- 4.1. Apellidos y Nombres del Informante: Mag. Melina Alejandro Oviedo
- 4.2. Cargo e Institución donde labora: Docente asociado, Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín.
- 4.3. Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Formulario de preguntas Test para evaluar las Estrategias Lúdicas
RELACION ENTRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA LATERALIDAD DE DEPORTISTAS DE CATEG. C EN LA LIGA DEPORTIVA PROVINCIAL DE KUNG FU AREQUIPA-2018
- 4.4. Autor del Instrumento: Bachiller Giuliana Marleny Calliñaupa Quispe

V. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	CALIFICACIÓN				
		Deficiente 01-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Buena 61-80%	Excelente 81-100%
11. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
12. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
14. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
15. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
16. PERTINENCIA	Permitirá conseguir basados en los objetivos planteados.					X
17. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en el formulario de preguntas					X
18. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la variable/indicadores/sub-indicadores.					X
19. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden los objetivos de investigación					X
20. APLICACIÓN	Existencia en condiciones para aplicarse.					X

VI. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marcar con una aspa)

APROBADO	DESAPROBADO	OBSERVADO
X		

Lugar y Fecha: Arequipa 22 de Agosto del 2017

29639015
DNI:

975141171
Teléfono N°

Firma del Experto Informante



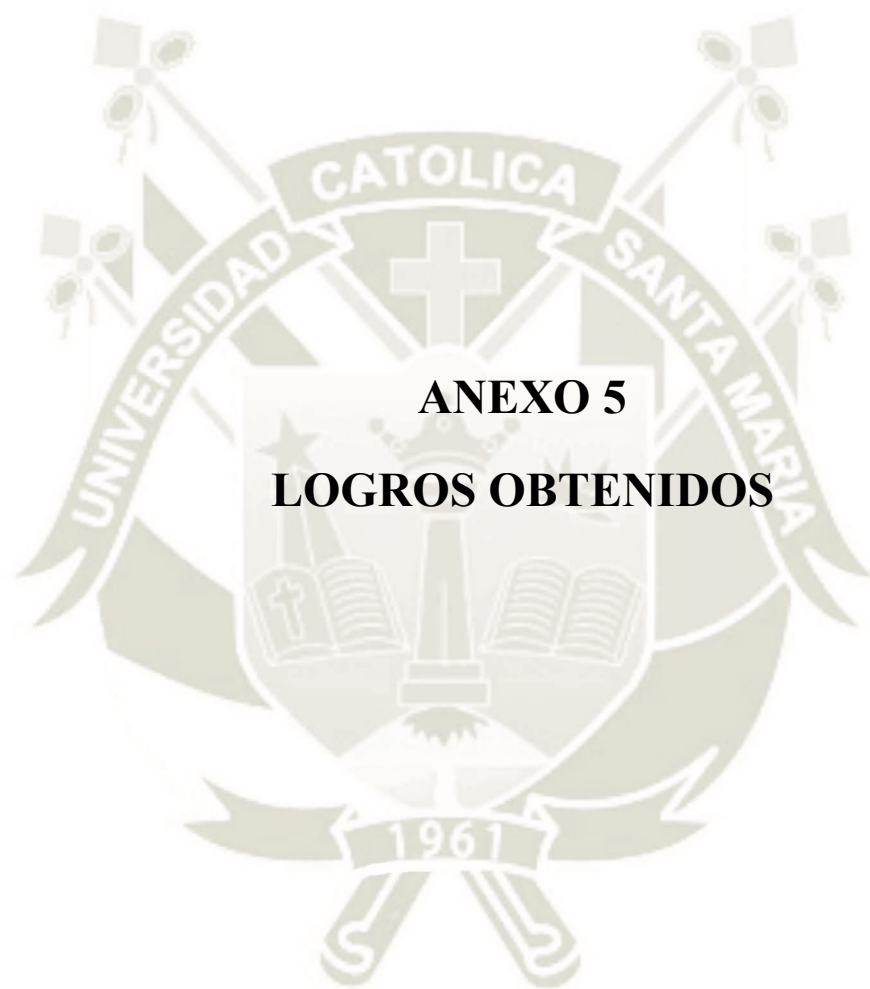
ANEXO 4

MATRIZ DE DATOS

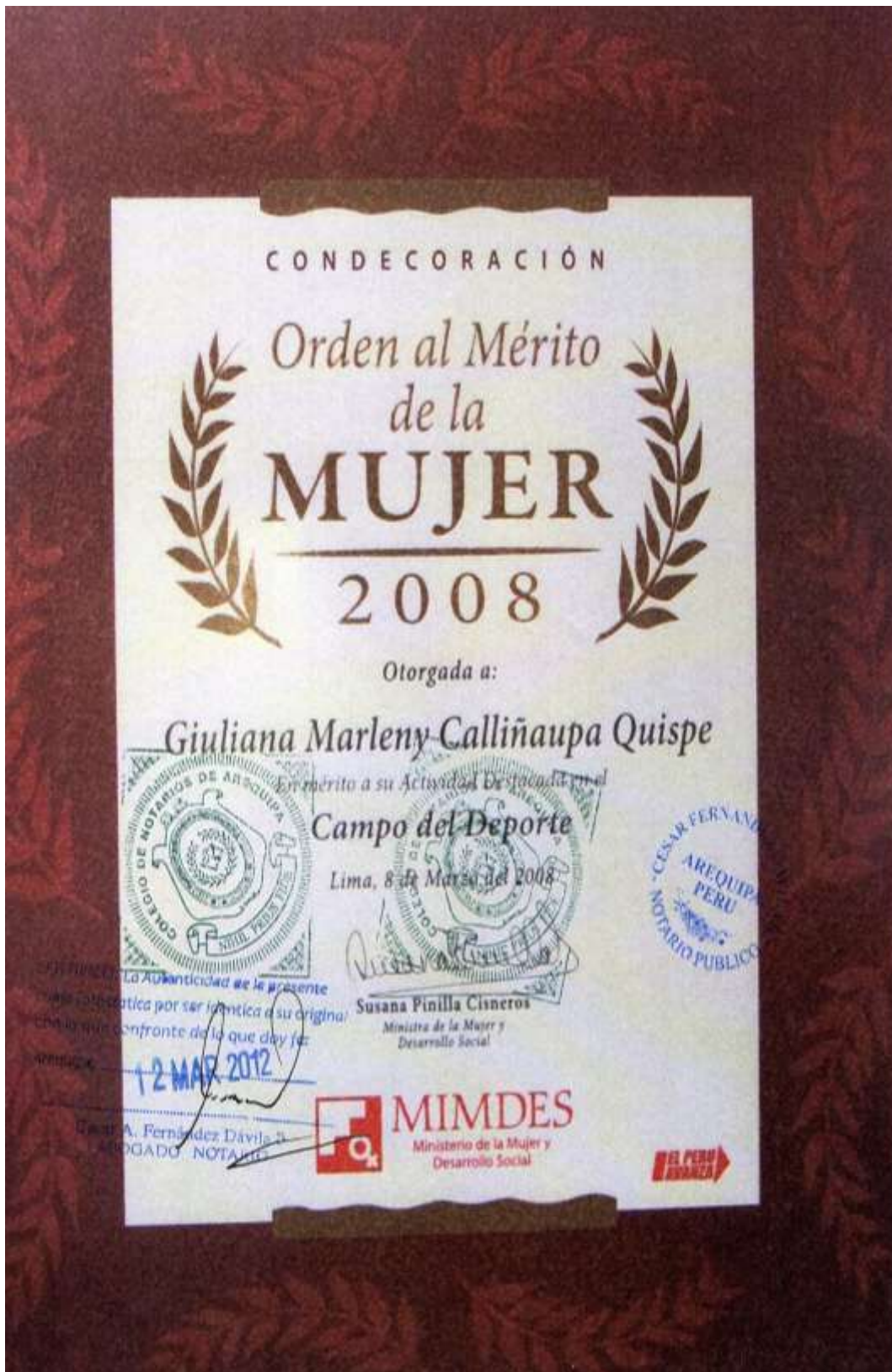
MATRIZ DE DATOS

ID	Edad COD	Genero	Dominancia de la mano	Dominancia del pie	Dominancia del ojo	Dominancia del oído	EDM	EDP	EDO	EDOIDO
1	25-31	Femenino	Izquierda	Derecha	Izquierda	Izquierda	Muy buena	Regular	Deficiente	Muy buena
2	25-31	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Deficiente	Muy buena	Muy buena	Muy buena
3	25-31	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Muy buena	Muy buena	Muy buena	Buena
4	32-39	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Muy buena	Deficiente	Muy buena	Muy buena
5	18-24	Masculino	Derecha	Izquierda	Derecha	Derecha	Regular	Muy buena	Deficiente	Muy buena
6	18-24	Femenino	Derecha	Izquierda	Izquierda	Derecha	Muy buena	Regular	Muy buena	Deficiente
7	18-24	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Deficiente	Muy buena	Muy buena	Muy buena
8	18-24	Femenino	Derecha	Derecha	Izquierda	Derecha	Muy buena	Muy buena	Muy buena	Buena
9	18-24	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
10	18-24	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Izquierda	Regular	Buena	Buena	Buena
11	18-24	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Muy buena	Muy buena	Muy buena	Buena
12	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Regular	Buena
13	25-31	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Regular	Regular	Deficiente	Regular
14	25-31	Masculino	Izquierda	Izquierda	Derecha	Izquierda	Buena	Buena	Buena	Regular

15	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Izquierda	Derecha	Muy buena	Deficiente	Buena	Buena
16	32-39	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
17	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Regular	Buena
18	25-31	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Muy buena	Muy buena	Muy buena	Regular
19	18-24	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
20	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
21	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Regular	Muy buena	Muy buena	Muy buena
22	18-24	Femenino	Derecha	Izquierda	Izquierda	Derecha	Muy buena	Muy buena	Buena	Buena
23	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Regular	Buena	Buena
24	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
25	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
26	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
27	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Buena	Buena	Buena	Buena
28	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Muy buena	Deficiente	Muy buena	Muy buena
29	25-31	Femenino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Muy buena	Muy buena	Regular	Buena
30	18-24	Masculino	Derecha	Derecha	Derecha	Derecha	Deficiente	Muy buena	Muy buena	Deficiente



ANEXO 5
LOGROS OBTENIDOS







MUNICIPALIDAD PROVINCIAL
DE AREQUIPA

DIPLOMA Y MEDALLA DEL DEPORTE

Otorgado a la señora

**LIC. GIULIANA MARLENY
CALLIÑAUPA QUISPE**

*Por su destacada trayectoria deportiva y como entrenadora
del seleccionado Peruano Arequipeño de Kung Fu y
Taichi Faja Negra V Tuan FPKF, dejando en alto el
nombre de la ciudad.*

Arequipa, 2014 Setiembre



Zegarra
DR. ALFREDO ZEGARRA TEJADA
Alcalde de Arequipa



GOBIERNO REGIONAL DE AREQUIPA
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN



Honor al Mérito

Otorgado a:

Lic. Giuliana Marleny Calliñaupa Quispe

FAJA NEGRA VI TUAN F.P.K.F.

DESTACADA DOCENTE DE ARTES MARCIALES

En reconocimiento a su valioso aporte y servicios distinguidos en bien de la Educación Regional y Nacional, en la disciplina de Kung Fú.

Se expide el presente en la ciudad de Arequipa a los 8 días del mes de Enero del año 2018.





MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE
JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO

Otorga el Presente

Diploma de Reconocimiento

**AL: Prof. GIULIANA MARLENY
CALLIÑAUPA QUISPE**

*FAJA NEGRA VI TUAN DE LA FEDERACION PERUANA DE
KUNG FU*

Por su destacada labor deportiva como entrenadora de la Liga distrital de Kung Fu de JLByR, forjando campeones nacionales e internacionales que han obtenido laureles deportivos para nuestro distrito.

J. L. Bustamante y Rivero, 04 de febrero de 2018.



Ing. Ronald Ibáñez Barreda
Alcalde





MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE
JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO

Otorga el Presente

Diploma de Reconocimiento

**A: GIULIANA MARLENY CALLIÑAUPA
QUISPE**

Por haber logrado los títulos de **CAMPEONA NACIONAL e INTERNACIONAL**, en torneos organizados por la **Federación Peruana de Kung Fú** y realizados en la capital de la república en los meses de noviembre y diciembre del 2017, obteniendo laureles deportivos para nuestro distrito.

J. L. Bustamante y Rivero, 04 de febrero de 2018.




Ing. Ronald Ibáñez Barreda
Alcalde







Municipalidad Distrital Jacobo Hunter

Diploma de Honor

Otorgado a:

Lic. Giuliana Marleny Calliñaupa Quispe

Faja Negra - VI Tuan FPKF

En merito, a su destacada labor deportiva en la enseñanza de Artes Marciales KUNG FU - DEFENSA PERSONAL, contribuyendo en la formación física y mental de la niñez y juventud del Distrito de Hunter.

Hunter 02 Marzo de 2018



Simón Balbuena Marroquin
ALCALDE

CONDECORACIÓN POR LA PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA



CONDECORACIÓN POR LA PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA



CONDECORACIÓN POR LA PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA



CONDECORACIÓN POR LA PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA



CONDECORACIÓN POR LA PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA



RECONOCIMIENTO POR EL MINISTERIO DE TRABAJO



RECONOCIMIENTO POR EL MINISTERIO DEL TRABAJO



RECONOCIMIENTO POR EL GOBIERNO REGIONAL



RECONOCIMIENTO POR LA MUNICIPALIDAD PROVINCIAL DE AREQUIPA



o

RECONOCIMIENTO POR LA MUNICIPALIDAD DISTRICTAL DE J.L.B.Y RIVERO



RECONOCIMIENTO POR LA FEDERACIÓN PERUANA DE KUNG FU



SELECCION NACIONAL EN SANTO DOMINGO - ECUADOR



CAMPEONA SUDAMERICANA

RECONOCIMIENTO E INSIGNIA DEL DEPORTE POR EL IPD



RECONOCIMIENTO POR LA MUNICIPALIDAD PROVINCIAL DE AREQUIPA



Los mejores del kung fu peruano

Giuliana Calliñaupa es campeona sudamericana. En el 2017 ganó 8 medallas de oro

www.elfuturo.com.pe

La constancia y experimentada deportista de alto nivel Giuliana Calliñaupa Quiroga ha sido galardonada como la mejor deportista del Perú y Sudamérica. A sus 30 años de trayectoria deportiva sigue cosechando logros.

En el 2017 logró 8 medallas de oro, 4 en el Campeonato Nacional de Kung Fu 2017 organizado por la Federación Peruana de Kung Fu, y 4 en el Campeonato Internacional de Kung Fu Embajadores de la Paz. Ambos certámenes fueron realizados en la capital de la República.

Giuliana se ha convertido en un ejemplo de esfuerzo, dedicación y perseverancia, y marca una historia en el Kung Fu peruano.

Desde muy pequeña se empezó a practicar este deporte, vendiendo el miedo y el temor a competir, pues su característica delgada y en algunas oportunidades tiene que subir de categoría. Sin embargo, gracias a su espíritu deportivo, siempre dejó en alto a nuestro país, y así también contribuye al desarrollo físico, mental y espiritual de niños y jóvenes que practican la disciplina.

LOGROS OBTENIDOS. A pesar del tiempo y de las múltiples ocupaciones a las que se dedica, Giuliana considera que la mejor manera de poner a prueba su talento personal es mediante las competencias deportivas, es por ello que a la actualidad ha obtenido múltiples títulos, reconocimientos y, sin duda, la seguridad y la confianza que toda persona necesita, así como un estilo de vida saludable.

Disfruta 8 títulos sudamericanos, 23 títulos internacionales, 13 títulos nacionales y 2 títulos bolivianos. Como integrante de la selección peruana de Kung Fu participó en el Campeonato Mundial de Wushu en Toronto, Canadá.

PREMIO AL ESFUERZO. El Estado peruano reconoce a Giuliana como la primera mujer anepañeña que ganó la admisión presidencial, al ser condecorada por el Ministerio de la Mujer como la mejor del deporte peruano.

El premio al esfuerzo fue otorgado por el Ministerio de la Mujer, por su destacada labor deportiva a favor de nuestro país.

Ella le tributó una esdria (patada a la altura de la cara) al expresidente de la república Alan García Pérez y fue ovacionada por el público presente. Asimismo, se ha ganado el reconocimiento de nuestros autoridades. En múltiples oportunidades, la Municipalidad Provincial de Arequipa le ha reconocido con el diploma y medalla de honor de la ciudad.

El Gobierno Regional de Arequipa, con el diploma de honor y placa recordatoria. Fue declarada hija honoraria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, y reconocida con el diploma y medalla del distrito.

DEPORTE Y ESTUDIOS. Giuliana no solo es buena en el deporte, también lo es en los estudios; ella dice que el deporte ayuda a alcanzar las metas, incentiva a ser mejor persona y a salir adelante. También tiene una maestría otorgada por la Universidad Católica de Santa María.



El rector de la Unsa, Dr. Raúl Sánchez, reconoció a Giuliana por su destacada trayectoria deportiva.

30
años de vida más dedicación deportiva y profesional

Además, asiste reconocimientos de la Gerencia Regional de Educación Arequipa, Ugel Sur, IPE, Federación Peruana de Kung Fu, diario Correo, Universidad Nacional de San Agustín, municipalidades distritales, entre otros.

Además, asiste reconocimientos de la Gerencia Regional de Educación Arequipa, Ugel Sur, IPE, Federación Peruana de Kung Fu, diario Correo, Universidad Nacional de San Agustín, municipalidades distritales, entre otros.

Dirección de la liga
La Liga Provincial de Kung Fu está en la Urb. 13 de Enero, Av. Carlos de Ossa, 3do piso, Bustamante y Rivero.

EL MÁXIMO GRADO. Muy aparte de los logros deportivos alcanzados en los diferentes certámenes deportivos, ha logrado el grado máximo en la disciplina de artes marciales kung fu tal como lo con-

seguirán negro, como algunos le conocen, lo que le permite y le avala en la instrucción del kung fu y defensa personal, con la finalidad de contribuir con la niñez y juventud arepañeña.

Ella ostenta el grado de Taa negra VI TUAN de la IDNF y se desempeña como docente de la Escuela Técnica Superior de la PNP Charcani Arequipa, así como en diferentes instituciones deportivas y educativas, pues para ella enseñar el kung fu es su pasión, talento que transmite seguridad y confianza a quienes la necesitan. Logró así el primer nacional al trabajo y emprendimiento.



Giuliana reconocida por el decano Dr. Cedros.



Deportista también es una destacada profesional.



La municipalidad provincial reconoce el talento.



El pequeño gran campeón luce su copa.



El Gobierno Regional de Arequipa declara hija honoraria a Giuliana.

Arequipa, lunes 5 de febrero de 2018 **7**

Golpe de gracia

150 deportistas deslumbran en el Campeonato de Kung Fu Apertura Verano 2018

Roberto Rodríguez Pareda
rodriguez@edicionnuevareduc.pe

Bustamante y Rivero. Los golpes (sanda) y las danzas marciales (taolu) a mano libre, con espada y garrote o bastón, se constituyeron ayer en el común denominador del Campeonato de Kung Fu Apertura Verano 2018. Un total de 150 deportistas de las ligas distritales de Socabaya, Huarter y José Luis Bustamante y Rivero dieron rienda suelta a su sabiduría en el coliseo El Olímpico. Niños, jóvenes y adultos de las categorías prein-

fantil (3 a 7 años), infantil (8 a 11), prejuvenil (12 a 14), juvenil (15-17) y mayores (18 a más) animaron la lid organizada por la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa. Quien inauguró la actividad fue el ingeniero y padrino del certamen, Jimmy Ojeda, mientras que el alcalde de José Luis Bustamante y Rivero, el ingeniero Ronald Ibáñez Barreda, reconoció a los alumnos campeones nacionales de kung fu en Lima (diciembre del 2017). El torneo que marcó el inicio del calendario deportivo 2018 obedeció a un fin. "Es darle la seguridad y confianza al alumno para que ellos mediante la competencia deportiva puedan comprobar que su defensa personal tiene eficacia, y así estar preparados para cualquier situación que les pueda pasar", explicó Guiliana Callifaupa, de la Liga Deportiva Provincial de Kung Fu de Arequipa.

Los niños de Socabaya demostraron su destreza y progreso.

Los integrantes de la Liga Distrital de José Luis Bustamante y Rivero derrocharon todo su talento y encantaron a los presentes. Se llevaron los aplausos.

Mistianos en Nacional de Kung fu

➔ Obtuvieron 7 medallas de oro en competencia

petitivas son san da golpe a la cara, boxeo y combate. En el último campeonato nacional ganó medalla de oro. Pero existieron obstáculos para algunos participantes en cuanto a la solvencia de viajes, ya que, una semana antes del campeonato nacional se realizó también el campeonato internacional en Lima. La cercanía de eventos no permitió solventar los gastos a quienes ganaron medalla de oro en dicho campeonato como: Samuel Ampuero, Luana Arapa, Adrián Zegarra y Christopher Cueva.

Giuliana agradeció a la Municipalidad de Bustamante y Rivero, a Jimmy Ojeda y al director del colegio Amadeus Mozart por ayudar a solventar a algunos competidores.

Un importante equipo de deportistas juveniles, maestros y másters, concurren al evento más importante del año. Se trata del Tajuquan, que fue una de las modalidades que impactó en el certamen nacional.

Giuliana Calliñaua destacó en esta modalidad obteniendo cuatro medallas de oro. Junto con todo el equipo representativo de Arequipa lograron dar cara por todos los characatos.

Entre los destacados mistianos se encuentra también una joven promesa del kung fu, el más joven del grupo: Arón Arapa Calliñaua, de tan solo 9 años y con 6 títulos nacionales acumulados. Sus modalidades más com-

TABLA DE POSICIONES - TORNEO APERTURA

NOMBRE	ORO	PLATA	BRONCE	MODALIDAD
Michell Marzola Ceballos	1	-	1	Mano libre y arma corta
Valerios Zapata Chavez	1	-	-	Combate
Anthony Mujica Cepeda	-	1	-	Mano libre
Giuliana Calliñaua	4	-	-	Arma corta, arma larga y Taijiquan

CORREO DIARIO C
AREQUIPA/MIÉRCOLES 14 DE
SE REALIZARÁ EL PRÓXIMO MARTES 20 DE JUNIO EN CERRO JULI

Los mejores en la Cena del Deporte

» **Ligas aún pueden enviar sus respectivas nóminas para la tradicional ceremonia de premiación a los destacados en todas las disciplinas**

REDACCIÓN | CORREO
correowp@grupomedia.pe

Crece la expectativa por la tradicional ceremonia de distinción, denominada Cena del Deporte, la cual se realizará el próximo martes 20 en Cerro Juli. Este evento es organizado por Diario Correo desde hace 34 años, en reconocimiento al esfuerzo y logros de los deportistas que destacaron en 2016. Aún se siguen recibiendo las temas de los mejores deportistas de las ligas deportivas en nuestras oficinas ubicadas en Juan Manuel Polar 113-Ovaló de Vallecito, de 9:00 a 18:30 horas. A continuación presentamos la nueva relación de deportistas a premiar.



Asistirán conocidos personajes del deporte.

AJEDREZ

Maestra FIDE Flavio Gonzáles Curse

AUTOMOVILISMO

Dany Pérez y Nilson Pérez, Ulmer Gamero Andrade, Olgier Mamani, Gonzalo Ticona, Wilber Quispe, Luis Lezano

BASQUET

Diego Alonso Alache Gonzáles, Luis Enrique Barrios Nales, Carlos Enrique Nómez Espinoza, Mauricio Abraham Revilla Cárdenas, José Javier Rojas Ramírez

DEPORTE ECUESTRE

Amazona, Sabrina Chichizla Roberts, Jhete, Gonzalo Morán

DEPORTE EN SILLA DE RUEDAS

César Barverena, Manrique, Eimer Cáceres Reynoso

FÚTBOL

Alejandro David Guevara Mamani, María del Rosario Reynoso Barriga, Luis Valdivia Saravia, Rerop Chirinos Yana, Ronnie Tunque López, Joel Cabrera Huamani, Andy Jefferson Polar Paredes, Carlos Fabrício Urbola Aedo, Julio Fernández Vargas, Alan Belisario Cáceres Samayari, Anthony Bryan Maque Amanquil, Gerson Guillén Portilla

GIMNASIA

Katherine Alejo Aguirre, Edward Alarcón Luque

JUDO

Alejandro Manuel Moreyra Champi, Ylli Pierina Farfán Cruces

KARATE

A. Selva Alegre, Jacques Araca Barahona, Pierre Araca Barahona

KARTISMO

María José Rivas, categoría Junior, Bruno Murillo, categoría Promocional, Mathías Maguina, categoría X30 Senior, Eduardo Moscoso, categoría X30 Máster

BOX

Brian Rosas

KUNG FU

Miguel Ángel Flores León, Richard Araza Laurel, Yerly Aron Araza Calliñaupe, Guisela Marley Calliñaupe Quijpe, Anthony Joel Mayoria Catacora, Alexandra Mayoria Catacora, Aytana Arlaine Jara Muñoz, Adrián Óscar Zegarra Manchego

MOTOCICLISMO

Johan Gonzáles, categoría 2500 cc, Joly Mendoza, categoría Promocional, Yamaha FZ, Mecánica Nacional

NATAJÓN

Alain Espinoza Vigil, Adriana Obando Melgarejo, Máster: Fernando Canepa Bustamante, Ángela Nakagawa

SALTOS ORNAMENTALES

Gabriel Menéndez Ramos

TENIS DE MESA

Sofía Rodríguez Manrique, Alejandro Tapia Fortón

OLIMPIADAS ESPECIALES

Alex Joseph Quispe Luque, Lizbeth Rosa Conde Gonzales

TIRO CON ARCO

Jeannette Hols de Zofiga

TIRO DEPORTIVO

Sara Gebriera, Vizzarra Gallegos, Lucía Fernanda, Cruz Torres

U. CATOLICA DE SANTA MARIA

Daniel Eduardo Vizzana Paredes, Alexia Arenas Paredes, Annia Kathlén Becerra Núñez, Juan Carlos Chávez Murillo, Carlos Andrés Zavala Cuadros, Jorge Alexander Copana Huaylla, David Américo Bueno Zoa, Alain Jorge Espinoza Vigil, Adriana Valera Apaza Aranibar, José Andrés Ramos Caytano, Manuel Victor Benegas Ramos

30 Llamado

Se solicita a las ligas que aún no han enviado sus listas de sus deportistas, lo hagan a más tardar este jueves.

UNIVERSIDAD LA SALLE

Luis Inarte Arfitegro, Daniela Osorio Alarcón, Antonio Estephano Kalinowski Marroquin, Guillermo Valdivia Suárez, Lucero Katherine Polar Cojoma

TAE KWON DO

Luz Belén Pacco Coña

VÓLEY

Liga Provincial de Vóley de Arequipa, Edith Marín Gonzáles (Club Alas Peruanas), Andrea Maceda Cuadros (Club Internacional)

WATERPOLO

Imanol Soto Merna, Luis Mendoza Peralta, Alejandra Quijpe Barraza, Rafaela Weiger Cervantes