ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Juegos cooperativos motrices y la identidad personal de estudiantes del V ciclo de instituciones educativas, provincia del Santa, 2024.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORES:

Ayllón Ramírez, Leonardo Kevin (Orcid: 0009-0006-5480-9181)
Camayo Rodríguez, Juan David (Orcid: 0009-0008-0420-1287)
Curay Garbozo, Fred Arturo (Orcid: 0009-0000-3472-5526)
Salgado Malqui, Edinson Fernando (Orcid: 0009-0000-6467-4942)

ASESOR:

Dr. Lu Saavedra, Jorge Martín (Orcid: 0000-0001-7020-1981)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias de aprendizaje

Nuevo Chimbote – Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Ayllón Ramírez Leonardo Kevin
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	47106334
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-5480-9181
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Camayo Rodríguez Juan David
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41589166
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-0420-1287
Datos del autor 3	
Apellidos y nombres	Curay Garbozo Fred Arturo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	43817335
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-3472-5526
Datos del autor 4	
Apellidos y nombres	Salgado Malqui Edinson Fernando
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73467139
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-6467-4942
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Lu Saavedra Jorge Martín
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32916897
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-7020-1981
Título / Grado académico	Doctor
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Muñoz Arana, José Pepe
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32960000
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9488-9650
Título / Grado académico	Magister

Secretario	
Apellidos y nombres	Velásquez Chang, Esther Ysabel
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32958835
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3333-0279
Título / Grado académico	Doctora en Educación
Vocal	
Apellidos y nombres	Sandoval Pérez, Luis Braims
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72688828
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-6808-0138
Título / Grado académico	Bachiller en Educación
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford·5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA – español
Tipo de trabajo de investigación	Tesis
País de publicación	PE – Perú
Grado académico o título profesional	Título Profesional
Nombre del grado o título profesional	Licenciado en Educación Física
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Física
Código del programa.	12200001
Año o rango de años en que se realizó la investigación	marzo 2024 – diciembre 2025

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CERTIFICADO DE SIMILITUD

EL JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE, EXTIENDE EL CERTIFICADO DE SIMILITUD SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

Denominación de la Tesis	Juegos cooperativos motrices y la identidad personal de estudiantes del V ciclo de instituciones educativas, provincia del Santa, 2024.
Autores	Ayllón Ramírez, Leonardo Kevin (Orcid: 0009-0006-5480-9181) Camayo Rodríguez, Juan David (Orcid: 0009-0008-0420-1287) Curay Garbozo, Fred Arturo (Orcid: 0009-0000-3472-5526) Salgado Malqui, Edinson Fernando (Orcid: 0009-0000-6467-4942)
% similitud del Turnitin	23 %
Asesor	Dr. Lu Saavedra, Jorge Martin (Orcid: 0000-0001-7020-1981)
Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Grado	
Título	Licenciado en Educación Física



23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

19% Fuentes de Internet
9% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Se emite el presente certificado de similitud en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 12 de noviembre de 2025

Mg. Cecilia Valeria Valera Rodríguez
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
ESSP CHIMBOTE

(043)-314528
Zona de equipamiento Metropolitano MC LI-1 Nuevo Chimbote
pedagogicochimbote@hotmail.com
www.pedagogicochimbote.edu.pe

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Leonardo Kevin Ayllón Ramírez, Juan David Camayo Rodríguez, Fred Arturo Curay Garbozo y Edinson Fernando Salgado Malqui; bachilleres de Formación Inicial Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Informe de Tesis titulado: **"Juegos cooperativos motrices para la identidad personal en estudiantes del V ciclo de la provincia del Santa, 2025."**; para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, del programa de estudios de Educación Física.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

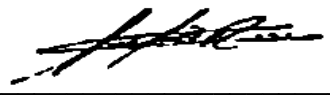
- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 12 de noviembre. de 2025



Ayllón Ramírez Leonardo Kevin
DNI: 47106334
Celular: 931934647



Camayo Rodríguez Juan David
DNI: 41589166
Celular: 979597590



Curay Garbozo Fred Arturo
DNI: 43817335
Celular: 943884490



Salgado Malqui Edinson Fernando
DNI: 73467139
Celular: 943234017

DEDICATORIA

A nuestros padres, quienes cada día han hecho un esfuerzo incansable para ofrecernos lo mejor y, sobre todo, para permitirnos seguir avanzando en nuestra carrera profesional. A nuestros hermanos, por su amor inmenso y la confianza que siempre han depositado en nosotros, así como por brindarnos la motivación necesaria para seguir adelante en esta etapa. Finalmente, a quienes han estado a nuestros lados en los momentos más críticos, apoyándonos y evitando que nos rindiéramos. A todos ellos, muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darnos fortaleza y dirección diaria, y por ayudarnos a superar cada desafío en nuestro camino. A nuestros queridos padres, por su constante confianza en nosotros. A la plana docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, por brindarnos excelentes conocimientos y experiencias durante nuestra formación, y a nuestro asesor, por su orientación y apoyo continuo, permitiéndonos alcanzar esta etapa final. También, a los estudiantes de la EBR de las diversas instituciones educativas que permitieron complementar nuestra formación docente.

ÍNDICE TEMÁTICO

Carátula..... i
Metadatos complementarios..... ii
Certificado de similitud..... iv
Declaración jurada de autenticidad..... v
Dedicatoria..... vi
Agradecimiento..... vii
Índice temático viii
Índice de tablas y figuras.....x
Resumen.....xii
Abstract.....xiii
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 14
1.1. Descripción y formulación del problema..... 14
1.2. Objetivos de la investigación..... 17
1.2.1. Objetivo general..... 17
1.2.2. Objetivos específicos 17
1.3. Justificación del estudio 17
2. MARCO TEÓRICO 19
2.1. Marco referencial 19
2.2. Bases teóricas científicas..... 23
2.3. Marco conceptual..... 26
3. METODOLOGÍA 30
3.1. Tipo de investigación 30
3.2. Diseño de investigación 30
3.3. Hipótesis 31
3.3.1. Hipótesis general 31
3.3.2. Hipótesis específicas 31
3.4. Variables de estudio: 32
3.5. Población, muestra y muestreo..... 32
3.5.1. Población 32
3.5.2. Muestra..... 34
3.5.3. Muestreo..... 35
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... 35
3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos. 36
3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis 377

3.9. Aspectos éticos 38
4. RESULTADOS OBTENIDOS 38
4.1. Presentación de resultados 38
4.2. Comprobación de hipótesis 48
5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS 56
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 58
6.1. Conclusiones 58
6.1.1. Conclusión general: 58
6.1.2. Conclusiones específicas:..... 58
6.2. Recomendaciones: 60
6.2.1. Recomendación general: 60
6.2.2. Recomendaciones específicas: 60
REFERENCIAS..... 62
ANEXOS 67
Anexo N° 01: Matriz de consistencia
Anexo N° 02: Matriz del instrumento (s)
Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos
Anexo N° 04: Ficha técnica del instrumento
Anexo N° 05: Constancia de validación de los expertos
Anexo N° 06: Resultados de confiabilidad (Prueba piloto)
Anexo N° 07: Base de datos
Anexo N° 08: Actividades de aprendizaje

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: Población de los estudiantes del V ciclo de las instituciones educativas… 32
Tabla 2: Estudiantes del V ciclo de primaria de las instituciones educativas (GC) 33
Tabla 3: Estudiantes del V ciclo de primaria de las instituciones educativas (GE) 34
Tabla 4: Dimensión 1 Relaciones Sociales (G.E) 38
Figura 1: Dimensión 1 Relaciones Sociales (G.E) 38
Tabla 5: Dimensión 1 Relaciones Sociales (G.C) 38
Figura 2: Dimensión 2 Relaciones Sociales (G.C) 39
Tabla 6: Dimensión 2 Autoimagen corporal (G.E) 40
Figura 3: Dimensión 2 Autoimagen corporal (G.E) 40
Tabla 7: Dimensión 2 Autoimagen corporal (G.C) 40
Figura 4: Dimensión 2 Autoimagen corporal (G.C) 41
Tabla 8: Dimensión 3 Autoeficacia (G.E) 41
Figura 5: Dimensión 3 Autoeficacia (G.E) 42
Tabla 9: Dimensión 3 Autoeficacia (G.C) 42
Figura 6: Dimensión 3 Autoeficacia (G.C) 42
Tabla 10: Dimensión 4 Motivación Intrínseca (GE) 43
Figura 7: Dimensión 4 Motivación Intrínseca (GE) 43
Tabla 11: Dimensión 4 Motivación Intrínseca (GC)) 44
Figura 8: Dimensión 4 Motivación Intrínseca (GC) 44
Tabla 12: Identidad Personal (GE) 45
Figura 9: Objetivo General (GE) 45
Tabla 13: Identidad Personal (GC) 45
Figura 10: Objetivo General (GC) 46
Tabla 14: Prueba de Normalidad dimensión 1 (Relaciones Sociales) 47
Tabla 15: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 1 (Relaciones Sociales) ..... …….47
Tabla 16: Estadísticos de la prueba de rangos de U de Mann-Whitney dimensión 1 (Relaciones Sociales) 48
Tabla 17: Prueba de Normalidad dimensión 2 (Autoimagen corporal) 49
Tabla 18: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney dimensión 2 (Autoimagen corporal) … 49
Tabla 19: Estadísticos de la prueba de rangos de U de Mann-Whitney dimensión 2 (Autoimagen corporal) 49
Tabla 20: Prueba de Normalidad dimensión 3 (Autoeficacia) 50
Tabla 21: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 3 (Autoeficacia) 50

Tabla 22: Estadísticos de la prueba de rangos de U de Mann-Whitney dimensión 3 (Autoeficacia) 51
Tabla 23: Prueba de Normalidad dimensión 4 (Motivación Intrínseca) 51
Tabla 24: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 4 (Motivación Intrínseca) 52
Tabla 25: Estadísticos de la prueba de rangos de U de Mann-Whitney dimensión 4 (Motivación Intrínseca) 52
Tabla 26: Prueba de Normalidad Objetivo General..... 53
Tabla 27: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Objetivo General..... 53
Tabla 28: Estadísticos de la prueba de rangos de U de Mann-Whitney Objetivo General 53

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar el nivel de mejora en la identidad personal de los estudiantes del V ciclo de educación básica regular mediante la aplicación de juegos cooperativos motrices en instituciones educativas de la provincia del Santa, durante el año 2024. Se utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental de dos grupos no equivalentes, aplicando un pretest y postest tanto al grupo experimental como al grupo de control. La muestra estuvo conformada por 228 estudiantes distribuidos entre dos instituciones educativas. La variable dependiente, identidad personal, fue evaluada en sus dimensiones: autoimagen corporal, relaciones sociales, autoeficacia y motivación intrínseca. Los resultados obtenidos mediante pruebas estadísticas como la U de Mann-Whitney y pruebas de normalidad demostraron diferencias significativas a favor del grupo experimental, evidenciando mejoras especialmente en las dimensiones de relaciones sociales y autoeficacia. Se concluye que los juegos cooperativos motrices contribuyen de manera significativa al fortalecimiento de la identidad personal en los estudiantes, promoviendo el desarrollo integral y la formación de ciudadanos seguros y comprometidos con su entorno.

Palabras clave: Juegos cooperativos motrices, identidad personal, educación física, autoeficacia, relaciones sociales.

ABSTRACT

The present research aimed to determine the level of improvement in the personal identity of 5th cycle students of basic education through the application of cooperative motor games in educational institutions in the province of Santa, during the year 2024. A quantitative approach was used, with a quasi-experimental design involving two non-equivalent groups, using a pre-test and post-test applied to both the experimental and control groups. The sample consisted of 228 students distributed across two schools. The dependent variable, personal identity, was evaluated through its dimensions: body self-image, social relationships, self-efficacy, and intrinsic motivation. The results obtained through statistical tests such as the Mann-Whitney U test and normality tests showed significant differences in favor of the experimental group, especially in the dimensions of social relationships and self-efficacy. It is concluded that cooperative motor games significantly contribute to strengthening students' personal identity, promoting their integral development and the formation of self-confident, socially committed citizens.

Keywords: Cooperative motor games, personal identity, physical education, self-efficacy, social relationships

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

Desde que nacen las personas interactúan y forman parte de una sociedad, en la cual se comparte el mismo idioma y cultura. Esto quiere decir, que desde ese instante se forja la identidad personal y esta se ve reflejada a través de las acciones cotidianas. Los maestros establecen las condiciones adecuadas para que los alumnos puedan desarrollar y reforzar su confianza, utilizando diversas estrategias innovadoras.

Así mismo, Almeida y Cerezo (2020). Precisan que la actividad física humana no es sólo una manifestación biológica, sino que también tiene una dimensión cultural significativa. Existen numerosas teorías que vinculan el juego con la cultura. A finales del siglo XIX, antropólogos como Morgan y Taylor propusieron la siguiente clasificación: juegos de habilidad física, donde el éxito depende de las capacidades motoras de los jugadores; juegos de estrategia, donde el éxito se basa en la elección racional entre varias acciones posibles; y juegos de azar, donde el éxito se determina por la suerte o por un objeto incontrolable como una rueda o un dado.

En el ámbito mundial los juegos cooperativos se han vuelto parte de una actividad diaria, siendo más recurrentes en lugares de difícil alcance tecnológico, estas actividades son replicadas por los docentes en las escuelas a fin de mejorar la identidad personal y las habilidades sociales en la comunidad educativa. Recurriendo a textos e informes se aprecia que en el tiempo de la pandemia aumentaron las personas con diversos problemas físicos y mentales. La economía se ha visto impactada a nivel mundial, derivando en muchos casos de desempleo en familias e individuos, situación que aumenta la incertidumbre y ansiedad en la sociedad (Tinitana et al., 2023).

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2010) establece que la práctica regular de actividad deportiva reduce el riesgo de diversas enfermedades tanto físicas como psicológicas. Los docentes de educación física emplean diversas estrategias para realizar una serie de actividades motrices en beneficios de los estudiantes priorizando su salud mental y física. En este caso, emplear juegos es una manera divertida donde todos los implicados socializan e interactúan entre sí, buscando un bien común, fortaleciendo así su identidad personal y cuidando su salud.

En el ámbito nacional, el Ministerio de Salud (MINSA, 2014) define la adolescencia como un periodo en el que se vuelven cada vez más independientes al definir quiénes son, qué papel desempeñan en la sociedad e implementar valores y habilidades aprendidos en las familias a las que pertenecen. La población adolescente

tiene entre 12 y 17 años, esta población posee diversos rasgos y carencias particulares vinculadas al proceso de formación.

Los niños y jóvenes presentan en la actualidad una gran dificultad para comunicarse y relacionarse con sus semejantes, consecuencia de una débil identidad personal, promoviendo una búsqueda de estrategias para dar respuesta a este gran desafío que se observa en las escuelas, en las que Chimbote no es ajeno a esta dolencia nacional, ya que, en las aulas se evidencian jóvenes tímidos, poco comunicativos y con baja autoestima. Esto, sumado a la necesidad de pertenencia implícita en la adolescencia, los convierte en parte de una población vulnerable y susceptible a caer en caminos perjudiciales para su autonomía.

También el Ministerio de Educación (MINEDU, 2003) nos menciona que en los últimos años ha avanzado en el reconocimiento del derecho de la primera infancia a un desarrollo integral de sus potencialidades. La preocupación no se limita únicamente al derecho de la subsistencia, sino que también abarca el progreso integral de los menores. Por ello, es crucial prestar atención a las habilidades sociales de estos en el ámbito de la educación.

El reto planteado, está basado en que los estudiantes establezcan una vida activa, disfrutando sus manifestaciones culturales de carácter motriz, desarrollando activamente una actitud eco-social responsable, fomentando los procesos de toma de decisiones mientras reafirma su identidad personal. Lo que va a crear una mejora en la parte emocional del estudiante ya que le brindará seguridad y mostrará una mejora en su autoestima lo que es beneficioso para este.

En el ámbito local, menciona Chavelly (2021). Se ha identificado de manera destacada la exigencia de innovar tácticas educativas cooperativas que promuevan habilidades sociales y nuevos hábitos, con el objetivo de potenciar significativamente relaciones entre estudiantes. Los juegos cooperativos motrices desarrollan la interacción entre compañeros donde pueden expresar ideas y respetar también la opinión de sus semejantes, logrando trabajar en un clima cálido donde se logren los objetivos esperados de aprendizaje y formación personal de una manera activa.

El equipo investigador está de acuerdo con lo expuesto por Chavelly sobre las crisis de identidad en adolescentes y adultos jóvenes son similares a otros problemas de desarrollo, pero no siempre tan dramáticas. Los problemas y conflictos entre generaciones (jóvenes y mayores) son una parte importante de la formación de identidad de cada nueva generación de jóvenes. Sin embargo, el problema de la

juventud actual es más profundo y está influenciado por el problema de la identidad social y cultural, es decir, la división de valores y el rápido ritmo del cambio social.

En los juegos cooperativos empleados durante las sesiones de aprendizaje en las prácticas preprofesionales se evidenció que muchos estudiantes no se relacionan fácilmente con sus semejantes, no brindaban opiniones, ni planteaban estrategias para superar las actividades, demostrando inseguridad y timidez en su participación. Se necesita buscar estrategias para mejorar y fortalecer la identidad personal, lo que permite comunicar ideas y emociones de manera libre, logrando así, formar ciudadanos seguros de sí mismos y productivos para la sociedad, donde puedan plasmar sus metas y cumplirlas.

Ante esta problemática como futuros docentes buscamos dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿En qué nivel mejora la identidad personal de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Determinar el nivel de mejora de la identidad personal de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.

1.2.1. Objetivos específicos

- Precisar el nivel de mejora de las relaciones sociales de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.
- Establecer el nivel de mejora de la autoimagen corporal de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.
- Especificar en nivel de mejora de la autoeficacia de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.
- Puntualizar el nivel de mejora de la motivación intrínseca de los estudiantes del V ciclo al aplicarse se los juegos cooperativos motrices.

1.3. Justificación del estudio

Para destacar la importancia y relevancia para ejecutar la investigación continuación se presenta La justificación teórica, la justificación práctica, la justificación metodológica y la justificación filosófica. La investigación se justificará mediante las recomendaciones y conclusiones que se recopilaron durante el estudio.

En la justificación teórica. Según Quiroga et al. (2021). Nos indica que Erikson es uno de los expertos fundamentales en el estudio de la identidad, incorporando en este concepto la conexión entre el ser y la historia, así como entre el tiempo. También se trabaja con la teoría de la identidad personal, ya que, Locke (1980, citado por Córdova et al, 2024) definió la persona como un ser racional, como “un ser pensante inteligente dotado de razón y de reflexión, y que puede considerarse a sí mismo como el mismo, como una misma cosa pensante en diferentes tiempos y lugares”.

Dentro de la justificación práctica. Según Guerrero (2023) se ha logrado entender cómo los juegos cooperativos promueven la integración, la unión y el respeto entre todos los estudiantes mediante la implementación y el desarrollo de la propuesta de participación. Como remarca Monsalve (2003), la teoría de juegos de John Nash, afirma que; si los jugadores pueden obtener algún tipo de ventaja al cooperar, no vacilarán en unirse en equipos con el mismo propósito.

En cuanto a la justificación metodológica, el primer paso que debe seguir el investigador es evaluar a los estudiantes para establecer su nivel de comprensión de los objetivos educativos establecidos. Posteriormente, introduce la variable independiente o experimental, que en este caso es la nueva metodología de enseñanza, y a continuación realiza una nueva evaluación de los niveles de comprensión de los objetivos en sus estudiantes. Las diferencias observadas entre las dos mediciones indicarían el progreso de los estudiantes en relación con el nivel de dominio de los objetivos. (Sánchez y Reyes, 1996)

Dentro de la justificación filosófica el estudio considera los aportes de la filosofía institucional, aquella que busca educar a personas comprometidas con el cambio social, Por ello, se respaldó en las tres claves: Educación tarea de humanización; educación, vocación de servicio y solidaridad, además, educación proceso en continuo cambio. De esta manera se demostrará que los juegos cooperativos motrices fortalecen la identidad personal en los estudiantes logrando objetivos exitosos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

A nivel internacional, Andrade Gamboa (2022), en Colombia, realizó la investigación titulada Programa de juegos cooperativos que contribuyen en el desarrollo de conductas prosociales en estudiantes del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar Mundo Nuevo, Tuluá, Valle del Cauca. El estudio tuvo como objetivo contribuir al desarrollo de las conductas prosociales mediante la aplicación de un programa de juegos cooperativos en estudiantes pertenecientes a una institución de protección infantil. La investigación empleó una metodología cualitativa y desarrolló una intervención durante doce semanas, organizada en las dimensiones de autoestima, motivación personal, respeto y empatía. Los resultados evidenciaron que las actividades basadas en juegos cooperativos favorecieron las relaciones interpersonales, la participación activa y el desarrollo de conductas prosociales.

Martínez (2022), en Colombia, desarrolló una investigación titulada *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia entre estudiantes de grado sexto*, cuyo propósito fue analizar el aporte de estas actividades lúdicas en la mejora de las relaciones interpersonales dentro del contexto escolar. El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo mediante la metodología de investigación-acción. Los resultados evidenciaron que la aplicación de juegos cooperativos favorece la convivencia escolar al fortalecer valores como el respeto, la solidaridad y la colaboración entre los estudiantes. Asimismo, se concluyó que esta estrategia contribuye a la resolución pacífica de conflictos y al establecimiento de ambientes educativos más participativos, inclusivos y armoniosos.

Vázquez-Vílchez et al. (2021) llevaron a cabo una investigación en España con estudiantes universitarios de formación docente, cuyo propósito fue analizar la efectividad de un juego de mesa cooperativo como estrategia para promover la educación ambiental. Mediante un diseño cuasiexperimental, los resultados evidenciaron que esta metodología contribuye al aprendizaje significativo, fomenta una mayor participación de los estudiantes y fortalece su compromiso con el cuidado del medio ambiente. Asimismo, los autores señalaron que la dinámica cooperativa del juego favorece el desarrollo de habilidades de comunicación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones de manera consensuada.

Gómez-Trigueros et al. (2023) realizaron una investigación en España con la participación de 301 estudiantes universitarios, con el propósito de evaluar una metodología de aprendizaje colaborativo basada en la gamificación desarrollada en un entorno virtual. Los resultados mostraron que la implementación de actividades cooperativas favoreció el incremento de la motivación y la participación del alumnado, además de promover emociones positivas durante el proceso de aprendizaje. Asimismo, se observó una mejora en la interacción y el trabajo conjunto entre los estudiantes, evidenciando la eficacia de este tipo de estrategias para fortalecer el aprendizaje colaborativo.

A nivel nacional, Guerrero (2021), realizó un estudio titulado " Vínculo entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de primaria de la I.E. Sol de Vitarte 1226, Lima", el diseño de investigación es no experimental, descriptivo de tipo básico y correlacional trabajo con una muestra de 176 estudiantes. Se empleó la observación, aplicando la encuesta. El autor reporta como resultado que los juegos cooperativos tienen una vinculación significativa con el progreso de la comunicación con un valor positivo (0,631) según la prueba de correlación de Pearson. concluye que las relaciones con los juegos cooperativos y las habilidades sociales es positiva con gran magnitud lo cual el autor demuestra su hipóstasis afirmándose.

Farro García (2023), en Piura, realizó la investigación titulada *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años en una institución educativa, Piura – 2023*, con el propósito de determinar el efecto de la aplicación de juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con diseño preexperimental, empleando la técnica de observación para la recopilación de información. Los resultados demostraron que la implementación de actividades basadas en juegos cooperativos contribuyó significativamente a mejorar la convivencia escolar de los niños, promoviendo el desarrollo de relaciones interpersonales favorables, el respeto mutuo y una mayor participación dentro del aula.

García Barrazueta (2022), en Lima, desarrolló la investigación titulada *Influencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar inclusiva en niños de 5 años de una Institución Educativa de Lima, 2022*, cuyo objetivo fue analizar el efecto de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar inclusiva. El estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental, aplicado a niños de cinco años. Los resultados evidenciaron que

la utilización de juegos cooperativos favoreció significativamente la convivencia escolar inclusiva, impulsando la integración, la cooperación y la mejora de las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Falcon Gonzales (2023), en Huánuco, desarrolló una investigación titulada *Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2023*, con el propósito de analizar la contribución de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las competencias vinculadas con la convivencia democrática. El estudio permitió identificar que la aplicación de estrategias lúdicas cooperativas favorece el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, promoviendo una comunicación asertiva, la colaboración, la participación activa y el respeto hacia sus compañeros dentro del entorno escolar.

También, Ruiz (2020). Realizó un estudio titulado “Juegos cooperativos para mejorar la competencia en resolver problemas de cantidad en estudiantes de 3 años de la institución educativa Horizonte Jire - Satipo,” 2019. La investigación es cuasi experimental de nivel explicativo, utilizando como muestra a todos los estudiantes de 3, 4 y 5 años, con un total de 36 participantes, quienes participaron en la implementación de juegos cooperativos. Para evaluar los resultados, se emplearon pruebas estandarizadas, utilizando la prueba pedagógica como instrumento principal. Según el autor, identifico un desbalance importante en las calificaciones medias del grupo de control y del grupo experimental en la capacidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, lo que sugiere que los juegos cooperativos mejoran esta habilidad específica en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Horizonte Jire, ubicada en Satipo.

A nivel local, Herrera (2021), según su investigación realizada en la Institución Educativa N°1555 en Coishco, Ancash, en 2021, se observó que la implementación de juegos colaborativos, como juegos motores y cognitivos, condujo a un notable aumento en la autonomía de niños de 4 años. Este incremento se reflejó en el desarrollo de habilidades como independencia y autoconocimiento, incluyendo la capacidad de vestirse y desvestirse de forma autónoma, gestionar sus necesidades fisiológicas, y reconocer a personas en su entorno cercano. Además, el análisis estadístico reveló diferencias importantes entre los resultados anteriores y posteriores a la intervención apoyando la efectividad de los juegos colaborativos

para mejorar la autonomía infantil. Estos resultados sugieren que la integración de estrategias de juego colaborativo en el entorno educativo puede beneficiar el desarrollo integral de niños en edad preescolar (Institución Educativa N°1555, 2021).

Pajuelo Oroya (2023), en Chimbote, realizó la investigación titulada *Juegos cooperativos y su influencia en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un jardín, Chimbote, 2023*, con la finalidad de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial. El estudio se efectuó bajo un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental, considerando la participación de niños de cinco años. Los resultados demostraron que la aplicación de juegos cooperativos genera efectos favorables en la convivencia escolar, al fortalecer la comunicación, la colaboración, la ayuda entre compañeros y la formación de relaciones sociales positivas dentro del aula.

Ávalos Esteban (2021), en la región Áncash, realizó la investigación titulada *Taller de estrategias didácticas participativas y el aprendizaje cooperativo en estudiantes del nivel primario, Institución Educativa "César Vallejo", región Áncash, 2020*, cuyo objetivo fue analizar la influencia de la aplicación de estrategias participativas en el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en estudiantes de educación primaria. El estudio evidenció que el desarrollo de actividades fundamentadas en la cooperación favorece la interacción entre los estudiantes, incrementa su participación activa y permite la construcción colectiva de conocimientos. Asimismo, los resultados resaltaron la importancia de implementar estrategias educativas colaborativas que promuevan ambientes de aprendizaje basados en la cooperación, dejando de lado prácticas centradas exclusivamente en la competencia individual.

Arteaga Flores (2020), en Chimbote, realizó la investigación titulada *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020*, con la finalidad de determinar el efecto de la aplicación de juegos cooperativos en el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, empleando la técnica de observación para la recopilación de información. Los resultados demostraron que la implementación de juegos cooperativos favoreció significativamente el desarrollo de habilidades sociales en

los niños, promoviendo la interacción entre pares, la comunicación efectiva, la cooperación y una convivencia armoniosa dentro del aula.

También, Pulido (2020) cuya investigación se llevó a cabo en la institución educativa N°319 del distrito de Chimbote, Ancash, en 2020, centrada en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de cuatro años, con una población de 37 estudiantes, dejando como resultado que el 87% de los niños se encuentran en un proceso con respecto a la competencia construye su identidad, resaltando el fortalecimiento de la personalidad en el crecimiento de cada individuo.

2.2. Bases teóricas científicas

La investigación, se sustenta en la teoría psicosocial de Erikson, psicólogo y psicoanalista, en 1956 desarrolló una teoría del desarrollo psicosocial que incluye la formación de la identidad personal como uno de los principales desafíos de la vida. En su modelo, la identidad se forma a través de una serie de crisis y elecciones a lo largo de diferentes etapas de la vida, influidas por factores sociales y culturales. La identidad personal es un proceso activo constructivo de la estructura psiquiátrica, que se da a lo largo de la vida y que continuamente va cambiando. Quiroga et al. (2021). Nos indica que Erikson es uno de los principales estudiosos de la identidad, integrando en este concepto el nexo entre individuo e historia, así como entre pasado y futuro.

Otra de las teorías es la de John Locke y su teoría de la identidad personal que sustentara con sus aportes a nuestro trabajo a la variable dependiente. Ya que, Locke (1980, citado por Córdova et al, 2024) definió la persona como un ser racional, como “un ser pensante inteligente dotado de razón y de reflexión, y que puede considerarse a sí mismo como el mismo, como una misma cosa pensante en diferentes tiempos y lugares”.

Rodrigo (2022) indica que la teoría de Locke enfatiza que la identidad personal no está determinada por características físicas o sustanciales inmutables, sino por la continuidad de la conciencia a través del tiempo, permitiendo a una persona reconocerse como la misma a pesar de los cambios que pueda experimentar. Lo que nos lleva a buscar que los estudiantes logren identificar las dimensiones de la identidad personal y las fortalezcan para su desarrollo.

De la misma manera se amplía el marco teórico considerando a George H. Mead y su teoría del interaccionismo simbólico. Según Santos y Barros (2023). Menciona que para fomentar el desarrollo de una identidad personal sólida, utiliza los juegos en el

contexto educativo promoviendo valores y habilidades necesarios para una ciudadanía comprometida y ética, respaldada en la teoría del interaccionismo simbólico de Mead (1931) que proporciona un marco conceptual poderoso para entender cómo se forma y se desarrolla la identidad personal a través de la interacción social, el uso de símbolos y la internalización de las expectativas sociales. Es una perspectiva que destaca la naturaleza social y dinámica de la identidad, alejándose de visiones estáticas y unidimensionales del self.

El trabajo de investigación considera las siguientes dimensiones para la variable dependiente las cuales son: la autoimagen corporal, relaciones sociales, auto eficiencia y la motivación intrínseca.

Según Morocho (2022). La conducta evitativa incluye, por un lado, pensamientos y sentimientos relacionados con la devaluación del cuerpo y, por otro, la insatisfacción corporal. La Teoría del Yo Corpóreo de Cash (2002), ofrece un marco comprensivo para entender cómo las personas experimentan y se relacionan con su propio cuerpo, destacando la importancia de los aspectos emocionales y conductuales en la formación de la autoimagen corporal y en la salud psicológica general.

También Vázquez (2022) da importancia a la relación social consolidada con la teoría del habitus de Bourdieu (1960) explora cómo las experiencias sociales y culturales moldean las disposiciones y prácticas de los individuos. Se refiere a un conjunto de disposiciones duraderas que guían las acciones y percepciones de las personas de manera inconsciente. Estas disposiciones son adquiridas a través de la socialización y reflejan las estructuras sociales y culturales en las que se desenvuelven los individuos. No es estático; puede adaptarse y cambiar en respuesta a nuevas experiencias, pero también tiende a reproducir patrones sociales existentes. Esta teoría ofrece una manera de entender cómo las estructuras sociales influyen en las acciones individuales y cómo las prácticas sociales se mantienen y transforman a lo largo del tiempo.

Otra de las dimensiones es la autoeficacia, donde Calicchio (2023), en su libro explora la vida de Bandura y sus teorías sobre cómo las personas tienen la capacidad de alcanzar metas específicas y desenvolverse en situaciones particulares. Estas teorías destacan cómo las creencias individuales sobre sus propias habilidades influyen en su comportamiento, motivación y éxito personal. El concepto de autoeficacia, acuñado por Albert Bandura en 1970, fue muy importante en el desarrollo de la psicología. Introdujo nuevos paradigmas e ideas que ampliaron la comprensión del comportamiento humano y

la interacción humana, revelando un elemento importante que se había pasado por alto hasta ahora.

En la última dimensión, Chacón et al. (2024) discuten la teoría de la motivación intrínseca, la cual se origina en necesidades humanas fundamentales como el hambre, la sed y otras necesidades psicológicas básicas. Según ellos, los motivadores intrínsecos pueden incluir la curiosidad y el deseo de enfrentar nuevos desafíos. En su estudio, Deci y Ryan (1985), en la teoría de la autodeterminación, explican cómo este tipo de motivación es el camino hacia encontrar satisfacción personal interna. Por lo tanto, la motivación intrínseca se refiere a personas cuya motivación proviene de llevar a cabo actividades por el acto mismo de realizarlas, más que por los resultados o consecuencias externas que puedan obtenerse.

Referente a la variable independiente consideramos lo siguiente, según Rodríguez (2023) menciona que los equilibrios de Nash son importantes para comprender cómo los individuos y las empresas toman decisiones estratégicas que tienen incentivos para cooperar, pero también desincentivos para no cooperar. En la teoría de juegos, Nash (1950) desarrolló su enfoque primordialmente en el equilibrio de juegos no cooperativos y en la formulación del conocido equilibrio de Nash, estableciéndose estas ideas alrededor de 1950-1951. Aunque Nash también hizo aportes significativos a la teoría de juegos cooperativos, su principal atención inicialmente se centró en los juegos donde los jugadores actúan de manera independiente y no necesariamente cooperativa.

La primera dimensión es la motricidad. Según Briones et al. (2023) menciona a Vygotsky y su teoría sociocultural relaciona el desarrollo motor y cognitivo, enfatizando el papel del entorno social y las interacciones en el desarrollo de los niños. El aprendizaje y la adquisición de habilidades motoras finas se pueden lograr en un entorno social e interactivo, y los niños necesitan la colaboración de adultos y de compañeros más experimentados para desarrollar estas habilidades.

La segunda dimensión se refiere a la inteligencia. Según, Alonso (2021) hace énfasis en la teoría de Waldorf, que considera al aprendizaje como una situación natural, donde el niño debe vincularse con su entorno y tomar conciencia de ellos, considerando al juego como el mediador fundamental para el desarrollo espiritual y cognitivo de los niños potenciando su relación consigo mismo y los demás.

La tercera dimensión es la creatividad. Menciona Romo (1984), citado por Muñoz, 2022). Quien explica que el pensamiento creativo, consiste en crear nuevos colaboradores distribuidos y nuevas colecciones para generar ideas útiles. Buscando así emplear nuevas

estrategias para lograr los objetivos planteados que la persona se va proponiendo a través de las experiencias vividas y según sus necesidades.

La cuarta y última dimensión se enfoca en la sociabilidad. Según Suárez (2021). Menciona que el interaccionismo simbólico es una perspectiva dentro de la sociología que permite a los educadores entender las percepciones de los estudiantes a través de sus interacciones en el entorno en el que se desenvuelven. De acuerdo con Piaget (1961), en la Teoría del Desarrollo Cognitivo, la representación cognitiva implica una adaptación al significado, alcanzando un equilibrio entre acomodación y asimilación. Los significantes, por otro lado, se forman a partir de imágenes reales o mentales que se ajustan o imitan de manera precisa la realidad.

2.3. Marco conceptual

Para detallar con mayor exactitud algunos conocimientos que se abordan en el proyecto de investigación, según Sepúlveda (2020) sugiere que la identidad personal conlleva la gestión consciente de uno mismo, la reflexión sobre las experiencias vividas, la interacción con el entorno y el desarrollo continuo a lo largo del tiempo. Siendo un proceso dinámico y multifacético que contribuye a la formación única de cada individuo como persona. Atribuye al sentido de identidad y continuidad a lo largo del tiempo, integrando el entorno y a los demás en su formación.

Como primera dimensión las relaciones sociales son los vínculos y conexiones que las personas establecen entre sí en una comunidad o sociedad. Estas interacciones abarcan desde relaciones familiares y amistades hasta conexiones laborales y comunitarias, siendo cruciales para el incremento emocional, la identidad personal y la integración social de cada individuo. Como menciona Harari (2015) en su obra "Sapiens: De animales a dioses: Breve historia de la humanidad", examina cómo las relaciones sociales han sido cruciales para la supervivencia y el éxito de la especie humana a lo largo del tiempo y argumenta que la capacidad única de los sapiens para cooperar en grandes grupos, construir confianza, crear narrativas compartidas y establecer jerarquías sociales ha sido fundamental para su evolución y desarrollo como especie.

Segunda la autoimagen corporal es la manera en que una persona percibe su propio cuerpo, incluyendo sus características físicas y apariencia general. Esta percepción puede estar influenciada por aspectos culturales, experiencias personales, normas sociales y mensajes de los medios de comunicación. No se restringe únicamente a la percepción externa física, sino que también abarca las emociones, actitudes y creencias personales respecto al propio cuerpo, así como el nivel de satisfacción y aceptación que se tenga con

él. A sí mismo hace referencia Brumberg (1997) en su libro, en el que examina de forma crítica el impacto de los medios de comunicación, los roles de género, las expectativas familiares y las presiones académicas en la construcción de la forma en que las chicas perciben su cuerpo. Explora cómo las experiencias personales y colectivas han sido moldeadas por las normas culturales dominantes y cómo estas normas han evolucionado con el tiempo. "El Proyecto del Cuerpo" ofrece una exploración detallada y perspicaz de los desafíos que las jóvenes han enfrentado en relación con sus cuerpos y cómo estas experiencias han influido en el desarrollo de la identidad femenina en la sociedad estadounidense.

las relaciones sociales son los vínculos y conexiones que las personas establecen entre sí en una comunidad o sociedad. Estas interacciones abarcan desde relaciones familiares y amistades hasta conexiones laborales y comunitarias, siendo cruciales para el incremento emocional, la identidad personal y la integración social de cada individuo. Como menciona Harari (2015) en su obra "Sapiens: De animales a dioses: Breve historia de la humanidad", examina cómo las relaciones sociales han sido cruciales para la supervivencia y el éxito de la especie humana a lo largo del tiempo y argumenta que la capacidad única de los sapiens para cooperar en grandes grupos, construir confianza, crear narrativas compartidas y establecer jerarquías sociales ha sido fundamental para su evolución y desarrollo como especie.

Tercera es la autoeficacia. Donde Rodríguez y Cantero (2020). Menciona que Bandura no solo evidencia la relevancia del aprendizaje por observación, sino que también desafió la noción equivocada de que los observadores siempre imitarán el comportamiento del modelo. En cambio, señaló que una vez que se obtienen los detalles del comportamiento, los observadores pueden crear nuevos comportamientos en su teoría de la autoeficacia.

Cuarta y última dimensión para Orbegozo (2016). La motivación intrínseca surgió como una respuesta tanto al psicoanálisis, que proponía la existencia de una energía psíquica interna e incontrolable, como al conductismo, que considera al ser humano únicamente influenciado por factores externos. En el contexto de la identidad personal, esta teoría sugiere un equilibrio entre los aspectos internos y externos, proponiendo que la identidad no está determinada únicamente por fuerzas internas o influencias externas, sino por una interacción.

En lo referente a los contenidos pertenecientes a la variable independiente. En la actualidad los juegos tienen muchos beneficios como menciona Masabanda (2020). Los

niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando. Aunque el tipo de juego cambia y se adapta a la edad y preferencias de cada niño, no es solo una forma de entretenimiento; es también una actividad que los motiva. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales cruciales para su crecimiento. Aprenden a resolver problemas, a trabajar en equipo, a seguir reglas y a gestionar sus emociones. Además, el juego estimula la creatividad y la imaginación, permitiendo descubrir y comprender el mundo que los rodea en un entorno seguro y controlado. Por lo tanto, el juego es esencial no solo para el entretenimiento, sino también para la evolución de la parte psicológica y social.

Además, Guerrero (2023). que la clave para asegurar la plena participación de todo el alumnado fue adaptar los juegos a sus necesidades individuales. La personalización y flexibilidad de los juegos permitieron que cada estudiante participará activamente, lo cual contribuyó a la mejora de su desarrollo físico, social y emocional. Lo que rectifica que los juegos cooperativos son importantes para la interacción, ya que todos pueden participar y ser parte de estas estrategias de aprendizaje que se adecuan a los diversos estudiantes, teniendo en cuenta la edad, cantidad y otros aspectos importantes que el docente tiene que observar para lograr los objetivos esperados.

Según Camargo (2023) los juegos colaborativos repercuten de forma positiva en los niveles de autoestima personal que desarrollan los menores, por lo que se asevera que este es un método efectivo para optimizar sus niveles de autoestima personal. Por lo tanto, los juegos colaborativos, son un medio apropiado para lograr que los estudiantes refuercen sus habilidades sociales, mejorando su seguridad en ellos mismos, logrando así cumplir los objetivos y conseguir ciudadanos líderes en nuestra sociedad.

El docente tiene muchas estrategias de cómo hacer participar a todos sus estudiantes, buscando así lograr que todos los estudiantes cumplan con los objetivos, donde todos puedan participar, opinar y sentirse bien cumpliendo las metas. Como menciona Omeñaca y Ruiz (citado por Batuecas, 2023). Un juego cooperativo es una actividad que requiere que los estudiantes participen de manera orientada al grupo, donde cada participante colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común. Según Velázquez (citado por Batuecas, 2023). Define los juegos cooperativos como actividades grupales en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes, ya que todos deben esforzarse por alcanzar un objetivo común, independientemente del rol que desempeñen en la actividad. Este tipo de juegos sirven a los estudiantes para explayarse, brindar ideas y opiniones, ya que todo el equipo busca un fin en común, llevando a todos los participantes a interactuar y fórmulas estrategias en busca de lograr los objetivos.

Como primera dimensión de los juegos cooperativos se encuentra la motricidad. Según, Zambrano y Acosta (2022). El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños se sientan capaces, brindando satisfacción y liberando tensiones o emociones intensas. La confianza en sí mismos contribuye al autoconcepto y a la autoestima, favoreciendo la independencia de los niños para realizar sus propias actividades.

La segunda dimensión es la inteligencia. Nos indican Salovey y Mayer (1990, citado por Miranda et al., 2023). Argumentan que la inteligencia emocional se ha estudiado durante décadas; donde introdujeron este concepto y la definieron como la capacidad de reconocer conductas particulares y lejanas, distinguirlas y emplear los datos para actuar y pensar. Demostrando la autonomía de cada persona en la toma de decisiones y pensamiento crítico.

La tercera dimensión trata de la creatividad donde Herrera et al. (2020). La creatividad es la manera más sencilla y efectiva para que los estudiantes expresen y desarrollen sus habilidades motrices, llevando a cabo acciones de forma autónoma en las escuelas, con el propósito de evitar que se conviertan en robots. En lugar de inventar, explicar, analizar y comprometerse, mejorando así la calidad de la educación.

La cuarta y última se basa en la sociabilidad. Según Ruiz. (2021). La sociabilidad va más allá del análisis de las interacciones sociales; es fundamental para comprender cómo el espacio construido influye en la formación de comunidades locales organizadas. Desde esta perspectiva, es crucial tener en cuenta las manifestaciones culturales que surgen de las relaciones sociales, ya que estas simbolizan. Por ello, es crucial entender cómo las prácticas urbanas diarias afectan la configuración de estas tramas significativas y cómo pueden ser identificadas mediante el estudio del espacio.

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Esta investigación, según su enfoque, es de tipo cuantitativo, ya que su objetivo es recolectar datos cuantificables de la variable dependiente mediante un grupo control con pretest. En este proceso, se compararon los resultados obtenidos por el grupo experimental a través del pretest y postest, a los cuales se les aplico la intervención. (Hernandez, 2014).

De acuerdo con su propósito, es una investigación aplicada, ya que utiliza los conocimientos teóricos disponibles para desarrollar soluciones prácticas e inmediatas a problemas específicos. Su enfoque se orientó a alcanzar objetivos y resultados reales, con el fin de lograr metas concretas y medibles. La metodología empleada estuvo diseñada para producir resultados que puedan aplicarse de forma inmediata y que contribuyan al cumplimiento del objetivo planteado. (Hinojosa et al, 2024).

Según su carácter fue experimental "En su sentido más amplio, lo experimental abarca los procedimientos necesarios en una investigación experimental, que van desde la formulación de la hipótesis hasta la obtención de los resultados." (Arnau, 1981 citado por Grupo de Ingeniería Tisular, s/f)

3.2. Diseño de investigación

Esta investigación tuvo un diseño cuasiexperimental, dado que se trabajó con un grupo tratamiento y el grupo control, en ambos grupos se aplicó un pre test y pos test.

El diseño fue el Cuasi Experimental de dos grupos no equivalentes o con grupo de control no equivalente:

GE	O_1	X	O_2
GC	O_3		O_4

Donde:

O1 Y 03 : medición previa (Identidad personal).
X : variable independiente (Juegos cooperativos).
O2 Y O4 : medición posterior (Identidad personal).

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

Hi La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la identidad personal de los estudiantes del V ciclo.

Ho La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la identidad personal de los estudiantes del V ciclo.

3.3.2. Hipótesis específicas

H1 La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la autoimagen corporal de los estudiantes del V ciclo.

H1o La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la autoimagen corporal de los estudiantes del V ciclo.

H2 La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la autoeficacia de los estudiantes del V ciclo.

H2o La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la autoeficacia de los estudiantes del V ciclo.

H3 La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente las relaciones sociales de los estudiantes del V ciclo.

H3o La aplicación de los juegos cooperativos no afecta las relaciones sociales de los estudiantes del V ciclo.

H4 La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la motivación intrínseca de los estudiantes del V ciclo.

H4o La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la motivación intrínseca de los estudiantes del V ciclo.

3.4. Variables de estudio:

Variable independiente: Juegos cooperativos motrices.

Variable dependiente: Identidad personal

Operacionalización de la variable dependiente: Identidad personal.

Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición de la variable
Identidad personal Sepúlveda (2020) sugiere que la identidad personal conlleva la gestión consciente de uno mismo, la reflexión sobre las experiencias vividas, la interacción con el entorno y el desarrollo continuo a lo largo del tiempo. Esto se medirá empelando el test de identidad personal donde se evaluará el beneficio de la autoimagen corporal, las relaciones sociales, autoeficacia y la motivación intrínseca.	La autoimagen corporal	Percepción física	Bueno (25 – 30) Regular (16-24) Deficiente (6 – 15)
		Autoevaluación corporal	
		Satisfacción corporal	
	Relaciones sociales	Proximidad física	
		Frecuencia de interacción	
		Apoyo mutuo	
	Auto eficiencia	Persistencia	
		Resiliencia	
		Adaptabilidad	
	La motivación intrínseca.	Interés y Disfrute	
		Motivación	
		Autonomía	

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

De acuerdo con Badii et al. (2021). Una población es un grupo completo de elementos similares que deben ser investigados y están definidos por su extensión en el espacio y en el tiempo. Esto implica que cuando se desea explorar conceptos relacionados con una población, se está realmente tratando con conjuntos de datos extensos. Es evidente que, debido a las restricciones de recursos, la investigación de la población se realiza típicamente a través del muestreo; la población estará conformada por los estudiantes del V ciclo de la EBR.

Tabla 1: Población de los estudiantes del V ciclo de las instituciones educativas.

Instituciones educativas	Ciclo	Grado	Sección	N° de estudiantes		
				varones	mujeres	Total, de estudiantes
"88229" SAN JUAN	V	5 TO	A	09	08	17
		5 TO	B	18	11	29
		5 TO	C	13	16	29
		6 TO	A	17	07	24
		6 TO	C	14	14	28
VILLA MARÍA		5 TO	A	14	19	33
		5 TO	B	16	20	36
		6 TO	A	17	15	32
TOTAL				118	110	228

Nota: Información obtenida de registro auxiliar de la institución educativa.

3.5.2. Muestra

Según, Piedra y Manqueros (2021 cita a Supo 2014) nos dice que la muestra es un segmento de la población que queremos estudiar, siendo esencialmente un subgrupo de sus elementos. Este concepto nos lleva a la idea de que, en la mayoría de los casos, la construcción de una muestra implica seleccionar algunos de los elementos de la población.

Tabla 2: Estudiantes del V ciclo de primaria de las instituciones educativas

Instituciones educativas	Ciclo	Grado	Sección	N° de estudiantes		
				varones	mujeres	Total, de estudiantes
“88229” SAN JUAN	V	5 TO	B	18	11	29
		6 TO	A	17	07	24
		5 TO	C	13	16	29
VILLA MARÍA		5 TO	A	14	19	33
TOTAL				62	53	115

Nota: Información obtenida del registro auxiliar de la institución educativa.

3.5.3. Muestreo

Como indica Ríos (2017), el muestreo es la técnica utilizada para seleccionar los elementos que conformarán la muestra. En el estudio mencionado, se empleó un muestreo no probabilístico debido a que la población muestra estaba previamente delimitada.

Tabla 3: Estudiantes del V ciclo de primaria de las instituciones educativas

Instituciones educativas	Ciclo	Grado	Sección	N° de estudiantes		
				varones	mujeres	Total, de estudiantes
“88229” SAN JUAN	V	5 TO	A	09	08	17
		6 TO	C	14	14	28
VILLA MARÍA		5 TO	B	16	20	36
		6 TO	A	17	15	32
TOTAL				56	57	113

Nota: Información obtenida del registro auxiliar de la institución educativa.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para establecer las técnicas de recolección de datos, se tomó como referencia a Sánchez y Reyes (2015), quienes señalan que la recopilación de información constituye un proceso fundamental dentro de toda investigación. Para ello, es necesario emplear técnicas seleccionadas de acuerdo con el método y los objetivos del estudio, las cuales pueden ser de carácter directo o indirecto, según la información que se pretenda obtener. En la presente investigación se empleó la técnica de observación directa, dirigida a los estudiantes, con el propósito de recopilar información relacionada con las variables de estudio. Esta técnica permitió al investigador aproximarse de manera directa al contexto estudiado y obtener una percepción más objetiva y precisa de la problemática investigada (Useche et al., 2019).

Como indica Mendoza y Ávila (2020). El instrumento de recolección de datos se enfoca en establecer las condiciones necesarias para la medición. Los datos son conceptos que representan una abstracción del mundo real, perceptibles por los sentidos de forma directa o indirecta, y todo lo empírico puede ser medido.

Para Martínez (2022). Los cuestionarios, por otro lado, están compuestos por un conjunto de preguntas diseñadas para medir una o más variables definidas en la investigación. Estas preguntas pueden ser abiertas o cerradas, y se pueden aplicar a través

de una llamada telefónica o internet. En este caso se empleará un pre - test y post – test lo que brindará una idea clara de los resultados.

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.

Según, Hernández (2014). La validez se refiere a la precisión con la que un instrumento mide una variable específica, siendo la forma común de validar el contenido. En este estudio, se elaboró una ficha de observación que posibilitaba documentar con precisión los datos imprescindibles para el análisis. Previo a su implementación, la ficha fue evaluada de manera especializada por expertos en el tema para asegurar que el instrumento utilizado fuera válido.

Dentro de este procedimiento, se creó una carpeta de validación que incluía varios documentos técnicos complementarios. Entre los elementos incluidos se encuentran: la matriz de consistencia, el cuadro para definir las variables, diferentes versiones de la matriz del instrumento, una ficha técnica descriptiva y los certificados que avalaban la evaluación y aprobación del instrumento por parte de los expertos convocados.

Tras concluir la revisión cualitativa, se llevó a cabo la prueba estadística denominada V de Aiken, resultando en un valor de 1.00. De acuerdo con los criterios tradicionales de interpretación, este puntaje sugiere que el instrumento posee una validez muy elevada. Este hallazgo ofrece un fundamento firme para declarar que los elementos incluidos en la hoja de observación son idóneos para medir las dimensiones de la variable dependiente, y que su contenido es relevante para los propósitos de la investigación. Es importante mencionar que la prueba V de Aiken es un coeficiente destinado a evaluar la validez de contenido en herramientas de medición, y de acuerdo con Escurra (1998), se determina a partir de la relación entre la calificación otorgada por los expertos y la diferencia máxima posible entre los puntajes. Su objetivo es establecer si los elementos incluidos son apropiados para evaluar lo que se busca, teniendo en cuenta la perspectiva de expertos en la materia.

Por otro lado, la fiabilidad del instrumento se relaciona con su habilidad para proporcionar resultados coherentes al ser aplicado repetidamente en las mismas condiciones. Esta cualidad es fundamental para garantizar que los datos obtenidos sean consistentes y replicables (Useche et al., 2019). En esta investigación, la fiabilidad se evaluó mediante el uso del coeficiente alfa de Cronbach, después de realizar una prueba piloto previa.

Según Ventura-León (2019), este coeficiente posibilita determinar la parte de la variabilidad total del instrumento que se puede asignar al factor común entre los ítems. Los resultados de la prueba piloto mostraron un valor de 0.801, lo que, de acuerdo con los criterios definidos para este análisis, sugiere un nivel de confiabilidad "alto". Este hallazgo indica que los elementos del instrumento exhiben coherencia interna y evalúan de manera consistente las dimensiones propuestas en la variable dependiente. Así, se determina que la herramienta de observación empleada en el estudio es válida y confiable, lo que asegura que la información recolectada será pertinente para evaluar el efecto del mejoramiento de la identidad personal al aplicarse los juegos cooperativos motrices en los alumnos.

3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis

El tratamiento de datos se llevó a cabo empleando los softwares Microsoft Excel y SPSS versión 26.0. En una fase inicial, la información recopilada fue estructurada y codificada en Excel, lo que facilitó una sistematización preliminar para el análisis subsiguiente. Posteriormente, los datos se trasladaron al software estadístico SPSS, que permitió la creación de tablas y gráficos, además de un análisis estadístico más exacto.

Respecto al análisis descriptivo, se utilizaron tablas de frecuencias y gráficos estadísticos para mostrar los datos, aplicando medidas como la frecuencia absoluta (fi) y la frecuencia porcentual (%), con el objetivo de detallar la distribución de las respuestas.

Para comprobar la normalidad de los datos, se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, sugerida para muestras amplias como la del presente estudio (228 estudiantes). Esta evaluación facilitó verificar si los datos se adecuaban a una distribución normal, lo que constituye un paso esencial previo a seleccionar la prueba estadística adecuada (Ghasemi y Zahediasl, 2012). Dado que los resultados mostraron que los datos no se ajustaban a una distribución normal, se eligió un método no paramétrico.

Respecto a la prueba de hipótesis, se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ya que el diseño incluyó la comparación entre el grupo experimental y el grupo control, dado que los datos no satisfacían el supuesto de normalidad. Esta prueba facilitó identificar variaciones en la distribución de rangos entre los dos grupos tras la intervención. El análisis mostró un valor de significancia de $p = 0.000$, lo que demuestra diferencias estadísticamente significativas en los resultados obtenidos, corroborando la mejora de la identidad personal al aplicar los juegos cooperativos motrices en los estudiantes. Por lo tanto, se desestimó la hipótesis nula y se aprobó la hipótesis alternativa, apoyando los objetivos establecidos en la investigación.

3.9. Aspectos éticos

En la presente investigación, no se efectuarán cambios en los protocolos durante la elaboración del instrumento a utilizar. Se mantuvieron los principios morales en todo el proceso, así como en la entrega de las carpetas de validación. Se aplicarán principios éticos de respeto, integridad, honestidad y responsabilidad, garantizando total transparencia y evitando el plagio conforme a las normas políticas de la escuela.

La Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote fomenta la integridad a lo largo de todo el proceso formativo, reflejando en nuestras actitudes y comportamientos los valores que nos transmite esta institución. Al llevar a cabo nuestro proyecto de investigación en las instituciones educativas durante las prácticas, es crucial evidenciar valores y buenas prácticas educativas en la dirección y evaluación de los proyectos. La honestidad debe ser un principio fundamental en todo nuestro proceso formativo, especialmente en el trabajo de investigación, lo que reflejará nuestro compromiso y esfuerzo.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de resultados

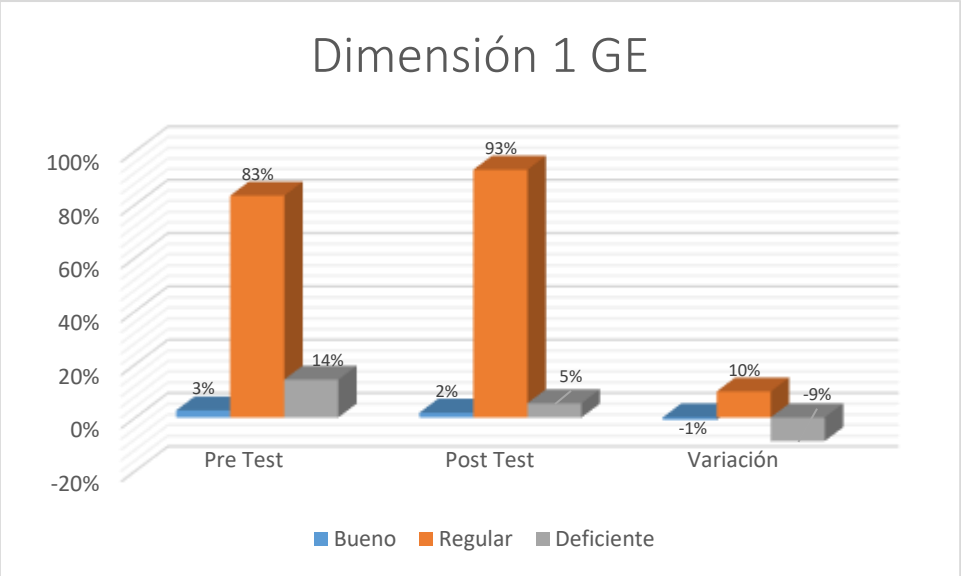
Resultados del primer objetivo: Precisar el nivel de mejora de las relaciones sociales de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.

Tabla 4: Relaciones sociales GE

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	3	3%	2	2%	-1	-1%
16 - 24	REGULAR	94	83%	105	93%	11	10%
6 - 15	DEFICIENTE	16	14%	6	5%	-10	-9%
	TOTAL	113	100%	113	100%	0	0%

Nota: Información extraída de la base de datos.

Figura 1: Dimensión 1 GE (Relaciones sociales)



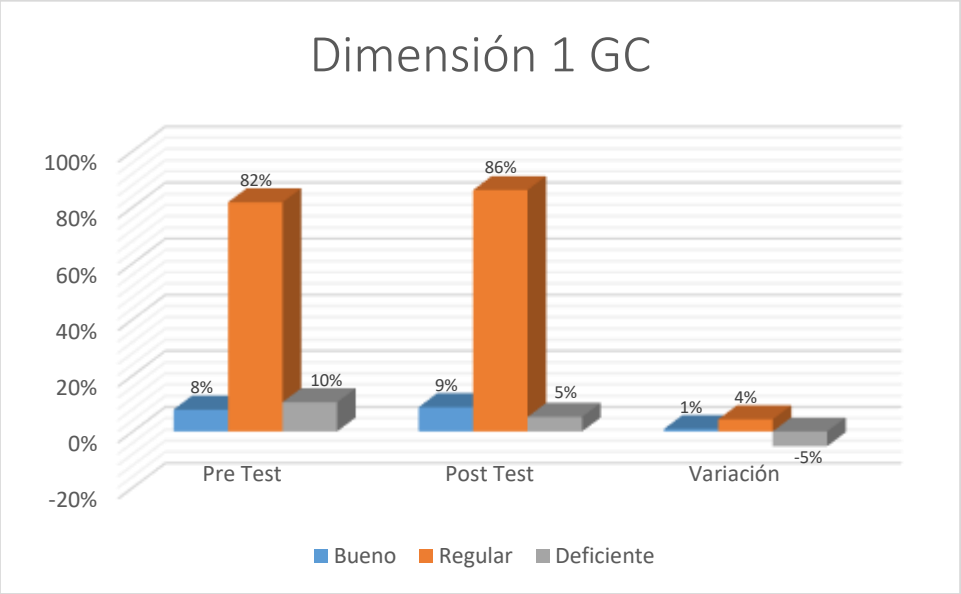
Nota: Información obtenida de la tabla 4.

Tabla 5: Relaciones sociales GC

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	9	8%	10	9%	1	1%
16 - 24	REGULAR	94	82%	99	86%	5	4%
6 - 15	DEFICIENTE	12	10%	6	5%	-6	-5%
	TOTAL	115	100%	115	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 2: Dimensión 1 GC (Relaciones sociales)



Nota: Información obtenida de la tabla 5.

Interpretación:

Según los resultados presentados en la tabla 4 y figura 1, con respecto al primer objetivo del grupo experimental, que habla de las relaciones sociales en los estudiantes se observa que para el pre test en el nivel bueno se encontraron el 3%, 83% en el nivel regular y para el nivel deficiente 14%. Posteriormente, en el post test se observó que para el nivel bueno 2%, en el nivel regular 93% y en el deficiente 5%. Por último, se observa la variación entre el post test y el pre test, donde se evidencio que en el nivel bueno hubo una reducción del 1%, en el nivel regular hubo un 10% de incremento y para el nivel deficiente se redujo un 9%.

El grupo de control del mismo objetivo, según los resultados de la tabla 5 y figura 2, en el pre test se observa 8% en el nivel bueno, 82% en el nivel regular y 10% en el nivel deficiente. Luego, en el post test se evidencio que en el nivel bueno solo estuvo el 9% de la muestra, 86% en el nivel regular y para el nivel deficiente 5%. Además, dentro de los resultados obtenidos, se evidencia la variación en los 3 niveles, para el nivel bueno hubo un aumento del 1%, un aumento del 4% en el nivel regular y una reducción del 5% en el nivel deficiente.

Comparando ambos grupos teniendo en cuenta sus resultados en los posts test de ambos grupos, se puede concluir que hubo una variación significativa en el nivel regular

donde se obtuvo 10% de incremento, que evidencia que la aplicación de los juegos cooperativos motrices mejora las relaciones sociales en los estudiantes.

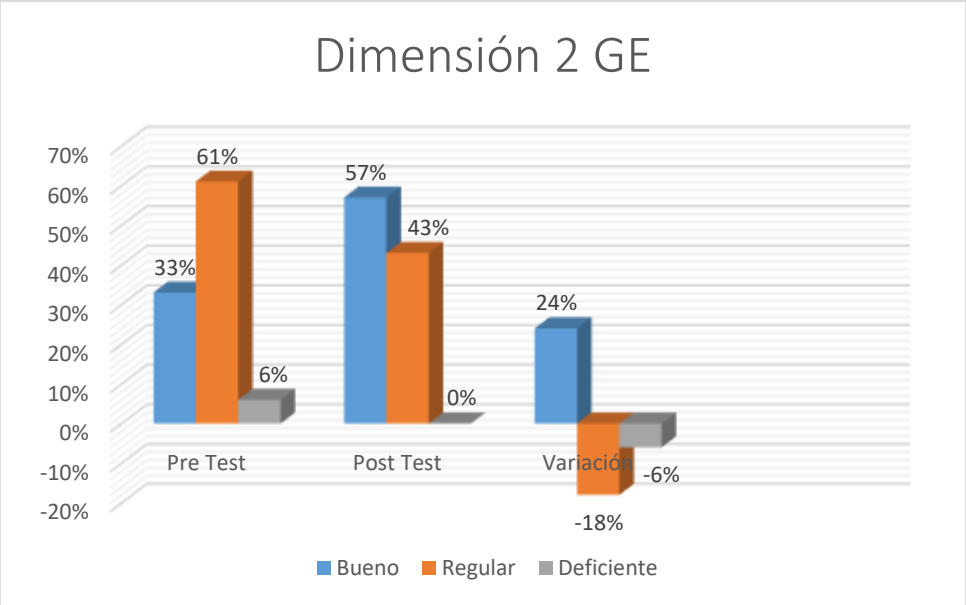
Resultados del segundo objetivo: Establecer el nivel de mejora de la autoimagen corporal de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.

Tabla 6: Autoimagen corporal GE

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	38	33%	65	57%	27	24%
16 - 24	REGULAR	70	61%	50	43%	-20	-18%
6 - 15	DEFICIENTE	7	6%	0	0%	-7	-6%
	TOTAL	115	100%	115	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 3: Dimensión 2 GE (Autoimagen corporal)



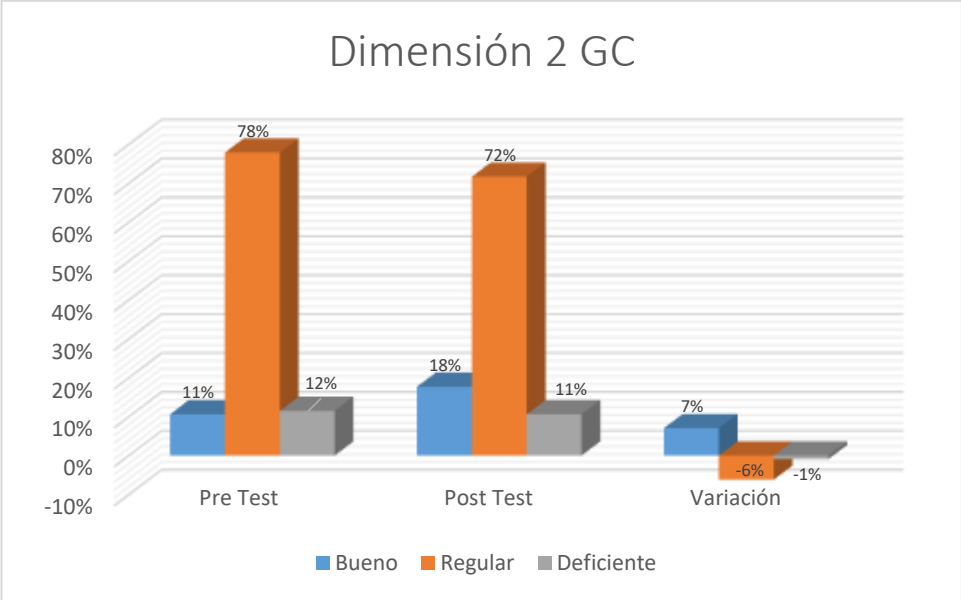
Nota: Información obtenida de la tabla 6.

Tabla 7: Autoimagen corporal GC

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variacion	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	12	11%	20	18%	8	7%
16 - 24	REGULAR	88	78%	81	72%	-7	-6%
6 - 15	DEFICIENTE	13	12%	12	11%	-1	-1%
	TOTAL	113	100%	113	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 4: Dimensión 2 GC (Autoimagen corporal)



Nota: Información obtenida de la tabla 7.

Interpretación:

En cuanto a la autoimagen corporal, la Tabla 6 y Figura 3 muestran que en el GE hubo un aumento del 24% en el nivel bueno (de 33% a 57%) y una reducción del 18% en el nivel regular (de 61% a 43%) y disminuyó en 6% en nivel deficiente. Estos resultados sugieren que los juegos cooperativos motrices permitieron una mejora general en la percepción media de la autoimagen, disminuyendo los niveles más bajos.

En el GC (Tabla 7 y Figura 4), el nivel bueno aumentó del 11% al 18%, pero el nivel regular bajó del 78% al 72%, y el nivel deficiente se mantuvo casi constante. Si bien se evidencia una leve mejora, esta no es tan significativa como la del grupo experimental, especialmente en términos de reducción del nivel deficiente.

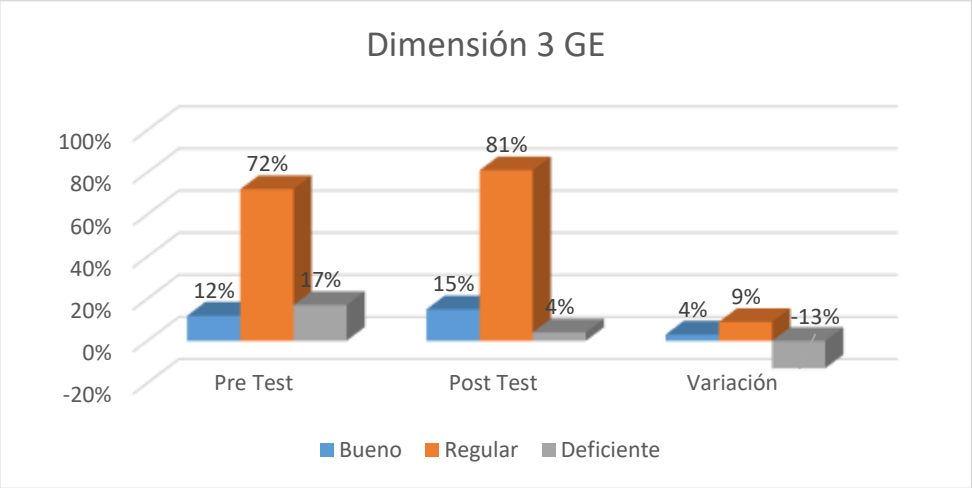
Resultados del tercer objetivo: Especificar en nivel de mejora de la autoeficacia de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.

Tabla 8: Autoeficacia GE

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	13	12%	17	15%	4	4%
16 - 24	REGULAR	81	72%	92	81%	11	9%
6 - 15	DEFICIENTE	19	17%	4	4%	-15	-13%
	TOTAL	113	100%	113	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 5: Dimensión 3 GE (Autoeficacia)



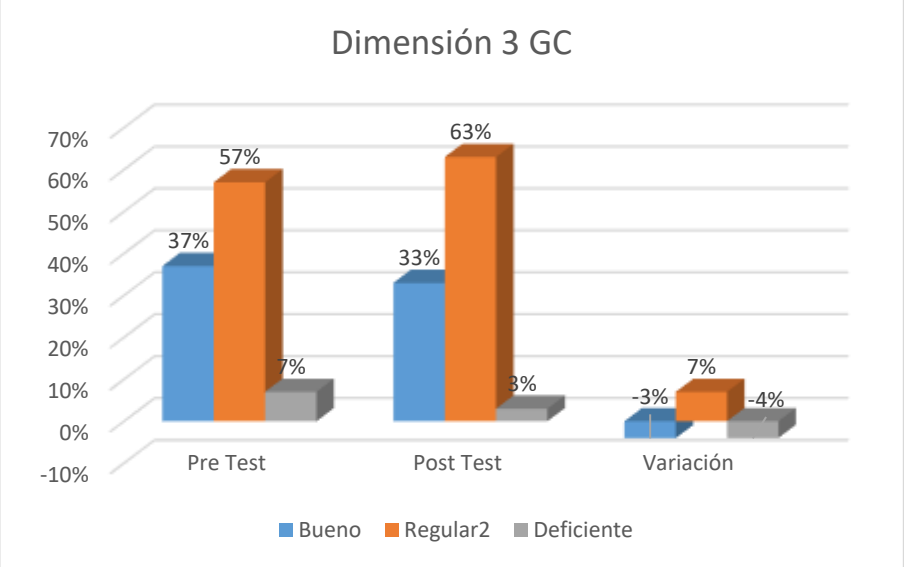
Nota: Información obtenida de la tabla 8.

Tabla 9: Autoeficacia GC

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	42	37%	38	33%	-4	-3%
16 - 24	REGULAR	65	57%	73	63%	8	7%
6 - 15	DEFICIENTE	8	7%	4	3%	-4	-4%
	TOTAL	115	100%	115	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 6: Dimensión 3 GC (Autoeficacia)



Nota: Información obtenida de la tabla 9.

Interpretación:

En relación con la autoeficacia, la Tabla 8 y Figura 5 del GE muestran un incremento del 4% en el nivel bueno (de 11% a 15%), un incremento del 9% en el nivel regular (de 72% a 81%) y una disminución del 13% en el nivel deficiente (de 17% a 4%). Se observa una tendencia a la mejora general, trasladando a estudiantes de niveles bajos hacia niveles medios.

En el GC (Tabla 9 y Figura 6), se evidenció una reducción del 3% en el nivel bueno y un incremento del 7% en el nivel regular, mientras que el nivel deficiente se redujo del 7% al 3%. A pesar de ello, la magnitud del cambio fue similar a la del GE, lo cual sugiere que ambos grupos mejoraron, pero con el grupo experimental mostrando una mejora más consistente al considerar el contexto de intervención.

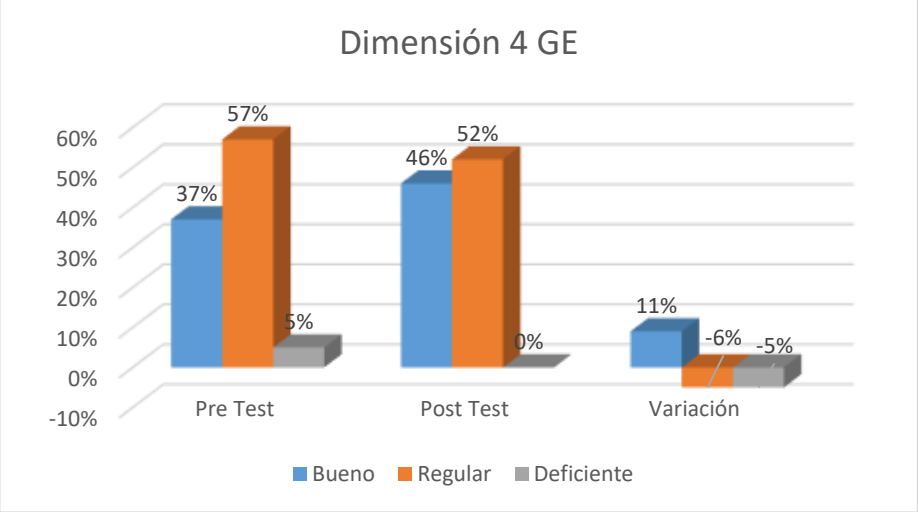
Resultados del cuarto objetivo: Puntualizar el nivel de mejora de la motivación intrínseca de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices.

Tabla 10: Motivación Intrínseca GE

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	43	37%	55	48%	12	11%
16 - 24	REGULAR	66	57%	60	52%	-6	-6%
6 - 15	DEFICIENTE	6	5%	0	0%	-6	-5%
	TOTAL	115	100%	115	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 7: Dimensión 4 GE (Motivación Intrínseca)



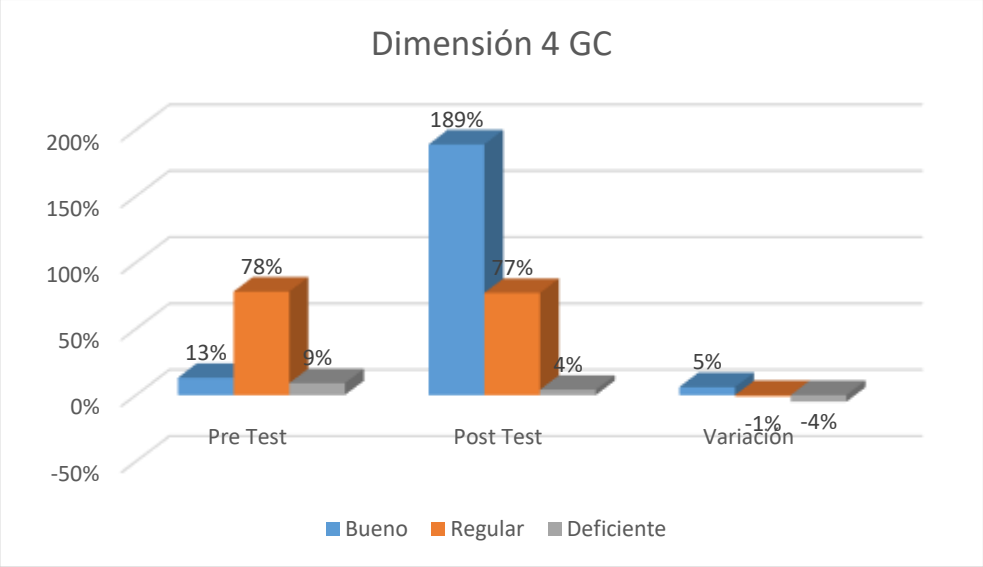
Nota: Información obtenida de la tabla 10.

Tabla 11: Motivación Intrínseca GC

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	15	13%	21	19%	6	5%
16 - 24	REGULAR	88	78%	87	77%	-1	-1%
6 - 15	DEFICIENTE	10	9%	5	4%	-5	-4%
	TOTAL	113	100%	113	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 8: Dimensión 4 GC (Motivación Intrínseca)



Nota: Información obtenida de la tabla 11.

Interpretación:

Respecto a la motivación intrínseca, la Tabla 10 y Figura 7 muestran que en el GE el nivel regular aumentó del 57% al 71%, mientras que el nivel bueno disminuyó del 37% al 26% y el nivel deficiente bajó del 5% al 3%. Esto sugiere que los estudiantes migraron del nivel bueno al regular, posiblemente reflejando un ajuste más realista en sus percepciones, pero con una reducción importante en los niveles bajos.

En el GC (Tabla 11 y Figura 8), se observó un incremento del 5% en el nivel bueno (del 13% al 19%) y una ligera reducción en el nivel regular (del 78% al 77%), así como una mejora leve en el nivel deficiente. En conjunto, los resultados indican una mejora más notoria en el GE respecto al descenso de los niveles deficientes.

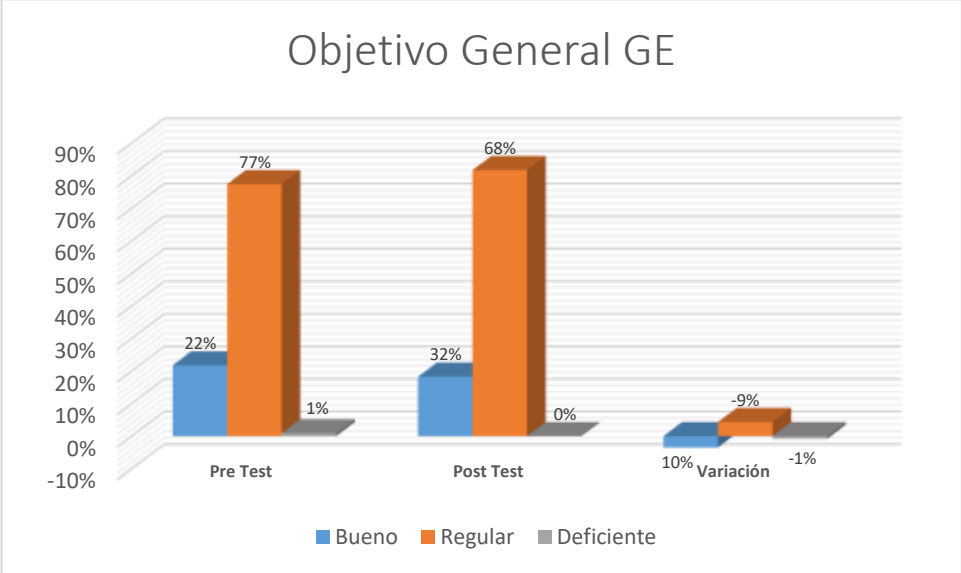
Resultados del objetivo General: Determinar el nivel de mejora de la identidad personal de los estudiantes del V al aplicarse los juegos cooperativos motrices.

Tabla 12: Identidad personal GE

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	25	22%	37	32%	12	10%
16 - 24	REGULAR	89	77%	78	68%	-11	-9%
6 - 15	DEFICIENTE	1	1%	0	0%	-1	-1%
	TOTAL	115	100%	115	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 9: Objetivo General GE



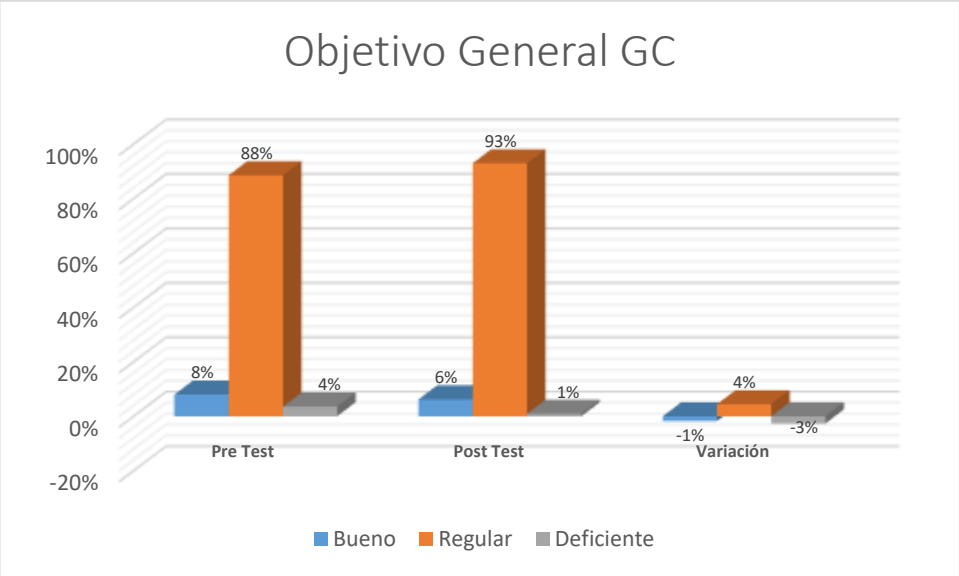
Nota: Información obtenida de la tabla 12.

Tabla 13: Identidad personal GC

INTERVALOS	NIVELES	PRE TEST		POST TEST		Variación	
		fi	%	fi	%	fi	%
25 - 30	BUENO	9	8%	7	6%	-2	-1%
16 - 24	REGULAR	100	88%	105	93%	5	4%
6 - 15	DEFICIENTE	4	4%	1	1%	-3	-3%
	TOTAL	113	100%	113	100%	0	0%

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 10: Objetivo General GC



Nota: Información obtenida de la tabla 13.

Interpretación:

Finalmente, en cuanto al objetivo general, la Tabla 12 y Figura 9 muestran que en el GE el nivel regular aumentó del 77% al 82% y el nivel deficiente se eliminó completamente, pasando del 1% al 0%, mientras que el nivel bueno disminuyó del 22% al 18%. Estos datos reflejan una mejora significativa hacia una identidad personal más consolidada en la mayoría de los estudiantes, especialmente al observarse la erradicación del nivel bajo.

En el GC (Tabla 13 y Figura 10), el nivel regular también se incrementó del 88% al 93%, pero el nivel bueno descendió del 8% al 6% y el nivel deficiente bajó de 4% a 1%. Si bien hubo avances, estos fueron más leves en comparación con el GE, consolidando la efectividad de la estrategia basada en juegos cooperativos motrices.

4.2. Comprobación de hipótesis

Para la comprobación de hipótesis del presente estudio se aplicaron dos pruebas estadísticas: la prueba de normalidad (Kolmogórov-Smirnov y Shapiro-Wilk) y la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, debido a que en la mayoría de los casos los datos no presentaron una distribución normal. Estas pruebas permitieron analizar la diferencia entre los grupos experimental y de control antes y después de la intervención pedagógica basada en juegos cooperativos motrices, evaluando cada una de las dimensiones de la identidad personal y el constructo global.

Prueba de normalidad y Prueba de rangos de U de Mann-Whitney.

Dimensión 1:

Tabla 14: Prueba de normalidad Dimensión 1

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D1_PRE_TEST_GE	,166	88	,000	,960	88	,008
D1_POST_TEST_GE	,109	88	,012	,977	88	,119
D1_PRE_TEST_GC	,130	88	,001	,974	88	,074
D1_POST_TEST_GC	,111	88	,009	,966	88	,019

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 15: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 1

Rangos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST_D1	EXPERIMENTAL	115	118,17	13589,50
	CONTROL	113	110,77	12516,50
	Total	228		
POST_TEST_D1	EXPERIMENTAL	115	126,81	14583,50
	CONTROL	113	101,97	11522,50
	Total	228		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 16: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney Dimensión 1

Estadísticos de prueba[a]

	PRE_TEST_D1	POST_TEST_D1
U de Mann-Whitney	6075,500	5081,500
W de Wilcoxon	12516,500	11522,500
Z	-,852	-2,858
Sig. asintótica(bilateral)	,394	,004

a. Variable de agrupación: Grupos

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Interpretación:

En la Tabla 14 se presentan los resultados de la prueba de normalidad para esta dimensión, donde se observa que los valores de significancia ($p < 0.05$) en la mayoría de los casos indican que los datos no siguen una distribución normal. Por tanto, se aplicó la prueba de rangos de Mann-Whitney cuyos resultados se muestran en las Tablas 15 y 16. En el pretest, el valor de significancia fue $p = 0.394$, indicando que no había diferencias estadísticamente significativas entre los grupos antes de la intervención. Sin embargo, en el postest se obtuvo un valor de $p = 0.004$, lo cual evidencia una diferencia estadísticamente significativa a favor del grupo experimental. Esto permite afirmar que la implementación de juegos cooperativos motrices tuvo un efecto positivo en el fortalecimiento de las relaciones sociales en los estudiantes del grupo experimental.

Dimensión 2:

Tabla 17: Prueba de normalidad Dimensión 2

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D2_PRE_TEST_GE	,087	88	,095	,976	88	,109
D2_POST_TEST_GE	,115	88	,006	,976	88	,105
D2_PRE_TEST_GC	,096	88	,042	,964	88	,016
D2_POST_TEST_GC	,106	88	,015	,969	88	,031

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 18: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 2

Rangos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST_D2	EXPERIMENTAL	115	133,97	15406,00
	CONTROL	113	94,69	10700,00
	Total	228		
POST_TEST_D2	EXPERIMENTAL	115	129,87	14935,00
	CONTROL	113	98,86	11171,00
	Total	228		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 19: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney Dimensión 2

Estadísticos de prueba[a]

	PRE_TEST_D2	POST_TEST_D2
U de Mann-Whitney	4259,000	4730,000
W de Wilcoxon	10700,000	11171,000
Z	-4,509	-3,562
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Interpretación:

La prueba de normalidad (Tabla 17) muestra que varios de los grupos analizados no presentan una distribución normal. La prueba de U de Mann-Whitney, cuyos resultados están en las Tablas 18 y 19, indica que existen diferencias significativas tanto en el pretest (p = 0.000) como en el postest (p = 0.000). Aunque ya existía una diferencia inicial, la persistencia e incremento de esta diferencia en el postest confirma que la intervención tuvo un impacto favorable en la percepción corporal de los estudiantes del grupo experimental, promoviendo una mejora en su autoimagen a través de la experiencia corporal compartida y la aceptación en un entorno cooperativo.

Dimensión 3:

Tabla 20: Prueba de normalidad Dimensión 3

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D3_PRE_TEST_GE	,111	88	,010	,966	88	,022
D3_POST_TEST_GE	,089	88	,085	,961	88	,009
D3_PRE_TEST_GC	,100	88	,029	,965	88	,019
D3_POST_TEST_GC	,126	88	,001	,974	88	,079

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 21: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 3

Rangos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST_D3	EXPERIMENTAL	115	136,70	15720,50
	CONTROL	113	91,91	10385,50
	Total	228		
POST_TEST_D3	EXPERIMENTAL	115	130,06	14957,00
	CONTROL	113	98,66	11149,00
	Total	228		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 22: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney Dimensión 3

Estadísticos de prueba[a]

	PRE_TEST_D3	POST_TEST_D3
U de Mann-Whitney	3944,500	4708,000
W de Wilcoxon	10385,500	11149,000
Z	-5,139	-3,610
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Interpretación:

Según la Tabla 20, se identificó que los datos no siguen una distribución normal, lo cual justificó el uso de la prueba de Mann-Whitney. En las Tablas 21 y 22 se muestra que tanto en el pretest (p = 0.000) como en el postest (p = 0.000) existieron diferencias estadísticamente significativas entre los grupos. La diferencia en el pretest refleja una ventaja inicial del grupo experimental, pero la mejora mantenida e incluso potenciada en el postest sugiere que la intervención basada en juegos cooperativos motrices contribuyó al desarrollo de la autoeficacia, permitiendo a los estudiantes enfrentarse a retos, colaborar con sus compañeros y alcanzar logros grupales que fortalecen su confianza personal.

Dimensión 4:

Tabla 23: Prueba de normalidad Dimensión 4

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D4_PRE_TEST_GE	,088	88	,091	,967	88	,024
D4_POST_TEST_GE	,118	88	,004	,973	88	,065
D4_PRE_TEST_GC	,120	88	,003	,972	88	,052
D4_POST_TEST_GC	,107	88	,014	,976	88	,103

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 24: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Dimensión 4

Rangos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST_D4	EXPERIMENTAL	115	131,20	15088,00
	CONTROL	113	97,50	11018,00
	Total	228		
POST_TEST_D4	EXPERIMENTAL	115	125,86	14473,50
	CONTROL	113	102,94	11632,50
	Total	228		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 25: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney Dimensión 4

Estadísticos de prueba[a]

	PRE_TEST_D4	POST_TEST_D4
U de Mann-Whitney	4577,000	5191,500
W de Wilcoxon	11018,000	11632,500
Z	-3,867	-2,635
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,008

a. Variable de agrupación: Grupos

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Interpretación:

En la Tabla 23 se reportan los resultados de normalidad, y nuevamente se observa que no se cumple con la distribución normal. Por ello, se usó la prueba de Mann-Whitney (Tablas 24 y 25), la cual arrojó diferencias significativas en el pretest (p = 0.000) y también en el postest (p = 0.008). Aunque la diferencia en el postest fue menor que en otras dimensiones, sigue siendo estadísticamente significativa. Este hallazgo indica que los juegos cooperativos motrices también fueron efectivos para estimular la motivación interna de los estudiantes, al permitirles disfrutar de la actividad, encontrar sentido en la participación y experimentar autonomía dentro de un ambiente colaborativo.

Objetivo General:

Tabla 26: Prueba de normalidad Objetivo General

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_TEST_GE	,080	113	,074	,976	113	,043
POST_TEST_GE	,070	113	,200*	,988	113	,431
PRE_TEST_GC	,123	113	,000	,963	113	,004
POST_TEST_GC	,097	113	,011	,980	113	,090

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 27: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Objetivo General

Rangos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST	EXPERIMENTAL	115	135,83	15620,00
	CONTROL	113	92,80	10486,00
	Total	228		
POST_TEST	EXPERIMENTAL	115	132,90	15284,00
	CONTROL	113	95,77	10822,00
	Total	228		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 28: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney Objetivo General

Estadísticos de prueba[a]

	PRE_TEST	POST_TEST
U de Mann-Whitney	4045,000	4381,000
W de Wilcoxon	10486,000	10822,000
Z	-4,927	-4,253
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Interpretación:

Finalmente, en la Tabla 26 se presentan los resultados de normalidad y en las Tablas 27 y 28 los resultados de la prueba U de Mann-Whitney para el puntaje global de identidad personal. Los resultados muestran diferencias significativas tanto en el pretest ($p = 0.000$) como en el postest ($p = 0.000$). Aunque se parte de una diferencia inicial entre los grupos, la consolidación de la mejora en el grupo experimental después de la intervención confirma que los juegos cooperativos motrices tienen un efecto significativo en el desarrollo integral de la identidad personal. La experiencia compartida, el sentido de pertenencia, la autonomía, la eficacia personal y la expresión corporal se conjugan para generar cambios positivos en los estudiantes.

En conclusión, los resultados obtenidos validan la hipótesis general y las hipótesis específicas del estudio. Se confirma que la aplicación de los juegos cooperativos motrices influye de manera positiva y significativa en el fortalecimiento de la identidad personal de los estudiantes del V ciclo, evidenciándose mejoras en cada una de sus dimensiones: relaciones sociales, autoimagen corporal, autoeficacia y motivación intrínseca. Estos hallazgos respaldan la eficacia de esta estrategia didáctica como herramienta para promover el desarrollo personal en contextos educativos.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en el presente estudio evidencian que la aplicación de los juegos cooperativos motrices tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la identidad personal de los estudiantes del V ciclo, lo cual se refleja en mejoras en cada una de las dimensiones evaluadas: relaciones sociales, autoimagen corporal, autoeficacia y motivación intrínseca.

En primer lugar, se observa una mejora destacable en las relaciones sociales del grupo experimental, donde el nivel deficiente se redujo del 10% al 5% y el nivel regular aumentó del 82% al 86%. Aunque el grupo de control también mostró mejoras, estas fueron menores y sin intervención directa. Este hallazgo contrasta directamente con la problemática descrita en el planteamiento, donde se indicaba que los estudiantes presentaban dificultades para comunicarse, expresar ideas y relacionarse entre pares.

La mejora observada respalda las afirmaciones de Vázquez (2022), quien señala que el desarrollo de habilidades sociales está mediado por experiencias cooperativas significativas dentro del entorno social y escolar.

En cuanto a la autoimagen corporal, el grupo experimental mostró una reducción en los niveles deficientes (de 6% a 3%) y un aumento en el nivel regular (de 61% a 70%). Estos resultados sugieren que los juegos cooperativos permiten a los estudiantes tomar conciencia de su cuerpo desde una perspectiva de aceptación y funcionalidad, como lo indica la teoría del Yo Corpóreo de Cash (2002), citada por Morocho (2022), quien destaca la importancia de la percepción física para la salud emocional.

Respecto a la autoeficacia, el grupo experimental disminuyó el nivel deficiente del 7% al 3% y mejoró en el nivel regular del 57% al 63%, mientras que el nivel bueno se mantuvo. Estos cambios son consistentes con la teoría de Bandura (1970), quien señala que la autoeficacia se desarrolla mediante la vivencia de logros alcanzables y experiencias positivas en tareas cooperativas

Los resultados respaldan la hipótesis de que los juegos cooperativos no solo promueven la competencia, sino también la persistencia, resiliencia y adaptación frente a los desafíos.

En el caso de la motivación intrínseca, se produjo un incremento importante del nivel regular (de 57% a 71%) en el grupo experimental. Esto indica que los estudiantes encontraron en los juegos una fuente de disfrute y autonomía, tal como lo explica la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), quienes sostienen que la motivación

intrínseca florece cuando las actividades responden a intereses personales y permiten la autorregulación del comportamiento.

Estos resultados generales coinciden con lo señalado por autores como Guerrero (2023) y Monsalve (2003), quienes destacan que los juegos cooperativos promueven la integración, el respeto mutuo y el sentido de pertenencia en el grupo, elementos esenciales para la consolidación de una identidad personal fuerte.

Los resultados de las pruebas estadísticas, especialmente la prueba U de Mann-Whitney, confirmaron diferencias significativas en el post test entre los grupos experimental y de control. Por ejemplo, para el objetivo general, el valor de significancia bilateral fue $p = 0.000$, lo que evidencia que la diferencia en el desarrollo de la identidad personal tras la intervención no es producto del azar. Esta comprobación empírica valida la hipótesis general, así como las hipótesis específicas, demostrando que los juegos cooperativos motrices afectan de manera positiva y significativa las dimensiones de la identidad personal en los estudiantes del V ciclo.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

6.1.1. Conclusión general:

La aplicación de juegos cooperativos motrices incide significativamente en el fortalecimiento de la identidad personal de los estudiantes del V ciclo, lo cual fue comprobado mediante pruebas estadísticas (U de Mann-Whitney con $p < 0.05$). Esta mejora se sustenta en el desarrollo de experiencias lúdicas que favorecen la reflexión sobre uno mismo, la interacción con otros y la construcción activa de la personalidad, en consonancia con la teoría psicosocial de Erikson, quien señala que la identidad se forma en un proceso dinámico social y cultural. Por tanto, los juegos cooperativos resultan ser una herramienta pedagógica eficaz en la formación integral del estudiante.

6.1.2. Conclusiones específicas:

En relación con el primer objetivo, orientado a determinar el nivel de las relaciones sociales en los estudiantes, los resultados muestran que en el grupo experimental el nivel regular aumentó del 83% al 93%, representando un incremento del 10%, mientras que el nivel deficiente disminuyó del 14% al 5%, equivalente a una reducción del 9%. En el grupo control también se presentaron variaciones, con un incremento del 4% en el nivel regular y una reducción del 5% en el nivel deficiente. Al comparar los resultados del post test, el grupo experimental alcanzó un 93% en el nivel regular frente al 86% del grupo control, evidenciándose una diferencia de 7 puntos porcentuales.

Estos resultados se relacionan con lo señalado por Harari (2015), quien sostiene que la capacidad de los seres humanos para cooperar, establecer vínculos de confianza y construir relaciones basadas en objetivos compartidos ha sido fundamental para su desarrollo como especie. En este sentido, los juegos cooperativos motrices generaron situaciones de interacción y colaboración que pudieron favorecer la comunicación, la participación conjunta y el establecimiento de vínculos entre los estudiantes. Por lo tanto, se concluye que los juegos cooperativos motrices contribuyeron favorablemente al desarrollo de las relaciones sociales, evidenciándose principalmente en el incremento del 10% del nivel regular y la reducción del 9% del nivel deficiente en el grupo experimental.

En cuanto a la autoimagen corporal de los estudiantes, los resultados muestran que en el grupo experimental el nivel bueno aumentó del 33% al 57%, representando un incremento del 24%, mientras que el nivel regular disminuyó del 61% al 43%, equivalente a una reducción del 18%, y el nivel deficiente pasó del 6% al 0%. En el grupo control, el

nivel bueno aumentó del 11% al 18%, mientras que el nivel regular disminuyó del 78% al 72% y el nivel deficiente se mantuvo prácticamente constante. Al comparar los resultados del post test, el grupo experimental alcanzó un 57% en el nivel bueno frente al 18% del grupo control, evidenciándose una diferencia de 39 puntos porcentuales, además de una reducción más favorable de los niveles regular y deficiente.

Estos resultados guardan relación con lo señalado por Brumberg (1997), quien sostiene que la percepción del cuerpo se construye a partir de la interacción de experiencias personales, expectativas familiares, roles sociales y normas culturales, influyendo en la manera en que las personas valoran y aceptan su propia imagen corporal. En este sentido, los juegos cooperativos motrices pudieron generar experiencias de participación, interacción y reconocimiento de las propias capacidades corporales, favoreciendo una percepción más positiva del propio cuerpo. Por lo tanto, se concluye que los juegos cooperativos motrices contribuyeron favorablemente a la mejora de la autoimagen corporal de los estudiantes del grupo experimental, evidenciándose principalmente en el incremento del 24% en el nivel bueno y la reducción total del nivel deficiente

Sobre la autoeficacia, los resultados muestran que en el grupo experimental el nivel bueno aumentó del 12% al 15%, representando un incremento del 3%, mientras que el nivel regular pasó del 72% al 81%, con un aumento del 9%. Asimismo, el nivel deficiente disminuyó del 17% al 4%, evidenciándose una reducción del 13%. En el grupo control, el nivel bueno presentó una reducción del 3%, el nivel regular aumentó en 7% y el nivel deficiente disminuyó del 7% al 3%. Al comparar ambos grupos, se observa que los cambios fueron más favorables en el grupo experimental, principalmente por el incremento del nivel regular y la mayor reducción del nivel deficiente.

Estos resultados se relacionan con lo señalado por Rodríguez y Cantero (2020), quienes, a partir de los aportes de Bandura, destacan que el aprendizaje por observación no implica una simple imitación de las conductas observadas, sino que permite a los individuos generar nuevos comportamientos a partir de lo aprendido. En este sentido, los juegos cooperativos motrices pudieron brindar experiencias de participación, interacción y superación de retos que permitieron a los estudiantes reconocer sus propias capacidades y desarrollar respuestas ante diferentes situaciones motrices. Por lo tanto, se concluye que los juegos cooperativos motrices favorecieron el desarrollo de la autoeficacia, evidenciándose principalmente en el incremento del 9% en el nivel regular y la reducción del 13% en el nivel deficiente del grupo experimental.

Finalmente, en cuanto a la motivación intrínseca, los resultados de la Tabla 10 y Figura 7 muestran que en el grupo experimental el nivel regular aumentó del 57% al 71%, representando un incremento del 14%, mientras que el nivel bueno disminuyó del 37% al 26% y el nivel deficiente del 5% al 3%. Aunque se observa una reducción en el nivel bueno, la disminución del nivel deficiente y el incremento del nivel regular evidencian una tendencia favorable en esta dimensión. Estos resultados guardan relación con lo señalado por Orbegozo (2016), quien plantea que la motivación intrínseca surge como una perspectiva que supera la explicación centrada exclusivamente en factores internos o externos, entendiendo que la conducta se desarrolla a partir de la interacción entre ambos aspectos. En este sentido, los juegos cooperativos motrices pudieron favorecer espacios de interacción y participación que contribuyeron al fortalecimiento de la motivación de los estudiantes y, con ello, al desarrollo de su identidad personal.

Por lo tanto, se concluye que los juegos cooperativos motrices contribuyeron favorablemente al desarrollo de la identidad personal de los estudiantes del V ciclo, observándose cambios principalmente en la autoimagen corporal y la autoeficacia, así como una tendencia favorable en la motivación intrínseca.

6.2. Recomendaciones:

6.2.1. Recomendación general:

Se recomienda que los docentes del nivel primario incorporen sistemáticamente juegos cooperativos motrices como estrategia metodológica activa para fortalecer la identidad personal, en concordancia con el enfoque por competencias del Currículo Nacional del Perú, que prioriza el desarrollo integral del estudiante a nivel personal, social y emocional.

6.2.2. Recomendaciones específicas:

Para mejorar las relaciones sociales, se sugiere implementar actividades cooperativas que fomenten el diálogo, la toma de decisiones conjunta y la resolución de conflictos en grupo. Estas experiencias permiten consolidar habilidades sociales claves como la empatía, la tolerancia y el respeto, fundamentales para la convivencia democrática en el aula.

En cuanto a la autoimagen corporal, se recomienda desarrollar juegos centrados en el movimiento, la coordinación y el trabajo físico en equipo, permitiendo que los estudiantes reconozcan su cuerpo como fuente de posibilidades y no como objeto de juicio. Esto contribuye a una imagen corporal positiva, esencial para la autoestima en la infancia.

Para fortalecer la autoeficacia, los docentes deben diseñar experiencias de aprendizaje donde los estudiantes puedan experimentar pequeños logros a través de desafíos alcanzables. Las actividades deben incluir retroalimentación positiva, oportunidades de liderazgo y trabajo colaborativo para que los niños desarrollen confianza en sí mismos y superen el miedo al error.

En lo que respecta a la motivación intrínseca, es recomendable que los docentes promuevan entornos lúdicos, creativos y emocionalmente seguros, donde el juego tenga sentido por sí mismo y no por recompensas externas. Esto permite que los estudiantes se comprometan con las actividades de forma autónoma y con mayor entusiasmo.

REFERENCIAS

Andrade Gamboa, V. (2022). Programa de juegos cooperativos que contribuyen en el desarrollo de conductas prosociales en estudiantes del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar Mundo Nuevo, Tuluá, Valle del Cauca 2022. https://repositorio.uceva.edu.co/handle/20.500.12993/3614

Almeida Aguiar, A. S., & Cerezo Manrique, J. F. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. https://acortar.link/YPtcgW

Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. https://acortar.link/HNbHAv

Ávalos Esteban, N. N. (2021) evidenció que las estrategias didácticas participativas basadas en la cooperación fortalecen el aprendizaje cooperativo, favoreciendo la interacción, el trabajo en equipo y la construcción colectiva de aprendizajes en estudiantes del nivel primario. https://hdl.handle.net/20.500.12893/11032

Arteaga Flores, M. A. (2023). *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote - año 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. https://hdl.handle.net/20.500.13032/31463

Badii, M. H., Guillen, A., García-Martínez, M., Abreu, J. L., & UANL, S. N. (2021). Sesgo, error y aleatoriedad en la investigación (Bias, error and randomness in investigation). Daena: International Journal of Good Conscience, 16(1), 1-17. http://www.spentamexico.org/v16-n1/A6.16(1)1-17.pdf

Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 16(2), 643-661. https://n9.cl/mcbhw

Briones Santamaria, J. Y., Saldaña Requejo, D., & Sánchez Vásquez, Y. E. (2023). Desarrollo de la motricidad fina en la educación inicial. https://n9.cl/z7dnu

Calicchio, S. (2023). Albert Bandura y el factor de autoeficacia: Un viaje a la psicología del potencial humano a través de la comprensión y el desarrollo de la autoeficacia y la autoestima. Stefano Calicchio. https://n9.cl/hbci2

Chacón, J., Rodriguez, A., Malque, C., & Campos, P. J. P. P.(2024) La motivación intrínseca y su influencia académica en los adolescentes. https://n9.cl/zmky5

Chavelly, E. (2021). Programa Educativo de Aprendizaje Cooperativo para mejorar las Habilidades Sociales en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de una Institución Educativa, Sihuas-Ancash. [Tesis para optar el grado de maestro,

mención en psicopedagogía]. Universidad Privada Antenor Orrego. https://n9.cl/vpxnq

Córdoba, M., Alassia, F., Pérez Marc, G. (2024). Ontología procesual de la enfermedad e identidad personal. https://n9.cl/napnn

Dos Santos, F, & Barros, C.. (2023). Jogos para pensar: Uma Educação infantil em Direitos humanos. Anais dos Seminários de Iniciação Científica, (27). https://n9.cl/3f78c

Falcon Gonzales, Y. M. (2025). *Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huánuco. https://hdl.handle.net/20.500.14257/6908

Farro García, L. A. (2024). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años en una institución educativa, Piura – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. https://hdl.handle.net/20.500.14520/6946

García Barrazueta, G. L. (2022). *Influencia e los juegos cooperativos en la convivencia escolar inclusiva en niños de 5 años de una Institución Educativa de Lima, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. https://hdl.handle.net/123456789/3675

Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: a guide for non-statisticians. International Journal of Endocrinology and Metabolism, 10(2), 486-489. https://doi.org/10.5812/ijem.3505

Guamán, F. G. P. (2022). Las malas relaciones personales y la agresividad dentro del aula en la etapa de la adolescencia solucionadas desde la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(5), 1490-1502. https://n9.cl/k40aa

Guzmán, M. D. (8 de junio de 2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil cumbaya valley. Scielo, 14(64). https://n9.cl/z26cc

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. 5ta Ed.) México: EDAMSA IMPRESIONES SA de CV Recuperado https://n9.cl/9jhoc

Herrera, D. G. G., Álvarez, C. A. E., & Álvarez, J. C. E. (2020). Creatividad y técnicas grafoplástica innovadoras. Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 551-569. https://n9.cl/jif3e

Inteligencia emocional y adaptación conductual en adolescentes de acogimiento institucional y apoyo escolar: estudio comparado https://n9.cl/slua3

Lifeder (2022). John Locke. Recuperado de: https://n9.cl/20005

Lombardini, V. (2010) Hume y la Identidad Personal, biblioteca digital de la Universidad Católica Argentina. https://n9.cl/5fjqdd

Martínez, D. V. S. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación.

Martínez Martínez, M. D. (2022) sostiene que los juegos cooperativos fortalecen la convivencia escolar al promover el respeto, la solidaridad y la resolución pacífica de conflictos. https://hdl.handle.net/11371/5488

Mendoza, S. H., & Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Boletín científico de las ciencias económico administrativas del ICEA, 9(17), 51-53.

Miranda-Rochín, D., López-Walle, J. M., Cantú-Berrueto, A., López-Gajardo, M. Á., & García-Calvo, T. (2023). Inteligencia emocional y resiliencia en universitarios: Influencia de la cultura, del género y del deporte competitivo. Cuadernos de Psicología del Deporte, 23(3). https://revistas.um.es/cpd/article/view/560221/346501

Monsalve, S. (2003). John Nash y la teoría de juegos. Lecturas matemáticas, 24(2), 137-149. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7175604.pdf.

Morocho, J. S. (2022). Evitación conductual de las experiencias que podrían aumentar la insatisfacción relacionada con la imagen corporal. PsiqueMag, 11(1), 1-8. http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/242/232

Muñoz, C. (2022). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Un estudio de revisión. Revista Innova Educación, 4(1), 157-171. http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/550/527

Navarro, et al (2022) Inteligencia Emocional en estudiantes de la provincia de Concepción, Chile: un estudio comparativo con un instrumento piloto. https://n9.cl/mz6x8

OMS (2010) Informe sobre la salud en el mundo. https://n9.cl/s09vo

Pajuelo Oroya, J. L. (2024). *Juegos cooperativos y su influencia en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un jardín, Chimbote, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. https://hdl.handle.net/20.500.14520/6945

Pereyra, E. (2020). Influencia de la motivación en la actividad física, el deporte y la salud. Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara, 5. https://n9.cl/47zh2

Pereyra, L. C., & Vaira, M. (2021). Diseño de Muestreo. https://n9.cl/w36wn

Piedra, J. A. M., & Manqueros, J. M. C. (2021). El muestreo y su relación con el diseño metodológico de la investigación. Manual de temas nodales de la investigación cuantitativa. Un abordaje didáctico, 81. https://n9.cl/g5u0em

Pulido Paulino, N. D. (2022). El Desarrollo de la competencia construye su Identidad en los niños de cuatro años en la Institución Educativa N° 319 Del Distrito - Chimbote-2020 https://n9.cl/9cdbsy

Quiliano, M.(2020) Inteligencia emocional y estrés académico en estudiantes de enfermería https://n9.cl/ifag7

Quiroga. Capella. Sepulveda. Conca. Miranda (2021) Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.vol.19 no.2 https://n9.cl/wz2yq

Redondo-Rodríguez, C., Becerra-Mejías, J. A., Gil-Fernández, G., & Rodríguez-Velasco, F. J. (2023). *Influence of Gamification and Cooperative Work in Peer, Mixed and Interdisciplinary Teams on Emotional Intelligence, Learning Strategies and Life Goals That Motivate University Students to Study*. https://doi.org/10.3390/ijerph20010547

Resolución Ministerial N.° 076-2014-MINSA (2014) https://n9.cl/m8yzo

Restrepo Carvajal, C. A. (2009). Aproximación a la teoría de juegos. Revista ciencias estratégicas. https://n9.cl/veja6i

Rodríguez, A. (2023). Teoría de juegos, una introducción. https://n9.cl/inyfv

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers, (384), 72-76. https://n9.cl/wvtjr

Ruiz Hurtado, V. M. (2021). Sociabilidad, manifestaciones culturales y conflicto. Bitácora Urbano Territorial, 31(1), 125-137. https://n9.cl/vidpg

Sabater, Valeria (2023) ¿Qué es la inteligencia emocional?, la mente es maravillosa.

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. https://hdl.handle.net/20.500.14138/1480

Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). Metodología y diseños en la investigación científica.

Sánchez y Reyes (2015). Metodología y diseños en la investigación científica. Business Support Aneth. https://lc.cx/DgJM_n

Suárez, J. C. P. (2021). El interaccionismo simbólico: oportunidades de investigación en el aula de clase. Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa, 1(1), 211-228. https://n9.cl/1qijv

TEPEXI boletín científico de la escuela superior tepeji del río, 9(17), 38-39.

Trancoso, M. A. P., & Ardura, D. (2023). Deporte extraescolar e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria: efectos del tipo de agrupamiento deportivo y del sexo. Cuadernos de psicología del deporte, 23(1), 38-52. https://revistas.um.es/cpd/article/view/510651/335891

Useche, M. , Artigas, W., Queipo, B., y Perozo, E. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. https://goo.su/70WUlZc

Vázquez-Vílchez, M., Garrido-Rosales, D., Pérez-Fernández, B., & Fernández-Oliveras, A. (2021). *Using a Cooperative Educational Game to Promote Pro-Environmental Engagement in Future Teachers*. https://doi.org/10.3390/educsci11110691

Vázquez Gutiérrez, J. P. (2022). Poder simbólico, illuso y afectividad en la sociología de Pierre Bourdieu. Convergencia, 29. https://n9.cl/gyjvtf

Velásquez Lecca, S. M. (2023). *Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de literatura*. https://doi.org/10.30827/eticanet.v23.i2.28101

Ventura-León, J. (2019). ¿Es el final del alfa de Cronbach?. Adicciones, 31(1), 80-81. https://n9.cl/leh00

Yañez,C. y Capella C.(2021) Construcción de identidad personal en niños y niñas aymara en Chile, Revista de Psicología. Universidad de Santiago, Santiago de Chile https://feji.us/sx61x5

Zambrano, C. Y. D., Grasst, Y. S., & Acosta, J. M. Z. (2022). La motricidad fina y su influencia en el desarrollo de la escritura. Dominio de las Ciencias, 8(3), 38. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635215

ANEXOS

Anexo N° 01:

MATRIZ DE CONSISTENCIA (EXPERIMENTAL)

TÍTULO: "JUEGOS COOPERATIVOS MOTRICES PARA LA IDENTIDAD PERSONAL EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NUEVO CHIMBOTE, 2025".

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS (Si corresponde)	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿En qué nivel mejora la identidad personal de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices?	**General:** Determinar el nivel de mejora de la identidad personal de los estudiantes del V al aplicarse los juegos cooperativos motrices. **Específicos:** • Precisar el nivel de mejora de las relaciones sociales de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices. • Establecer el nivel de mejora de la autoimagen corporal de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices. • Especificar en nivel de	**General:** • La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la identidad personal de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la identidad personal de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. **Específicas:** • La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la autoimagen corporal de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la autoimagen	**VARIABLE 1:** Identidad personal	• Autoimagen corporal. • Autoeficacia. • Relaciones sociales. • Motivación intrínseca.	**Tipo de investigación:** Experimental **Diseño de investigación:** Pre experimental **Población:** Estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2025. **Muestra:** **"…"** **Técnicas** Utilización de plantillas.

	mejora de la autoeficacia de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos motrices. • Puntualizar el nivel de mejora de la motivación intrínseca de los estudiantes del V ciclo al aplicarse los juegos cooperativos.	corporal de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente autoeficacia de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la autoeficacia de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente las relaciones sociales de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos no afecta las relaciones sociales de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos afecta significativamente la motivación intrínseca de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025. • La aplicación de los juegos cooperativos no afecta la motivación intrínseca de los estudiantes del VI ciclo, nuevo Chimbote, 2025.	**VARIABLE 2:** Juegos cooperativos	• La motricidad • La inteligencia • La creatividad • La sociabilidad	**Instrumentos:** ● Observación ● Cuestionario de la identidad personal.

Anexo N° 02: **MATRIZ DEL INSTRUMENTO**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA/ VALORACIÓN
Identidad personal	**Autoimagen corporal**	Percepción física	1. ¿Con que frecuencia comparas tu cuerpo con el de otras personas al momento de participar en los juegos cooperativos motrices?	1. Siempre 2. La mayoría de las veces 3. A veces 4. Raramente 5. Nunca
			2. ¿Las habilidades físicas ejecutadas dentro de los juegos cooperativos motrices son pertinentes ante tus compañeros?	
		Autoevaluación	3. ¿Consideras que tus habilidades físicas están acordes con tu edad para ser utilizadas dentro de los juegos cooperativos motrices?	
			4. ¿Cree usted que participa dinámicamente en los juegos cooperativos motrices de manera competente?	
		Satisfacción corporal	5. ¿Estas satisfecho con tu cuerpo para participar en los juegos cooperativos motrices?	
			6. ¿Te sientes cómodo mostrando tu cuerpo en situaciones sociales como la playa o la piscina?	
	Autoeficacia	Persistencia	7. ¿Cuán seguro te sientes en participar continuamente en los juegos cooperativos motrices?	
			8. ¿Sigues participando incluso después de experimentar derrotas en los juegos cooperativos motrices?	

		Resiliencia	9. ¿Sientes que puedes manejar situaciones problemáticas al participar en los juegos cooperativos motrices?	
			10. ¿Te sientes cómodo/a adaptándote a cambios inesperados al participar en los juegos cooperativos motrices?	
		Adaptabilidad	11. ¿Te sientes capaz de establecer nuevas relaciones sociales al participar en los juegos cooperativos motrices?	
			12. ¿Confías en tu capacidad para encontrar soluciones efectivas a los problemas que puedan surgir al participar en los juegos cooperativos motrices?	
	Relaciones sociales	Proximidad física	13. ¿Prefiere usted trabajar en equipo para realizar juegos cooperativos motrices?	
			14. ¿Se incluye con facilidad en un grupo social para participar en los juegos cooperativos motrices?	
		Frecuencia de interacción	15. ¿Con que frecuencia interactúas con tus amigos del aula y participan en juegos cooperativos motrices?	
			16. ¿Con que frecuencia participa en actividades recreativas con juegos cooperativos?	
		Apoyo mutuo	17. ¿Con que frecuencia recibe apoyo emocional de sus compañeros de clase al participar en los juegos cooperativos motrices?	
			18. ¿Con que frecuencia brindas apoyo emocional a tus compañeros de clase al participar en los juegos	

			cooperativos motrices?	
	Motivación intrínseca	Interés y disfrute	19. ¿Qué tan motivado te sientes para participar en los juegos cooperativos motrices?	
			20. ¿Disfrutas realmente de las actividades relacionadas con los juegos cooperativos motrices?	
		Curiosidad	21. ¿Qué tan seguido recurres a las estrategias para participar en los juegos cooperativos motrices?	
			22. ¿Te sientes motivado/a para explorar juegos cooperativos motrices nuevos e interesantes?	
		Autonomía	23. ¿Te sientes seguro/a al expresar tus opiniones en lo referente a situaciones de juegos cooperativos motrices?	
			24. ¿Sientes que tienes control sobre tus decisiones durante la participación en los juegos cooperativos motrices?	

Anexo N°03: Instrumentos de recolección de datos

Nombre Instrumento TEST DE IDENTIDAD PERSONAL

CÓDIGO

Nombre:
Sexo: (varón) (mujer)
Institución Educativa: ……

Grado: …… **Sección:** ……. **Fecha:** ……

Instrucciones: Por favor, marque con una (x) la opción que mejor describa su respuesta.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	LA MAYORIA DE VECES	AVECES	RARAMENTE	NUNCA
		5	4	3	2	1
	Autoimagen corporal					
1	¿Con qué frecuencia comparas tu cuerpo con el de otras personas al momento de participar en los juegos cooperativos motrices?					
2	¿Las habilidades físicas ejecutadas dentro de los juegos cooperativos motrices son pertinentes ante tus compañeros?					
3	¿Consideras qué tus habilidades físicas están acordes con tu edad para ser utilizadas dentro de los juegos cooperativos motrices?					
4	¿Cree usted que participa dinámicamente en los juegos cooperativos motrices de manera competente?					
5	¿Estas satisfecho con tu cuerpo para participar en los juegos cooperativos motrices?					
6	¿Te sientes cómodo mostrando tu cuerpo en situaciones sociales como la playa o la piscina?					

	Autoeficacia					
7	¿Cuán seguro te sientes en participar continuamente en los juegos cooperativos motrices?					
8	¿Sigues participando incluso después de experimentar derrotas en los juegos cooperativos motrices?					
9	¿Sientes que puedes manejar situaciones problemáticas al participar en los juegos cooperativos motrices?					
10	¿Te sientes cómodo/a adaptándote a cambios inesperados al participar en los juegos cooperativos motrices?					
11	¿Te sientes capaz de establecer nuevas relaciones sociales al participar en los juegos cooperativos motrices?					
12	¿Confías en tu capacidad para encontrar soluciones efectivas a los problemas que puedan surgir al participar en los juegos cooperativos motrices?					
	Relaciones sociales					
13	¿Prefiere usted trabajar en equipo para realizar juegos cooperativos motrices?					
14	¿Se incluye con facilidad en un grupo social para participar en los juegos cooperativos motrices?					
15	¿Con qué frecuencia interactúas con tus amigos del aula y participan en juegos cooperativos motrices?					
16	¿Con qué frecuencia participa en actividades recreativas con juegos cooperativos?					

17	¿Con qué frecuencia recibe apoyo emocional de sus compañeros de clase al participar en los juegos cooperativos motrices?					
18	¿Con qué frecuencia brindas apoyo emocional a tus compañeros de clase al participar en los juegos cooperativos motrices?					
	Motivación intrínseca					
19	¿Qué tan motivado te sientes para participar en los juegos cooperativos motrices?					
20	¿Disfrutas realmente de las actividades relacionadas con los juegos cooperativos motrices?					
21	¿Qué tan seguido recurres a las estrategias para participar en los juegos cooperativos motrices?					
22	¿Te sientes motivado/a para explorar juegos cooperativos motrices nuevos e interesantes?					
23	¿Te sientes seguro/a al expresar tus opiniones en los juegos cooperativos motrices?					
24	¿Sientes que tienes control sobre tus decisiones durante la participación en los juegos cooperativos motrices?					

Anexo N° 04: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE DEL IINSTRUMENTO: Test de identidad personal.

2. AUTOR(ES) :

- Ayllón Ramírez, Leonardo Kevin.
- Camayo Rodríguez, Juan David.
- Curay Garbozo, Fred Arturo.
- Salgado Malqui, Edinson Fernando.

3. AÑO : 2024

4. ADMINISTRACIÓN : Individual

5. DURACIÓN : 30 minutos

6. RANGO DE EDAD : 13 a 15 años

7. FINALIDAD: El instrumento permitirá medir el nivel de identidad personal en los estudiantes de 13 a 15 años.

8. MUESTRA : 115 estudiantes

9. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:

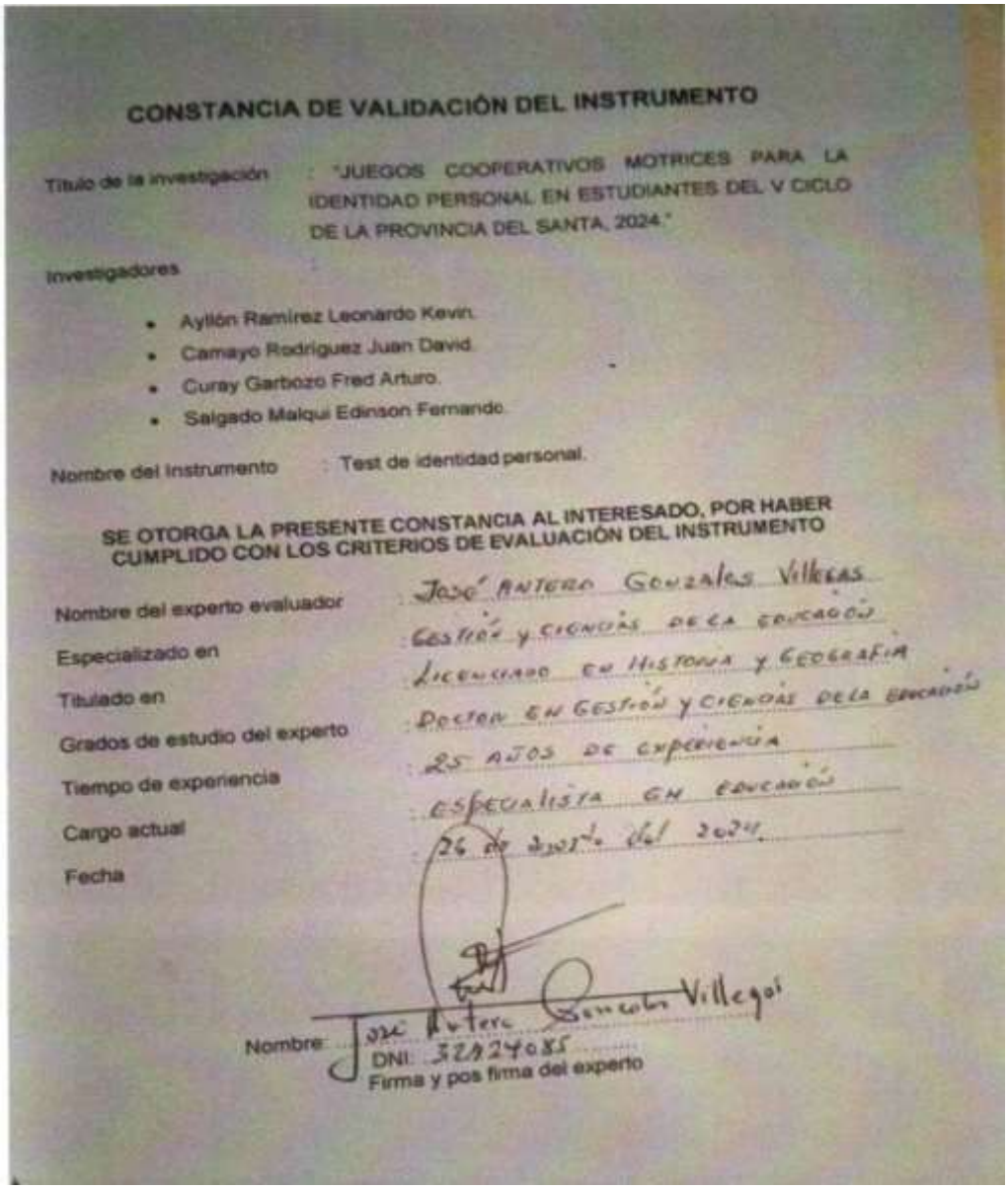
El instrumento es un Test de identidad personal que consta de 24 ítems alineados a 4 dimensiones preestablecidas, como son autoimagen corporal (ítems del 1 al 6), autoeficacia (ítems de 7 al 12), relaciones sociales (ítems del 13 al 18), motivación intrínseca (ítems del 19 al 24); ítems que serán evaluados por los propios investigadores mediante la observación de los estudiantes considerando como escala de valoración: Siempre (5), la mayoría de veces (4), a veces (3), raramente (2), y nunca (1).

10. BAREMO:

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y variable se tomarán en cuenta el siguiente baremo.

NIVEL	**Autoimagen corporal** 6 ítems	**Autoeficacia** 6 ítems	**Relaciones sociales** 6 ítems	**Motivación intrínseca** 6 ítems	**Variable** Identidad personal 24 ítems
BUENO	23 - 30	23 - 30	23 - 30	23 - 30	89 - 120
REGULAR	15 - 22	15 - 22	15 - 22	15 - 22	57 - 88
DEFICIENTE	6 - 14	6 - 14	6 - 14	6 - 14	24 - 56

Anexo N° 05: Constancia de validación de los expertos



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : "JUEGOS COOPERATIVOS MOTRICES PARA LA IDENTIDAD PERSONAL EN ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA PROVINCIA DEL SANTA, 2024."

Investigadores :

- Ayllón Ramírez Leonardo Kevin.
- Camayo Rodríguez Juan David.
- Curay Garbozo Fred Arturo.
- Salgado Malqui Edinson Fernando.

Nombre del Instrumento : Test de identidad personal.

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : José Antero Gonzales Villegas

Especializado en : Gestión y Ciencias de la Educación

Titulado en : Licenciado en Historia y Geografía

Grados de estudio del experto : Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación

Tiempo de experiencia : 25 años de experiencia

Cargo actual : Especialista en Educación

Fecha : 26 de Junio del 2024

Nombre: José Antero Gonzales Villegas

DNI: 32924085

Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : "JUEGOS COOPERATIVOS MOTRICES PARA LA IDENTIDAD PERSONAL EN ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA PROVINCIA DEL SANTA, 2024."

Investigadores :

- Ayllón Ramírez Leonardo Kevin.
- Camayo Rodríguez Juan David.
- Curay Garbozo Fred Arturo.
- Salgado Malqui Edinson Fernando.

Nombre del Instrumento : Test de identidad personal.

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : José Antero Gonzales Villegas

Especializado en : Gestión y ciencias de la educación

Titulado en : Licenciado en Historia y Geografía

Grados de estudio del experto : Doctor en Gestión y ciencias de la educación

Tiempo de experiencia : 25 años de experiencia

Cargo actual : Especialista en educación

Fecha : 26 de agosto del 2024.

Nombre: José Antero Gonzales Villegas

DNI: 32924085

Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : "JUEGOS COOPERATIVOS MOTRICES PARA LA IDENTIDAD PERSONAL EN ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA PROVINCIA DEL SANTA, 2024."

Investigadores :

- Ayllón Ramírez Leonardo Kevin.
- Camayo Rodríguez Juan David.
- Curay Garbozo Fred Arturo.
- Salgado Malqui Edinson Fernando.

Nombre del instrumento : Test de identidad personal.

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : Marivel Tomás Manrique

Especializado en : Liderazgo Pedagógico.

Titulado en : Educación Inicial

Grados de estudio del experto : Magister en Psicología Educativa

Tiempo de experiencia : 11 años

Cargo actual : Directora

Fecha : 26 de agosto del 2024

Nombre: Marivel Tomás Manrique
DNI: 44366773
Firma y pos firma del experto

Anexo N° 06: Resultados de confiabilidad (Prueba piloto)

Pre test:

	DIMENSIÓN 01								DIMENSIÓN 02								DIMENSIÓN 03								DIMENSIÓN 04								
Sujeto	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Total
1	1	3	3	3	5	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	91
2	1	4	3	4	5	1	4	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	4	5	5	3	5	3	3	92
3	1	2	2	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	102
4	2	4	3	4	3	4	4	5	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	5	3	3	4	82
5	1	4	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	107
6	1	3	3	1	3	1	1	3	3	3	4	4	5	5	4	3	4	5	3	5	1	5	3	3	76
7	1	4	3	4	5	1	4	5	4	4	4	4	5	5	3	3	3	3	5	5	3	4	4	4	90
8	1	2	2	3	3	3	3	5	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	3	4	2	3	2	2	59
9	1	3	3	5	3	3	4	5	3	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	98
10	1	3	5	5	5	1	5	5	3	4	3	5	4	4	2	4	5	4	5	5	3	5	3	5	98
11	3	3	3	2	2	1	3	2	3	4	2	3	5	5	5	2	4	5	3	5	3	2	1	2	73
12	1	5	3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	1	104
13	2	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	3	3	5	5	3	5	3	4	100
14	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	3	5	5	3	104
15	1	5	5	5	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	106
16	1	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	5	107
17	3	4	5	3	3	3	3	3	1	3	4	3	5	5	3	3	2	5	5	5	5	5	3	3	87
18	3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	5	5	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	76
19	1	4	4	3	5	2	4	5	3	5	3	3	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	2	3	91
20	1	2	5	3	4	1	5	3	3	3	3	3	5	4	4	5	4	5	4	5	2	4	1	5	84
21	1	3	3	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	4	101
22	1	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	3	5	3	4	101
23	1	3	5	5	5	5	5	3	4	4	5	3	5	3	5	5	3	3	5	5	3	5	3	3	96
24	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	5	106
25	1	4	3	2	4	1	4	5	5	3	3	5	1	3	2	3	2	4	1	3	2	1	1	1	64
26	3	3	4	3	4	5	3	5	5	3	4	4	5	5	4	4	3	5	3	3	3	4	3	4	92
27	3	5	4	4	3	3	3	5	5	1	3	5	5	5	3	4	5	5	3	4	3	5	4	1	91
28	1	3	3	3	5	3	4	5	5	4	3	5	5	3	5	4	3	4	4	5	4	4	5	5	95
29	4	5	3	1	1	1	3	3	4	5	3	3	5	4	5	4	2	5	2	5	4	5	1	2	79
30	1	3	4	1	1	2	3	4	3	2	3	1	4	5	1	5	3	1	3	3	5	3	1	4	66

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t}\right]$$

α : Alfa de Cronbach
k : Número de ítems
V_i: Varianza de cada ítem
V_t: Varianza del total

k=	24
V_i=	28.089
V_t=	426.606
α=	0.975



ÍTEMS	5	4	3	2	1
	SIEMPRE	LA MAYORIA DE VECES	AVECES	RARAMENTE	NUNCA
1. ¿Con qué frecuencia comparas tu cuerpo con el de otras personas al momento de participar en los juegos cooperativos motrices?					

Post test:

Sujeto	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Total
1	3	3	5	5	3	1	5	5	3	3	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	96
2	4	5	5	5	5	2	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	4	5	4	107
3	1	3	5	5	5	2	5	5	5	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	96
4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	87
5	3	5	4	5	5	1	5	5	3	4	5	4	5	3	5	5	3	5	5	5	4	5	3	5	102
6	4	3	2	3	2	1	2	4	2	4	2	3	4	2	3	4	2	4	4	5	3	3	2	2	70
7	3	5	3	4	5	3	3	5	5	1	3	5	3	3	3	4	3	5	5	4	3	4	3	1	90
8	1	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	106
9	3	3	4	3	4	4	3	5	4	2	4	5	5	5	5	4	3	5	3	3	4	4	4	5	94
10	1	3	4	2	1	1	3	1	2	1	2	1	3	2	2	3	3	2	1	4	3	1	1	3	54
11	3	3	5	4	5	1	3	5	4	4	5	4	5	5	3	5	2	3	5	5	3	5	3	3	93
12	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	104
13	2	5	5	5	4	1	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	106
14	3	5	5	3	3	1	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	103
15	3	4	5	5	5	1	3	5	4	3	3	5	4	5	5	4	3	5	5	5	3	5	3	5	98
16	1	3	5	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	4	5	5	5	3	3	3	5	95
17	1	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	106
18	1	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	110
19	3	4	4	3	3	1	3	5	3	3	4	3	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	2	4	89
20	1	5	3	1	3	1	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3	5	3	5	3	5	3	5	79
21	1	2	4	3	4	1	3	3	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	1	5	88
22	3	5	5	3	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	106
23	1	3	4	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	1	3	3	2	3	3	2	62
24	2	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	2	5	2	3	5	5	5	5	4	5	101
25	1	3	5	5	5	3	3	3	3	3	4	3	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	3	3	91
26	1	4	3	3	5	1	3	5	4	4	2	4	5	5	4	3	2	5	5	5	2	5	2	4	86
27	1	3	4	3	1	4	5	3	5	4	4	3	5	4	1	3	4	3	1	5	3	1	3	4	77
28	3	5	4	4	4	1	4	3	4	5	3	3	4	3	4	4	2	3	5	5	4	5	3	2	87
29	1	1	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	105
30	1	3	5	4	4	1	4	5	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4	5	4	4	88
Varianzas	1.223	0.979	0.677	1.290	1.423	1.893	1.032	0.573	0.960	1.129	1.139	0.996	0.579	1.133	1.182	0.596	1.316	1.027	1.289	0.516	0.796	1.210	1.156	1.232	179.182

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t}\right]$$

α : Alfa de Cronbach

k : Número de ítems

V_i: Varianza de cada ítem

V_t: Varianza del total

k=	24
V_i=	25.344
V_t=	179.182
α=	0.896

Alfa de Cronbach

Cronbach, L.J. (1951).

Análisis de la consistencia

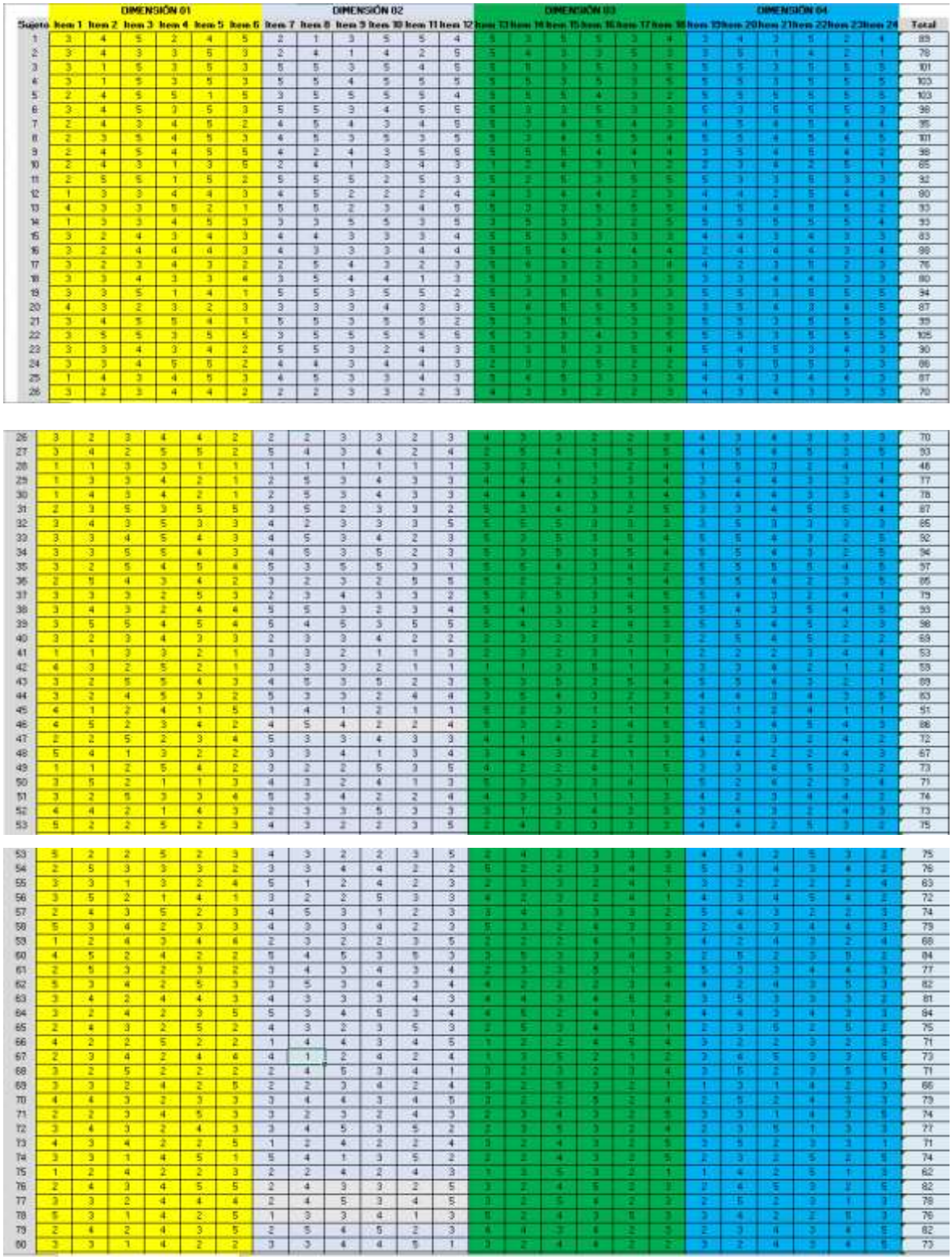




ÍTEMS	5	4	3	2	1
	SIEMPRE	LA MAYORIA DE VECES	AVECES	RARAMENTE	NUNCA
1. ¿Con qué frecuencia comparas tu cuerpo con el de otras personas al momento de participar en los juegos cooperativos motrices?					

Anexo N° 07: Base de datos

Pre test



80	3	3	1	4	2	2	3	3	4	4	5	1	2	2	4	4	2	2	3	2	4	3	4	5	73
81	1	4	2	1	2	4	4	4	4	2	5	5	3	4	3	1	2	3	5	3	3	3	3	2	74
82	2	3	2	3	1	5	2	4	2	5	2	4	2	2	4	4	1	2	3	2	3	3	5	4	70
83	2	4	5	2	4	3	1	3	3	4	5	5	5	5	5	2	2	1	2	2	4	3	2	3	77
84	3	3	1	2	2	5	4	4	5	2	2	1	2	3	2	4	1	3	3	4	2	2	5	3	68
85	2	4	2	1	2	3	3	5	2	4	2	4	4	4	4	3	1	1	5	3	3	5	2	3	73
86	5	4	1	3	2	2	3	3	3	5	5	4	5	3	5	2	2	2	1	3	3	2	3	4	76
87	3	4	2	4	1	4	1	4	4	1	2	3	2	5	1	4	1	3	3	1	4	2	5	3	67
88	2	2	5	2	1	2	5	3	2	4	3	3	4	4	4	2	2	1	5	4	3	5	4	4	75
89	1	3	3	2	3	4	2	3	5	3	1	5	5	3	2	1	1	2	1	3	3	2	4	2	64
90	2	1	2	3	2	5	5	3	2	3	3	3	1	1	5	2	5	3	3	5	3	5	3	4	74
91	5	2	3	3	5	3	1	4	5	1	3	3	1	5	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	72
92	4	3	5	2	3	1	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	1	3	3	2	4	3	5	2	68
93	1	3	2	2	2	2	2	3	4	4	2	5	3	4	4	3	4	2	1	5	2	5	3	4	72
94	2	4	5	4	5	1	1	4	2	3	3	4	2	1	5	2	5	4	4	2	2	2	2	3	75
95	5	2	2	4	2	5	3	3	4	1	2	3	4	5	4	2	4	1	2	2	4	2	4	5	75
96	4	1	2	5	5	4	2	1	2	3	4	4	2	1	3	4	2	5	4	5	2	4	3	3	75
97	1	4	2	3	3	3	5	4	3	2	1	3	2	2	5	1	1	4	2	1	3	2	3	5	71
98	4	5	4	2	2	1	4	2	1	4	3	3	2	2	3	4	4	1	4	4	3	5	2	3	72
99	2	3	3	2	5	3	4	1	3	1	2	4	4	5	5	2	2	3	2	5	3	2	2	4	72
100	4	3	2	5	4	4	3	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	5	2	3	4	2	3	2	70
101	2	2	2	4	2	2	4	5	3	4	1	3	2	2	2	5	4	4	4	5	1	5	3	4	75
102	2	5	4	2	4	1	3	1	5	2	3	2	4	2	3	4	2	1	3	4	1	4	2	2	66
103	2	2	3	5	2	2	5	5	1	3	2	3	1	2	2	5	3	5	3	2	5	2	2	4	71
104	4	3	3	3	4	4	3	2	3	1	4	2	3	2	3	3	2	4	4	5	2	1	3	1	69
105	3	2	1	3	3	2	4	1	4	3	2	4	3	3	4	4	1	5	2	3	2	4	4	5	74
106	3	5	4	2	3	3	3	5	3	1	4	4	1	3	2	5	1	3	4	3	3	3	4	5	77
107	4	3	3	5	3	2	5	1	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	5	3	2	2	74

89	1	3	3	2	3	4	2	3	5	3	1	5	3	3	2	1	1	2	1	3	3	2	4	2	64
90	2	1	2	3	2	5	5	3	2	3	3	3	1	1	5	2	5	3	3	5	3	5	3	4	74
91	5	2	3	3	5	3	1	4	5	1	3	3	1	5	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	72
92	4	3	5	2	3	1	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	1	3	3	2	4	3	5	2	68
93	1	3	2	2	2	2	2	3	4	4	2	5	3	4	4	3	4	2	1	5	2	5	3	4	72
94	2	4	5	4	5	1	1	4	2	3	3	4	2	1	5	2	5	4	4	2	2	2	2	3	75
95	5	2	2	4	2	5	3	3	4	1	2	3	4	5	4	2	4	1	2	2	4	2	4	5	75
96	4	1	2	5	5	4	2	1	2	3	4	4	2	1	3	4	2	5	4	5	2	4	3	3	75
97	1	4	2	3	3	3	5	4	3	2	1	3	2	2	5	1	1	4	2	1	3	2	3	5	71
98	4	5	4	2	2	1	4	2	1	4	3	3	2	2	3	4	4	1	4	4	3	5	2	3	72
99	2	3	3	2	5	3	4	1	3	1	2	4	4	5	5	2	2	3	2	5	3	2	2	4	72
100	4	3	2	5	4	4	3	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	5	2	3	4	2	3	2	70
101	2	2	2	4	2	2	4	5	3	4	1	3	2	2	2	5	4	4	4	5	1	5	3	4	75
102	2	5	4	2	4	1	3	1	5	2	3	2	4	2	3	4	2	1	3	4	1	4	2	2	66
103	2	2	3	5	2	2	5	5	1	3	2	3	1	2	2	5	3	5	3	2	5	2	2	4	71
104	4	3	3	3	4	4	3	2	3	1	4	2	3	2	3	3	2	4	4	5	2	1	3	1	69
105	3	2	1	3	3	2	4	1	4	3	2	4	3	3	4	4	1	5	2	3	2	4	4	5	74
106	3	5	4	2	3	3	3	5	3	1	4	4	1	3	2	5	1	3	4	3	3	3	4	5	77
107	4	3	3	5	3	2	5	1	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	5	3	2	2	74
108	3	2	1	2	4	2	4	2	4	3	3	3	1	3	2	3	1	5	4	2	2	4	3	1	64
109	3	5	4	2	4	3	4	1	3	2	1	4	3	2	3	5	4	1	2	2	2	4	2	3	69
110	3	2	3	3	5	3	5	2	4	3	1	2	1	2	3	2	1	3	4	4	5	3	2	1	68
111	3	2	4	1	4	3	4	4	3	2	1	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4	1	3	68
112	3	5	4	2	4	3	5	4	3	5	5	2	2	3	2	5	3	4	2	3	2	4	2	2	79
113	3	5	4	1	5	3	4	2	1	2	1	3	2	2	3	4	4	3	2	4	5	3	1	1	73
Varianza	1.118	1.309	1.525	1.503	1.601	1.476	1.545	1.670	1.345	1.447	1.636	1.206	1.606	1.340	1.162	1.173	1.706	1.585	1.459	1.300	1.163	1.378	1.316	1.580	127.783

Post test

	DIMENSIÓN 01						DIMENSIÓN 02						DIMENSIÓN 03						DIMENSIÓN 04						
Sujeto	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Total
1	1	3	5	3	5	1	5	5	3	3	3	2	5	3	3	2	2	3	3	5	4	5	4	3	81
2	3	4	4	5	5	2	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	3	4	5	4	5	4	4	102
3	3	3	4	3	4	1	3	5	4	3	4	5	4	5	3	4	3	3	5	5	4	5	3	3	89
4	3	1	5	2	5	5	5	5	2	2	2	2	5	2	3	5	5	4	4	5	4	5	4	4	85
5	3	3	4	3	3	1	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	79
6	3	3	5	2	5	1	2	4	2	4	3	5	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	80
7	3	4	3	4	5	3	4	3	1	1	1	2	4	3	2	3	3	3	5	5	3	5	4	3	77
8	3	5	2	3	3	3	2	1	1	3	1	2	2	3	3	2	5	4	4	3	3	3	2	3	66
9	5	3	5	5	1	2	5	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	104
10	3	3	5	5	4	4	3	5	4	2	2	5	5	3	5	4	4	3	5	5	3	5	2	4	93
11	2	3	3	4	5	4	2	3	2	1	3	1	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	1	68
12	1	3	5	3	5	1	5	5	5	3	5	3	4	3	3	2	5	5	5	5	4	5	3	2	92
13	5	3	4	2	1	1	4	5	3	2	4	3	4	3	5	2	5	5	5	5	4	5	2	4	85
14	1	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	110
15	1	3	2	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	99
16	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	2	88
17	2	3	5	2	4	1	3	4	2	3	5	2	2	3	2	4	2	3	4	3	3	2	4	5	73
18	1	4	3	4	5	1	4	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	4	5	5	3	5	5	3	92
19	1	3	3	3	5	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	91
20	2	4	3	4	4	2	4	5	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	2	78
21	1	2	4	1	3	5	1	5	4	1	1	3	4	1	3	3	5	1	5	3	4	1	5	2	70
22	1	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	83
23	3	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	4	2	3	89
24	1	4	4	3	2	1	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	3	5	4	2	2	4	4	86
25	1	5	5	5	5	1	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	107
26	3	4	5	3	4	3	5	3	1	2	4	3	2	3	5	4	5	3	5	3	4	3	5	4	86
27	1	2	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	5	5	4	3	1	2	4	3	5	2	2	4	83
28	4	4	3	4	2	1	3	4	2	2	4	2	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	88
29	5	4	2	4	5	4	5	3	4	1	5	3	4	2	5	4	3	5	5	3	4	5	2	3	90
30	4	4	3	2	4	1	3	4	3	2	4	2	5	4	2	3	5	5	2	5	2	5	4	2	80
31	1	2	4	3	5	3	5	4	4	3	5	3	5	5	4	3	2	3	4	3	5	2	2	4	84
32	2	3	2	5	4	4	4	5	1	4	5	1	5	4	5	3	2	4	4	5	4	3	4	5	88
33	2	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	93
34	4	3	3	3	1	5	3	5	3	2	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	1	3	71
35	2	2	4	3	2	3	3	5	4	2	3	2	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	4	74
36	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	2	4	3	4	78
37	2	4	4	4	5	4	5	5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	1	99
38	3	3	1	1	5	3	5	5	5	3	5	5	3	3	5	5	3	4	5	4	3	5	3	5	92
39	3	5	5	3	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	103
40	1	3	5	4	3	1	3	5	3	3	3	2	2	4	4	3	2	4	5	5	3	5	3	3	79
41	1	5	5	4	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	3	2	3	5	5	4	5	2	3	96
42	3	3	5	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	87
43	3	3	4	3	5	3	5	5	3	4	5	4	5	4	3	3	5	3	5	4	3	5	3	4	94
44	2	3	5	5	3	5	3	4	3	5	4	3	3	4	4	5	2	5	4	5	4	5	3	5	94
45	3	5	3	5	3	2	3	5	3	3	3	5	5	5	4	2	5	5	4	2	4	5	5	3	82
46	5	2	4	5	2	4	3	5	5	2	5	3	1	5	5	4	4	4	5	2	4	5	4	3	91
47	3	2	4	2	4	5	4	5	5	4	3	5	3	4	5	4	3	5	3	4	3	3	5	3	93
48	4	5	4	2	4	3	3	5	2	4	3	5	4	5	2	5	4	2	2	4	3	5	4	3	87
49	3	5	4	2	4	3	5	4	5	3	3	2	5	2	5	5	5	4	5	4	3	3	4	4	92
50	1	4	3	5	4	4	4	5	4	3	5	4	3	5	3	5	2	4	3	3	3	5	4	2	88
51	5	4	4	3	4	2	3	2	5	3	4	3	4	2	5	4	4	2	5	3	4	2	5	4	88
52	3	4	4	1	4	4	4	4	2	5	4	3	5	4	3	5	5	3	2	5	4	3	3	4	88
53	5	4	3	5	4	3	4	5	4	3	4	1	3	5	4	5	4	4	3	2	5	2	4	3	88
54	3	4	3	5	4	4	2	4	5	3	4	4	4	2	4	4	2	5	5	2	4	5	5	4	91

55	4	2	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	5	3	5	5	3	3	2	5	2	4	2	85
56	5	5	3	3	4	3	3	4	2	5	3	4	3	5	2	4	4	5	5	4	2	5	3	4	90
57	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	5	2	3	5	1	5	4	5	4	2	5	4	89
58	3	5	2	3	4	2	2	4	5	5	3	2	4	4	2	5	5	3	3	4	2	4	4	4	84
59	4	2	2	3	2	4	4	2	3	4	5	5	3	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	4	92
60	3	4	5	4	5	3	3	5	4	3	2	5	4	2	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	94
61	3	5	3	4	3	5	5	5	1	5	5	4	3	5	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	96
62	3	5	3	4	5	3	2	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	5	3	3	5	4	5	4	88
63	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	5	4	3	4	3	92
64	3	5	3	4	2	3	3	4	3	4	5	4	2	3	5	4	2	4	5	2	4	4	5	4	87
65	4	3	5	4	3	5	4	2	4	4	2	4	5	3	5	2	4	4	4	4	5	3	4	2	89
66	1	5	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	4	5	3	3	5	2	5	89
67	4	3	4	3	5	4	5	3	4	2	4	4	4	5	5	2	3	5	3	5	4	3	4	2	90
68	2	4	3	5	2	4	4	2	4	5	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	2	5	91
69	2	4	5	4	3	4	5	5	3	4	5	4	4	3	5	4	2	5	5	4	2	4	3	3	92
70	4	3	2	4	3	3	4	3	4	2	4	5	2	4	5	3	3	4	2	4	4	3	3	5	83
71	2	4	2	4	5	4	4	2	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5	2	5	2	4	3	3	88
72	4	2	5	4	2	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	2	3	4	5	3	2	5	2	5	91
73	4	3	4	2	3	5	2	3	5	5	4	5	2	3	4	4	2	5	3	4	4	5	3	3	87
74	4	2	5	2	3	5	5	3	4	2	5	5	5	3	2	3	5	4	4	3	3	4	3	5	89
75	2	3	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	3	3	2	3	4	5	4	5	3	4	3	2	89
76	2	3	4	2	5	4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	5	2	5	90
77	2	3	5	2	3	5	5	3	4	2	4	4	2	3	4	2	5	4	2	5	2	4	2	2	79
78	5	2	2	5	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3	5	4	3	4	2	84
79	4	3	5	1	3	1	5	1	2	2	4	2	3	2	3	2	5	3	3	2	2	2	2	5	68
80	3	5	2	2	4	3	4	3	2	2	3	2	4	4	1	5	3	5	3	3	1	3	3	2	71
81	3	2	3	1	3	5	3	1	4	3	4	3	5	2	4	1	3	1	5	2	4	2	2	2	68
82	3	5	2	2	4	4	4	4	2	3	1	2	3	2	3	5	3	3	3	3	1	5	2	2	72

83	4	3	3	2	4	1	1	1	2	4	5	3	3	4	5	4	1	4	2	3	2	3	2	5	71
84	5	2	4	5	4	5	5	4	3	2	1	3	4	1	2	3	4	5	3	4	2	4	1	3	81
85	2	3	1	3	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	4	5	2	3	5	2	4	3	1	2	85
86	2	5	2	4	4	5	4	5	2	2	4	4	5	4	2	4	3	4	2	3	3	5	3	2	83
87	4	3	4	4	2	1	2	3	3	3	1	1	1	2	4	5	1	2	2	3	4	4	1	5	67
88	5	2	2	5	4	2	5	4	1	1	5	3	4	2	2	3	4	5	2	2	2	4	4	2	75
89	4	2	4	3	2	5	4	3	3	3	1	3	2	1	5	4	3	4	5	5	3	2	2	1	78
90	2	5	1	3	1	3	4	5	3	3	4	4	4	1	4	5	4	2	2	3	2	5	2	5	77
91	3	3	4	1	2	2	1	3	1	3	1	3	5	2	2	3	3	5	2	3	4	4	4	3	67
92	5	2	2	3	4	3	5	4	4	2	4	1	2	4	5	5	4	2	4	4	2	3	3	3	80
93	3	1	1	5	1	4	4	1	1	3	5	1	4	5	4	2	1	3	1	3	3	2	2	5	65
94	4	2	2	1	2	2	1	4	4	2	3	4	2	5	3	3	5	5	2	5	4	5	2	3	75
95	1	2	4	3	4	5	5	2	1	4	1	3	1	2	2	2	4	4	2	4	3	4	4	3	70
96	2	5	2	4	1	3	3	5	4	4	2	4	3	4	5	4	2	3	4	2	2	3	5	5	81
97	4	3	5	5	3	2	3	4	4	3	5	1	3	1	3	4	1	5	3	4	5	5	2	3	81
98	1	4	2	2	2	5	5	3	3	1	3	3	3	2	2	2	5	4	4	3	2	2	5	4	72
99	2	5	3	3	2	3	2	2	4	4	3	4	1	5	3	2	1	2	2	5	3	4	3	3	71
100	4	4	2	2	2	3	4	5	2	3	3	2	3	2	4	4	2	3	3	3	5	5	4	4	76
101	1	4	5	5	3	2	5	4	4	5	2	3	2	3	2	2	3	4	4	2	2	3	5	3	78
102	2	3	3	3	5	3	4	5	3	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	73
103	2	4	3	2	5	2	3	4	4	4	3	3	4	5	5	3	2	3	1	2	3	4	4	3	79
104	3	3	5	4	3	3	5	3	3	1	2	5	3	2	3	4	5	4	4	5	5	3	2	4	84
105	2	4	3	5	2	4	2	4	4	5	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	5	3	75
106	3	3	3	2	3	2	3	1	2	4	2	1	3	3	5	3	2	1	4	4	2	4	2	4	67
107	2	4	3	4	5	3	1	1	5	1	1	3	5	5	3	4	1	1	2	2	2	3	3	3	67
108	3	3	5	4	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	5	2	5	4	78
109	3	4	4	2	3	2	2	2	4	4	2	1	1	3	2	3	1	1	4	2	2	3	2	3	60
110	2	3	4	3	5	4	3	2	5	2	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	4	4	72

92	5	2	2	3	4	3	5	4	4	2	4	1	2	4	5	5	4	2	4	4	2	3	3	3	80
93	3	1	1	5	1	4	4	1	1	3	5	1	4	5	4	2	1	3	1	3	3	2	2	5	65
94	4	2	2	1	2	2	1	4	4	2	3	4	2	5	3	3	5	5	2	5	4	5	2	3	75
95	1	2	4	3	4	5	5	2	1	4	1	3	1	2	2	2	4	4	2	4	3	4	4	3	70
96	2	5	2	4	1	3	3	5	4	4	2	4	3	4	5	4	2	3	4	2	2	3	5	5	81
97	4	3	5	5	3	2	3	4	4	3	5	1	3	1	3	4	1	5	3	4	5	5	2	3	81
98	1	4	2	2	2	5	5	3	3	1	3	3	3	2	2	2	5	4	4	3	2	2	5	4	72
99	2	5	3	3	2	3	2	2	4	4	3	4	1	5	3	2	1	2	2	5	3	4	3	3	71
100	4	4	2	2	2	3	4	5	2	3	3	2	3	2	4	4	2	3	3	3	5	5	4	4	76
101	1	4	5	5	3	2	5	4	4	5	2	3	2	3	2	2	3	4	4	2	2	3	5	3	78
102	2	3	3	3	5	3	4	5	3	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	73
103	2	4	3	2	5	2	3	4	4	4	3	3	4	5	5	3	2	3	1	2	3	4	4	3	79
104	3	3	5	4	3	3	5	3	3	1	2	5	3	2	3	4	5	4	4	5	5	3	2	4	84
105	2	4	3	5	2	4	2	4	4	5	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	5	3	75
106	3	3	3	2	3	2	3	1	2	4	2	1	3	3	5	3	2	1	4	4	2	4	2	4	67
107	2	4	3	4	5	3	1	1	5	1	1	3	5	5	3	4	1	1	2	2	2	3	3	3	67
108	3	3	5	4	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	5	2	5	4	78
109	3	4	4	2	3	2	2	2	4	4	2	1	1	3	2	3	1	1	4	2	2	3	2	3	60
110	2	3	4	3	5	4	3	2	5	2	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	4	4	72
Varianza	1.424	1.045	1.310	1.343	1.450	1.631	1.313	1.506	1.308	1.366	1.506	1.430	1.430	1.282	1.178	1.073	1.621	1.279	1.308	1.235	0.997	1.382	1.164	1.166	102.953

Anexo N° 08: Actividades de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

I. DATOS GENERALES:

1.1. Ugel : Santa.
1.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
1.3. Área : Educación Física
1.4. Docente: : **José Antonio Calle García**
1.5. Grado y sección : 6° año A de primaria
1.6. Fecha : 14 de octubre
1.7. Prácticante : **Salgado Malqui Edinson Fernando**

II. TÍTULO:

Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El propósito de la sesión es modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos según las necesidades empleando la comunicación verbal y gestual.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	• Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. • Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	• Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica PASANDO EL ARO. • Modifica y participa normas en los circuitos competitivos según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de cruzando el río.	• Practica juegos cooperativos.	• **Autoevaluación** • **Coevaluación.**

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué debemos hacer antes de la sesión:	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Balones

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ➢ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.  El docente en el campo explica la actividad motivadora: **GUITARRAS LOCAS** Iniciaremos indicando a los estudiantes que se creerán que son unos guitarristas, imaginaran y tocaran su guitarra moviendo todo su cuerpo, luego se crearán secuencias con el cuerpo en el orden de los números y guiándonos con el ritmo e indicaciones de la canción, trabajaremos movimientos adelante o atrás, laterales y arriba o abajo a la voz de la canción. En la parte solo musical utilizaremos la imaginación e imitaremos a un guitarrista para realiza los enlaces entre secuencia y secuencia. Además, crearemos una coreografía con ayuda de todos los participantes. ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo coordinaron para realizar las actividades? ¿Qué les pareció las variantes propuestas? ¿Cómo respetamos las ideas de los demás? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: Es proponer actividades lúdicas, aceptando a todos los compañeros, modificando y adaptando las reglas empleando una comunicación asertiva.	Aprox. 20 min

	• Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos. ✓ Brinda los criterios de evaluación: • Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica PASANDO EL ARO. • Modifica y participa normas en los circuitos competitivos según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de cruzando el rio. ✓ El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy: ✓ La sesión del día de hoy nos servirá para modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos según las necesidades empleando la comunicación verbal y gestual.	
DESARROLLO	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿De qué manera podemos mejorar nuestra comunicación y trabajo en equipo, a través de los juegos cooperativos? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **COMUNICACIÓN ASERTIVA** Se caracteriza por la expresión directa de pensamientos y sentimientos, manteniendo un respeto tanto hacia uno mismo como hacia los demás  **COMUNICACIÓN VERBAL** La comunicación verbal puede realizarse de dos formas: La comunicación oral, a través de signos orales y palabras habladas de forma gestual. La comunicación escrita, es por medio de papel o mensajes. 	Aprox. 100 min

COMUNICACIÓN GESTUAL

Son comportamientos comunicativos y cooperativos perceptibles preferentemente por el canal visual, como las expresiones faciales, las miradas y las posturas corporales.



- ✓ El docente explica la primera actividad:

CIRCUITOS DE COMPETENCIA

El docente elabora diversos circuitos con conos y platos deportivos, donde tendrán que pasar los obstáculos todos los estudiantes, luego formamos equipos con la misma cantidad de participantes y gana el equipo que todos sus participantes logren culminar el circuito.



- ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen solo con la parte interna del pie, luego con la externa.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar de manera coordinada? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad? ¿Respetaron las reglas?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

CHARADA

Se formarán dos equipos con la misma cantidad de personas y luego se le pedirá a un participante de cada equipo que pase al frente para que realice las mímicas del animal que el docente selecciono para la dinámica. El resto del equipo tendrá que adivinar en un máximo de 1 min, sino adivinan no obtienen el punto y continua el otro equipo.



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

	CRUZANDO EL RIO Participan todos los estudiantes y se dividen en equipo de la misma cantidad de personas y usaran aros que servirán como si fueran rocas, los estudiantes solo podrán pisar dentro de los aros y tendrán que cruzar de un extremo a otro para ganar.  ✓ El docente monitorea constantemente la actividad. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Brindaron sus ideas a sus compañeros para realizar la actividad de manera exitosa? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.	
CIERRE	El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ➢ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ➢ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

_____

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **14 de octubre**

DOCENTE: **Salgado Malqui Edinson Fernando**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION												LOGRO ALCANZADO
		C3												
		Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica PASANDO EL ARO.				Modifica y participa normas en los circuitos competitivos según las necesidades de sus compañeros.				Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de cruzando el río.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cuatro criterios demostrados	Muy bien (AD)
Tres criterios demostrados	Satisfactorio (A)
Dos criterios demostrados	En proceso (B)
Uno criterio demostrado	Requiere apoyo (C)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL : Santa.
1.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
1.3. Área : Educación Física
1.4. Docente: : José Antonio Calle García
1.5. Grado y sección : 6° año A de primaria
1.6. Fecha : 21 de octubre
1.7. Practicante : Salgado Malqui Edinson Fernando
1.8. Tema : Fortalecemos nuestra identidad personal de manera asertiva a través de la práctica de los diversos juegos y actividades cooperativas.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Fortalecemos nuestro entorno social mediante una comunicación de manera asertiva durante la realización de juegos cooperativos y actividades costumbristas.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

El propósito de la sesión es que los estudiantes empleen una comunicación asertiva al realizar juegos cooperativos y actividades costumbristas.

Competencia(s)/ Capacidades	**Desempeños**	Criterios de evaluación	**Instrumento**
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Se expresa corporalmente	Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada; así, se expresa de diferentes formas y con diversos recursos, a través del cuerpo y el movimiento, para comunicar ideas y emociones Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.	. Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica. . Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. . Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego matagente sentados.	LISTA DE COTEJO **Evidencia** Realizar juegos cooperativos.

Asume una vida saludable Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. **Interactúa a través de sus habilidades socio motrices** Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar res- puesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	. Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica coloca el cono.	

Enfoques transversales	**Valores**	**Actitudes o acciones observables**
Enfoque Ambiental	Respeto	Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, desarrollando acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global
Enfoque de Orientación al bien común	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

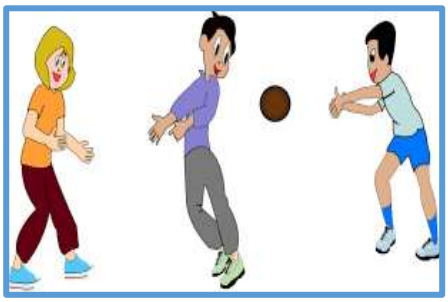
IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	**¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?**
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Conos Aros Balones Parlante

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias Metodológicas / Actividades	Tiempo
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ➢ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo. ➢ Luego se realiza trotes, movimientos de coordinación entre otras actividades.  El docente en el campo explica la actividad motivadora: **CARRERA DE TORTUGAS** Los estudiantes se ubican en el punto de partida y realizan una carrea evitando quedarse quietos en todo momento, resultando ganador quien llegue en último puesto. ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar la dinámica? ¿Todos los participantes son importantes en los juegos? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: El propósito de la sesión es que los estudiantes empleen una comunicación asertiva al realizar juegos cooperativos y actividades costumbristas. • Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos. ✓ Brinda los criterios de evaluación: • Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica. • Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. • Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego matagente sentados. • Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica coloca el cono. • El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy: • La sesión del día de hoy nos lleva a que los estudiantes empleen una comunicación asertiva al realizar juegos cooperativos y actividades costumbristas.	Aprox. 20 min

DESARROLLO	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿Cómo podemos fortalecer nuestro entorno social? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **ENTORNO SOCIAL** Se refiere a la forma en que un ambiente de clase influye o apoya las interacciones que ocurren entre los niños pequeños, los maestros y los miembros de la familia.  El docente explica la primera actividad: **COLOCA EL CONO** Los estudiantes formaran 4 columnas con la misma cantidad de participantes, al frente de ellos está un aro con la misma cantidad de conos que los participantes y al costado estará un cono más grande que serán donde tienen que ubicar los conos uno por uno hasta que participen todos. El equipo ganador es el que lograr colocar todos los conos antes que los otros equipos.  ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen con el globo entre las piernas sin soltarse de los hombros. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Lograron cumplir el objetivo? ¿Cómo se sintieron con su equipo? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ El docente explica la siguiente actividad: **MATA GENTE SENTADOS** Los estudiantes formaran un círculo y se elegirá un participante que se ubicara en el centro y tendrá que esquivar los balones que lanzaran de manera rodada sus compañeros sin ponerse de pie. El estudiante que logre eliminar al participante del centro pasara a ocupar su lugar.	Aprox. 100 min



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

RECUERDA LAS PALABRAS

Los estudiantes se sentarán formando un círculo y se nombrará palabras de un conjunto, el estudiante que repita una palabra ya mencionada perderá.



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

DANZA

Continuamos creando las secuencias coreográficas buscando fortalecer la coordinación y trabajo en equipo, donde todos opinan y fortalecen su autoestima.



- ✓ El docente monitorea constantemente la actividad.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Cómo se sienten con los ensayos?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.

CIERRE	✓ El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ✓ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ✓ ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ✓ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Docente de Educación Física

LISTA DE COTEJO

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Fortalecemos nuestro entorno social mediante una comunicación de manera asertiva durante la realización de juegos cooperativos y actividades costumbristas.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **21 de octubre**

DOCENTE: **Salgado Malqui Edinson Fernando**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION																LOGRO ALCANZADO
		C1				C2				C3								
		Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica.				Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.				Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego matagente sentados.				Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica coloca el cono.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		
07																		
08																		
09																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		

Leyenda: C = inicio B = Proceso A = Logrado AD = Destacado

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

I. DATOS GENERALES:

4.1. Ugel : Santa.
4.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
4.3. Área : Educación Física
4.4. Docente: : **José Antonio Calle García**
4.5. Grado y sección : 6° año A de primaria
4.6. Fecha : **28 de octubre**
4.7. Prácticante : **Salgado Malqui Edinson Fernando**

II. TÍTULO:

Mejoramos nuestro trabajo en equipo empleando juegos cooperativos

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El propósito de la sesión es modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos para mejorar nuestro trabajo en equipo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUAÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	• Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. • Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	• Modifica el juego "PASA EL BALÓN" y mejora el trabajo en equipo. • Participa en el juego "PASANDO EL ARO" y consolida estrategias. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de mata gente, fortaleciendo su comunicación.	• Practica juegos cooperativos	Escala valorativa

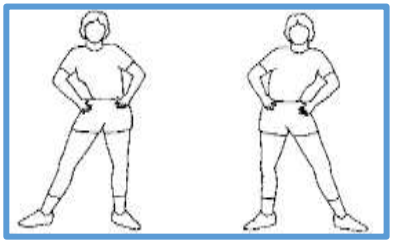
IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué debemos hacer antes de la sesión:	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Balones Aros

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>MOMENTOS</th><th>ACTIVIDADES</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr>
<td>INICIO</td>
<td>
✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo.
✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes:
✓ Calentamiento general: Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.




El docente en el campo explica la actividad motivadora:

"LA PAPA SE QUEMA"

✓ Realizaremos la dinámica de la "LA PAPA SE QUEMA", donde los estudiantes van a realizar dos círculos y empezaran a pasar el balón de forma horaria o anti horaria, el docente les dará la espalda y dirá la papa se quema, la papa se quema "ALTO" para que se detenga el balón y el niño que lo tenga en las manos será eliminado del juego.

✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad.
✓ El docente invita a sentarse en media luna para abstraer saberes previos referente a la actividad.
✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo coordinaron para realizar las actividades? ¿Cómo podemos mejorar nuestra comunicación?
✓ El docente consolida el saber previo.
Brinda el propósito de la sesión: es modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos para mejorar nuestro trabajo en equipo.
✓ Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos.
✓ Brinda los criterios de evaluación:
✓ Modifica el juego "PASA EL BALÓN" y mejora el trabajo en equipo.
✓ Participa en el juego "PASANDO EL ARO" y consolida estrategias.
✓ Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de mata gente, fortaleciendo su comunicación.
✓ El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy:
</td>
<td>Aprox.

20 min</td>
</tr>
</table>

	✓ La sesión del día de hoy nos servirá para modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos para mejorar nuestro trabajo en equipo.	
DESARROLLO	✓ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿De qué manera podemos mejorar nuestro trabajo en equipo a través de los juegos cooperativos? ✓ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ✓ El docente explica la primera actividad: **SÍGUEME AL REVÉS** Los estudiantes forman un círculo, el docente dará indicaciones (adelante, atrás) y los estudiantes saltarán, contradiciendo las órdenes del docente, si él dice adelante, lo estudiantes deberán saltar atrás. ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante con ayuda de los estudiantes. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar de manera coordinada? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ El docente explica la siguiente actividad: ✓ **"PASAMOS POR EL ARO"** Realizaremos la dinámica "PASAMOS POR EL ARO". Formaremos dos equipos con la misma cantidad de participantes y cada grupo tendrá un ula ula, los participantes tienen que sujetarse de las manos y hacer rotar el ula ula entre todos pasando sus cuerpos entre el aro sin soltarse. El equipo que logre la cantidad de vueltas asignadas ganara.  ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron participar todos del juego? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ El docente explica la siguiente actividad: **MATA GENTE** Participan todos los estudiantes. Además, cuatro personas, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratara de que el balón les choque a los que están en medio y ellos trataran de esquivar el balón. el ultimo que quede intacto será el ganador.	Aprox. 100 min

	 ✓ El docente monitorea constantemente la actividad. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Brindaron sus ideas a sus compañeros para realizar la actividad de manera exitosa? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.	
CIERRE	✓ El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ✓ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ✓ ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ✓ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

_____

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Mejoramos nuestro trabajo en equipo empleando juegos cooperativos**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **28 de octubre**

DOCENTE: **Salgado Malqui Edinson Fernando**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION												LOGRO ALCANZADO
		C3												
		Modifica el juego "PASA EL BALÓN" y mejora el trabajo en equipo.				Participa en el juego "PASANDO EL ARO" y consolida estrategias.				Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de mata gente, fortaleciendo su comunicación.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cuatro criterios demostrados	Muy bien (AD)
Tres criterios demostrados	Satisfactorio (A)
Dos criterios demostrados	En proceso (B)
Uno criterio demostrado	Requiere apoyo (C)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 04

I. DATOS GENERALES:

a. Ugel : Santa.
b. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
c. Área : Educación Física
d. Docente: : **José Antonio Calle García**
e. Grado y sección : 6° año A de primaria
f. Fecha : **04 de noviembre**
g. Prácticante : **Salgado Malqui Edinson Fernando**

II. TÍTULO:

Expresamos nuestros sentimiento y motivaciones a través de los juegos de cooperación.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El propósito de la sesión es mostrar respeto, evitando el juego brusco para resolver problemas y adecuar las reglas que incluyan a todos, logrando expresar nuestros sentimientos durante los juegos cooperativos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	• Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. • Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	• Participa de forma cooperativa al realizar el JUEGO DE LOS NÚMEROS. • Modifica y participa normas en el juego ATRAPA TU ARO según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de CHARADA.	• Practica juegos cooperativos .	• **Autoevaluación** • **Coevaluación.**

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué debemos hacer antes de la sesión:	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Balones

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ➢ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.  El docente en el campo explica la actividad motivadora: **EL BALÓN ENUMERADO** Los estudiantes se ubican en equipos de 4 integrantes, luego se designan los números de los equipos y se ubican los contrincantes a ambos lados del campo, el docente se ubica en el centro del campo con el balón, al gritar un numero ambos equipos salen a disputar el balón tratando de anotar en el arco designado. ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Lograron coordinar su cuerpo para realizar la actividad? ¿Pudieron seguir las indicaciones por la pista musical? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: es mostrar respeto, evitando el juego brusco para resolver problemas y adecuar las reglas que incluyan a todos, logrando expresar nuestros sentimientos durante los juegos cooperativos. • Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos. ✓ Brinda los criterios de evaluación: • Participa de forma cooperativa al realizar el JUEGO DE LOS NÚMEROS. • Modifica y participa normas en el juego ATRAPA TU ARO según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de CHARADA. ✓ El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy:	Aprox. 20 min

	✓ La sesión del día de hoy nos servirá para mostrar respeto, evitando el juego brusco para resolver problemas y adecuar las reglas que incluyan a todos, logrando expresar nuestros sentimientos durante los juegos cooperativos.	
	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿De qué manera podemos expresar nuestros sentimientos a través de los juegos cooperativos? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **¿Para qué sirve expresar nuestros sentimientos?** Expresar nuestros sentimientos nos permite escucharnos a nosotros mismos, observar lo que estamos diciendo y reflexionar sobre ello. Así mismo, podemos descubrir o preguntarnos qué estamos necesitando. Las emociones nos dan pistas sobre lo que necesitamos para hacernos sentir bien.  La motivación es algo necesario y esencial para poder conseguir logros. La Real Academia de la Lengua la define como: conjunto de factores internos o externos que determinan las acciones de una persona. Es decir, actuaremos de una manera u otra dependiendo del tipo y cantidad de motivación que tengamos. Por lo tanto, se podría decir que tener una buena motivación es esencial en muchos aspectos de nuestra vida.  ✓ El docente explica la primera actividad: **ATRAPA TU ARO** Los estudiantes se ubicarán en una columna y luego empezaran a correr alrededor de los aros que estarán ubicados en línea recta, la cantidad de aro será uno menos que la cantidad de participantes, cada vez que se detenga la música los estudiantes tendrán que pararse en un aro y el que quede fuera será eliminado y se quitara un aro para continuar.	Aprox. 100 min



- ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen solo con la parte interna del pie, luego con la externa.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron respetar a todos sus compañeros? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad? ¿Respetaron las reglas?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

CHARADA

Se formarán dos equipos con la misma cantidad de personas y luego se le pedirá a un participante de cada equipo que pase al frente para que realice las mímicas del animal que el docente selecciono para la dinámica. El resto del equipo tendrá que adivinar en un máximo de 1 min, sino adivinan no obtienen el punto y continua el otro equipo.



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

DANZA

Los estudiantes forman líneas y practicamos los pasos para el festival.



- ✓ El docente monitorea constantemente la actividad.

	✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Brindaron sus ideas a sus compañeros para realizar la actividad de manera exitosa? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.	
CIERRE	El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ➢ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ➢ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **04 de noviembre**

DOCENTE: **Salgado Malqui Edinson Fernando**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION												LOGRO ALCANZADO
		C1				C2								
		Participa de forma cooperativa al realizar el JUEGO DE LOS NÚMEROS.				Modifica y participa normas en el juego ATRAPA TU ARO según las necesidades de sus compañeros.				Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de CHARADA.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cuatro criterios demostrados	Muy bien (AD)
Tres criterios demostrados	Satisfactorio (A)
Dos criterios demostrados	En proceso (B)
Uno criterio demostrado	Requiere apoyo (C)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL : Santa.
1.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
1.3. Área : Educación Física
1.4. Docente: : José Antonio Calle García
1.5. Grado y sección : 6° año A de primaria
1.6. Fecha : 11 de noviembre
1.7. Practicante : Ayllon Ramírez Kevin Leonardo
1.8. Tema : Demostramos muestras de aprecio, sentimiento y motivaciones hacia los demás a través de los juegos de cooperación y bailes costumbristas.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Interactuamos de manera positiva con nuestros semejantes durante la práctica de juegos cooperativos y actividades costumbristas.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia(s)/ Capacidades	**Desempeños**	Criterios de evaluación	**Instrumento**
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Se expresa corporalmente **Asume una vida saludable** Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud	Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada; así, se expresa de diferentes formas y con diversos recursos, a través del cuerpo y el movimiento, para comunicar ideas y emociones Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. Participa en actividades lúdicas, predeportivas y	. Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica. . Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. . Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego ESCONDE EL PLATO. . Adecúa normas de juego y la mejor	ESCALA VALORATIVA **Evidencia** Realizar un video del avance de la danza folclórica.

Interactúa a través de sus habilidades socio motrices Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar res- puesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica CONO EN DIAGONAL.	

Enfoques transversales	**VALORES**	**Actitudes o acciones observables**
Enfoque Ambiental	Respeto	Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, desarrollando acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global
Enfoque de Orientación al bien común	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	**¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?**
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Conos Parlante

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias Metodológicas / Actividades	Tiempo
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ➢ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo. ➢ Luego se realiza trotes, movimientos de coordinación entre otras actividades.  El docente en el campo explica la actividad motivadora: **Pasa el globo** • Los estudiantes formaran un círculo y pasaran el globo de uno en uno hacia la derecha, el estudiante al terminar de pasar el balón se desplaza por el borde exterior del círculo, tratando de llegar antes que el globo regrese a su lugar. ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar la dinámica? ¿Pudieron interactuar entre todos? ¿Alguien se sintió excluido? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: El propósito de la sesión es que los estudiantes interactúen de manera positiva con sus semejantes durante la práctica de juegos cooperativos y actividades costumbristas. • Brinda la evidencia: Realizar un video del avance de la danza folclórica.	Aprox. 20 min

DESARROLLO	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿Cómo podemos mejorar la interacción entre compañeros y con nuestros familiares? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **INTERACCIÓN ENTRE COMPAÑEROS** Las interacciones con los compañeros son importantes para el aprendizaje y el desarrollo de un niño. Cuando los niños observan e interactúan con sus compañeros durante las actividades y rutinas del aula, aprenden destrezas nuevas. Los adultos deben prestar atención y responder a lo que hacen los niños cuando juegan e interactúan con otros para apoyar y mejorar el juego y las interacciones sociales  El docente explica la primera actividad: **ESCONDE EL PLATO** Los estudiantes formaran 4 columnas con la misma cantidad de participantes, al frente de ellos se ubicará un camino de platos y al inicio estará un cono el cual tendrán que ir colocando sobre cada plato hasta llegar a la meta. Cada estudiante deberá avanzar solo un plato a la vez.  ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen con el globo entre las piernas sin soltarse de los hombros. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar en equipo? ¿Cómo se sintieron con su equipo? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ El docente explica la siguiente actividad:	Aprox. 100 min

CONO EN DIAGONAL

Los estudiantes se ubicarán en 4 columnas. Luego se ubicarán en forma diagonal los conos creando una X, donde estudiante por estudiante ira colocando los conos pequeños en el cono mas grande. El equipo que coloque primero todos los conos ganara.



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

RECUERDA LAS PALABRAS

Los estudiantes se sentarán formando un círculo y se nombrará palabras de un conjunto, el estudiante que repita una palabra ya mencionada perderá.



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

DANZA

Finalizamos la coreografía de la danza a presentar en el festival del 6 de diciembre.



- ✓ El docente monitorea constantemente la actividad.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Cómo se sienten al finalizar la coreografía?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.

CIERRE	➢ El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ➢ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ➢ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

VI. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

_____

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Demostramos muestras de aprecio, sentimiento y motivaciones hacia los demás a través de los juegos de cooperación y bailes costumbristas.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **11 de noviembre**
DOCENTE: **Ayllon Ramírez Kevin Leonardo**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION																LOGRO ALCANZADO
		C1				C2				C3								
		Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica.				Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.				Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego ESCONDE EL PLATO				Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica CONO EN DIAGONAL.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		
07																		
08																		
09																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		

Leyenda: C = inicio B = Proceso A = Logrado AD = Destacado

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 06

I. DATOS GENERALES:

a. Ugel : Santa.
b. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
c. Área : Educación Física
d. Docente: : **José Antonio Calle García**
e. Grado y sección : 6° año A de primaria
f. Fecha : 18 de noviembre
g. Prácticante : **Salgado Malqui Edinson Fernando**

II. TÍTULO:

Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El propósito de la sesión es modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos según las necesidades.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUAÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	• Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. • Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	• Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica yan ke po de la selva. • Modifica y participa en el juego pasa el balón según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de mata gente.	• Practica juegos cooperativos .	• **Autoevaluación** • **Coevaluación.**

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué debemos hacer antes de la sesión:	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Balones

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ✓ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.  El docente en el campo explica la actividad motivadora: **Charada** Los estudiantes forman equipos de 5 integrantes, cada integrante se turnará para sacar una tarjeta en la que está descrito un animal que deberán representar para que el resto de su equipo pueda adivinar, dentro del tiempo establecido. ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en media luna para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo coordinaron para realizar las actividades? ¿Qué otras ideas se pueden brindar para cambiar los movimientos de los personajes? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: Es proponer actividades lúdicas, aceptando a todos los compañeros, modificando y adaptando las reglas según las necesidades. ✓ Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos. ✓ Brinda los criterios de evaluación: ✓ Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica yan ke po de la selva. ✓ Modifica y participa en el juego pasa el balón según las necesidades de sus compañeros. ✓ Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de mata gente. ✓ El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy: ✓ La sesión del día de hoy nos servirá para modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos según las necesidades.	Aprox. 20 min
	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿De qué manera podemos mejorar nuestra comunicación a través de los juegos cooperativos? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará:	

DESARROLLO	**¿Qué es la comunicación asertiva?** Este tipo de comunicación nos permite dialogar con calma y respeto, expresando lo que queremos decir, pero sin herir los sentimientos de las otras personas.  **¿Por qué es importante de expresar ideas de forma clara?** Es importante no dar por hecho que a la persona a la que queremos comunicarle la idea los tiene presentes todo el tiempo, al contrario, debemos plasmar la idea de una manera clara concisa pero específica, sin dar por hecho que nuestro interlocutor conoce algo sobre el tema. Esto es porque una idea se puede interpretar de diversas maneras, debiéndose a la diferencia de cultura, educación o simplemente al contraste de acontecimientos vividos que forman nuestra opinión y nos hacen percibir las ideas de manera distinta.  ✓ El docente explica la primera actividad: **<u>PASA EL BALÓN</u>** Los estudiantes formaran dos columnas, donde el primero de cada equipo tendrá un balón, al silbato tendrán que pasar el balón desde el jugador 01 hasta el último jugador sobre la cabeza y de mano en mano sin que caiga el balón, el estudiante ubicado al final cuando reciba el balón correrá hacia la posición 01 avanzando la columna y seguirán así consecutivamente hasta que todos los estudiantes puedan cruzar la meta. El equipo que lo logre primero gana.  ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora pasen el balón entre las piernas. 	Aprox. 100 min

- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar de manera coordinada? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

BALÓN ENUMERADO

Los estudiantes se ubican en equipos de misma cantidad de integrantes, luego se designan los números de los equipos y se ubican los contrincantes a ambos lados del campo, el docente se ubica en el centro del campo con el balón, al gritar un numero ambos equipos salen a disputar el balón tratando de anotar en el arco designado.



- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron participar todos del juego? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

MATA GENTE

Participan todos los estudiantes. Además, cuatro personas, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratara de que el balón les choque a los que están en medio y ellos trataran de esquivar el balón. el ultimo que quede intacto será el ganador.



- ✓ El docente monitorea constantemente la actividad.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Brindaron sus ideas a sus compañeros para realizar la actividad de manera exitosa?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.

CIERRE	✓ El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ✓ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ✓ ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ✓ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

_____

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **18 de noviembre**

DOCENTE: **Salgado Malqui Edinson Fernando**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION												LOGRO ALCANZADO
		C3												
		Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica yan ke po de la selva.				Modifica y participa en el juego pasa el balón según las necesidades de sus compañeros.				Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego mata gente.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cuatro criterios demostrados	Muy bien (AD)
Tres criterios demostrados	Satisfactorio (A)
Dos criterios demostrados	En proceso (B)
Uno criterio demostrado	Requiere apoyo (C)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 07

I. DATOS GENERALES:

a. Ugel : Santa.
b. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
c. Área : Educación Física
d. Docente: : **José Antonio Calle García**
e. Grado y sección : 6° año A de primaria
f. Fecha : 25 de noviembre
g. Practicante : **Salgado Malqui Edinson Fernando**

II. TÍTULO:

Compartamos nuestras experiencia y vivencias personales después de realizar juegos de interacción conjunta.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El propósito de la sesión es proponer juegos cooperativos para que luego los estudiantes expresen sus sentimientos y emociones que sintieron después de practicar las actividades.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUAÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	• Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. • Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	• Modifica acuerdos al realizar el juego CHARADA para que todos los compañeros participen. • Participa del juego ATRAPA TU ARO y luego explica cómo se sintió. • Adapta estrategias al realizar la práctica de la DANZA mostrando la cooperación.	• Practica juegos cooperativos .	• **Autoevaluación** • **Coevaluación.**

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué debemos hacer antes de la sesión:	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Aros Parlante

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ➢ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.  El docente en el campo explica la actividad motivadora: **Reto de las cadenas** Los estudiantes forman equipos de 5 integrantes, forman una columna tomados de las manos, se ubican en la zona de partida y a la señal, el ultimo integrante deberá pasar por debajo de los brazos de todos sus compañeros en zigzag, hasta llegar a delante de todos, y tomar la mano de su compañero, para que el ultimo repita la acción. ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sienten con sus compañeros después de realizar juegos? ¿Logran llegar a acuerdos con sus compañeros de juego para que todos disfruten? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: es proponer juegos cooperativos para que luego los estudiantes expresen sus sentimientos y emociones que sintieron después de practicar las actividades. • Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos. ✓ Brinda los criterios de evaluación: • Acepta al oponente como compañero de juego en la dinámica “PEPAS Y PEPOS”. • Participa del juego ATRAPA TU ARO y luego explica cómo se sintió. • Modifica acuerdos al realizar el juego CHARADA para que todos los compañeros participen.	Aprox. 20 min

	• Adapta estrategias al realizar la práctica de la DANZA mostrando la cooperación. El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy: La sesión del día de hoy nos lleva a proponer juegos cooperativos para que luego los estudiantes expresen sus sentimientos y emociones que sintieron después de practicar las actividades.	
	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿De qué manera podemos expresar nuestros sentimientos a través de los juegos cooperativos? ¿Siempre será positivo lo que sentimos? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **¿Para qué sirve expresar nuestros sentimientos?** Expresar nuestros sentimientos nos permite escucharnos a nosotros mismos, observar lo que estamos diciendo y reflexionar sobre ello. Así mismo, podemos descubrir o preguntarnos qué estamos necesitando. Las emociones nos dan pistas sobre lo que necesitamos para hacernos sentir bien.  Es la valoración que una persona tiene de sí misma, es decir, la medida en que se aprecia, respeta y acepta. Es una fortaleza interna que influye en la confianza, el bienestar emocional y el autoconcepto.  ✓ El docente explica la primera actividad: **ATRAPA TU ARO** Los estudiantes se ubicarán en una columna y luego empezaran a correr alrededor de los aros que estarán ubicados en línea recta, la cantidad de aro será uno menos que la cantidad de participantes, cada vez que se detenga la música los estudiantes tendrán que pararse en un aro y el que quede fuera será eliminado y se quitara un aro para continuar.  	Aprox. 100 min

- ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen solo con la parte interna del pie, luego con la externa.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron respetar a todos sus compañeros? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad? ¿Respetaron las reglas?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

CHARADA

Se formarán dos equipos con la misma cantidad de personas y luego se le pedirá a un participante de cada equipo que pase al frente para que realice las mímicas del animal que el docente selecciono para la dinámica. El resto del equipo tendrá que adivinar en un máximo de 1 min, sino adivinan no obtienen el punto y continua el otro equipo.



- ✓ El docente explica la siguiente actividad:

DANZA

Se empieza a crear las primeras figuras coreográficas buscando fortalecer la coordinación y trabajo en equipo.



- ✓ El docente monitorea constantemente la actividad.
- ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Brindaron sus ideas a sus compañeros para realizar la actividad de manera exitosa?
- ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
- ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.

CIERRE	El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ➢ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ➢ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

_____

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Compartamos nuestras experiencia y vivencias personales después de realizar juegos de interacción conjunta.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **25 de noviembre**
DOCENTE: **Salgado Malqui Edinson Fernando**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION												LOGRO ALCANZADO
		C1				C2								
		Modifica acuerdos al realizar el juego CHARADA para que todos los compañeros participen.				Participa del juego ATRAPA TU ARO y luego explica cómo se sintió.				Adapta estrategias al realizar la práctica de la DANZA mostrando la cooperación.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cuatro criterios demostrados	Muy bien (AD)
Tres criterios demostrados	Satisfactorio (A)
Dos criterios demostrados	En proceso (B)
Uno criterio demostrado	Requiere apoyo (C)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

VI. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL : Santa.
1.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
1.3. Área : Educación Física
1.4. Docente: : José Antonio Calle García
1.5. Grado y sección : 6° año B de primaria
1.6. Fecha : 02 de diciembre
1.7. Practicante : Camayo Rodríguez Juan David
1.8. Tema : Compartimos nuestras experiencia y vivencias personales después de realizar juegos de interacción y danzas costumbristas.

VII. TÍTULO DE LA SESIÓN: Relacionamos nuestras experiencias después de realizar los juegos de interacción y danzas costumbristas.

VIII. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia(s)/ Capacidades	**Desempeños**	Criterios de evaluación	**Instrumento**
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Se expresa corporalmente **Asume una vida saludable** Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.	Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada; así, se expresa de diferentes formas y con diversos recursos, a través del cuerpo y el movimiento, para comunicar ideas y emociones Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. Participa en actividades lúdicas, predeportivas y	. Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica. . Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. . Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego JUNTA Y SEPARA LOS PLATOS.	ESCALA VALORATIVA **Evidencia** Realizar una descripción del juego cooperativo que más le guste.

Interactúa a través de sus habilidades socio motrices Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar res- puesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	. Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica ORDENA LOS PLATOS.	

Enfoques transversales	**VALORES**	**Actitudes o acciones observables**
Enfoque Ambiental	Respeto	Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, desarrollando acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global
Enfoque de Orientación al bien común	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

IX. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	**¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?**
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Conos Parlante Aros Platos

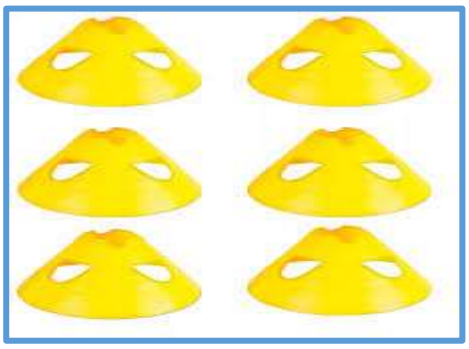
X. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<table>
<tr><th>Momentos</th><th>Estrategias Metodológicas / Actividades</th><th>Tiempo</th></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>
✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo.
✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes:
➢ Calentamiento general: Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.
➢ Luego se realiza trotes, movimientos de coordinación entre otras actividades.


El docente en el campo explica la actividad motivadora:
CARRERA DE PULPOS
Se forman equipos de 4 integrantes, y se ubican en la zona de partida, tomados por los codos y sentados, al sonido del silbato se pondrán de pie, sin soltare y correrán, hasta la zona de llegada.


✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad.
✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad.
✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar la dinámica? ¿Cómo se sienten al expresar una experiencia frente a sus compañeros?
</td><td>Aprox.
20 min</td></tr>
</table>

	✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: El propósito de la sesión es que los estudiantes interactúen de manera positiva con sus semejantes durante la práctica de juegos cooperativos y actividades costumbristas. • Brinda la evidencia: Realizar una descripción del juego cooperativo que más le guste.	
DESARROLLO	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿Cómo podemos mejorar nuestra seguridad al momento de expresar mis ideas en público? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. ➢ La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **EXPRESO MIS IDEAS** Mejora nuestra comunicación y nos ayuda a estrechar lazos con los demás. Mejora nuestra autoestima. Proporciona una mayor conexión con uno mismo. Reduce el nivel de estrés puesto que nos ayuda a canalizar mejor nuestras emociones.  El docente explica la primera actividad: **JUNTA Y SEPARA LOS PLATOS** Los estudiantes formaran 4 columnas con la misma cantidad de participantes, al frente de ellos se ubicará dos aros y dentro 6 platos en el primer aro estarán separados y en el segundo todo agrupados luego abra un cono al final. La actividad consiste en que el estudiante llegue al primer aro y agrupe los conos luego vaya al segundo y los separe para finalizar rodeando al cono y correr a toda velocidad para dar el relevo a sus compañeros que realizar la misma actividad. Gana el equipo que acabe primero.  ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen con el globo entre las piernas sin soltarse de los hombros. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar en equipo? ¿Lograron opinar todos para ordenar su equipo? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.	Aprox. 100 min

	✓ El docente explica la siguiente actividad: **ORDENA LOS PLATOS** Los estudiantes se ubicarán en 4 columnas. Luego el primero tendrá que correr a toda velocidad donde se encuentran los platos y agruparlos. A continuación, tendrá que darle el relevo a su compañero el cual tendrá que correr y volver a colocar los patos en el mismo orden que estaban en un inicio y así consecutivamente hasta que todos hayan participado.  ✓ El docente explica la siguiente actividad: **DANZA** Repasamos y corregimos errores de la coreografía de la danza a presentar en el festival del 6 de diciembre.  ✓ El docente monitorea constantemente la actividad. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Lograste brindar tus ideas a través de todo el proceso de la danza? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.	
CIERRE	➢ El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ➢ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ➢ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

XI. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

_____

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Compartimos nuestras experiencia y vivencias personales después de realizar juegos de interacción y danzas costumbristas.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **02 de diciembre**
DOCENTE: **Camayo Rodríguez Juan David**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION																LOGRO ALCANZADO
		C1				C2				C3								
		Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al practicar la danza folclórica.				Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.				Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en el juego JUNTA Y SEPARA LOS PLATOS.				Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones al realizar la dinámica ORDENA LOS PLATOS.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		
07																		
08																		
09																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		

Leyenda: C = inicio B = Proceso A = Logrado AD = Destacado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

XII. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL : Santa.
1.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
1.3. Área : Educación Física
1.4. Docente: : José Antonio Calle García
1.5. Grado y sección : 6° año A de primaria
1.6. Fecha : 09 de diciembre
1.7. Practicante : Curay Garbozo Fred Arturo
1.8. Tema : Valoramos nuestras normas sociales y costumbres personales entre compañeros durante la realización de juegos cooperativos retadores.

XIII. TÍTULO DE LA SESIÓN: Identificamos nuestras destrezas a través de los juegos cooperativos.

XIV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia(s)/ Capacidades	**Desempeños**	Criterios de evaluación	**Instrumento**
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Se expresa corporalmente **Asume una vida saludable** Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.	Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada; así, se expresa de diferentes formas y con diversos recursos, a través del cuerpo y el movimiento, para comunicar ideas y emociones Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.	. Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al realizar la dinámica yan ken po de la selva. . Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud. . Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en la actividad piedra, papel o tijera sobre los aros.	ESCALA VALORATIVA **Evidencia** Realizar un video realizando los juegos cooperativos.

Interactúa a través de sus habilidades socio motrices Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	. Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones en la dinámica pasa el balón.	

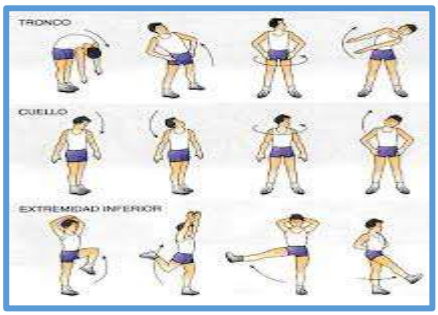
Enfoques transversales	VALORES	Actitudes o acciones observables
Enfoque Ambiental	Respeto	Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, desarrollando acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global
Enfoque de Orientación al bien común	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

XV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Conos AROS Balones

XVI. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Actividades	Tiempo
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ➢ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo. ➢ Luego se realiza trotes, movimientos de coordinación entre otras actividades.	

	 El docente en el campo explica la actividad motivadora: DESAFÍO DE GLOBOS Se forman equipos de 5 integrantes, se toman de las manos formando un círculo y se ubican en la zona de partida, su objetivo es llegar lo más pronto posible a la meta, pasando el globo entre ellos, sin usar las manos y evitando que el globo caiga.  ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en el circulo central para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Abra sido importante participar en el juego desafío de globos?? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: El propósito de la sesión es que los estudiantes identifiquen sus destrezas y debilidades. Brinda la evidencia: Realizar un video realizando los juegos cooperativos.	Aprox. 20 min
DESARROLLO	➢ El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿Cómo superamos nuestras debilidades? ➢ Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. El docente explica la primera actividad: **YAN KE PO DE LA SELVA** Se inicia explicando los roles y personajes del juego (león, cazador y princesa) donde se tendrá que ejecutar movimientos de acorde a los personajes. Luego se dividen en dos grupos donde tendrán que coordinar que personaje elegirán cuando el docente indique, luego de que se ubiquen en filas dándose la espalda de un equipo con el otro, para que al momento que docente haga sonar su silbato tendrán que girar realizando la postura que eligieron. Gana el equipo que logre tres	

	puntos, también si un integrante realiza una postura distinta a la de su equipo se dará el punto al equipo contrario.  ✓ El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen con el globo entre las piernas sin soltarse de los hombros. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar en equipo? ¿Lograron opinar todos para ordenar su equipo? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ El docente explica la siguiente actividad: **PIEDRA, PAPEL O TIJERA SOBRE AROS** Los estudiantes se ubican en dos equipos frente a frente, entre ellos abra un circuito de aros donde podrán avanzar saltando con los dos pies, donde se encuentren con el rival tendrán que jugar piedra, papel o tijera el que gana continua el recorrido hasta chocar con otro oponente, el cual saldrá ni bien pierda su compañero. Gana el equipo que primero llegue a la meta.  ✓ El docente explica la siguiente actividad: **<u>PASA EL BALÓN</u>** Los estudiantes forman 4 equipos, donde cada integrante estará ubicado en un cono, donde tendrán que pasar el balón de uno en uno hasta llegar a la meta. 	Aprox. 100 min

	✓ El docente monitorea constantemente la actividad. ✓ El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Lograste brindar tus ideas a través de todo el proceso de la danza? ✓ A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones. ✓ Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.	
CIERRE	➢ El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. ➢ El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ➢ El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

XVII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Docente de Educación Física

ESCALA VALORATIVA

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Valoramos nuestras normas sociales y costumbres personales entre compañeros durante la realización de juegos cooperativos retadores.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **09 de diciembre**
DOCENTE: **Curay Garbozo Fred Arturo**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION																LOGRO ALCANZADO
		C1				C2				C3								
		Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada al realizar la dinámica yan ken po de la selva.				Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.				Participa en actividades lúdicas en las que pone en práctica diversas estrategias en la actividad piedra, papel o tijera sobre los aros.				Adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones en la dinámica pasa el balón.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		
07																		
08																		
09																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		

Leyenda: C = inicio B = Proceso A = Logrado AD = Destacado

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

V. DATOS GENERALES:

5.1. Ugel : Santa.
5.2. Institución educativa : "88229" SAN JUAN
5.3. Área : Educación Física
5.4. Docente: : **José Antonio Calle García**
5.5. Grado y sección : 6° año B de primaria
5.6. Fecha : 16 de diciembre
5.7. Prácticante : **Camayo Rodriguez Juan David**

VI. TÍTULO:

Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.

VII. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

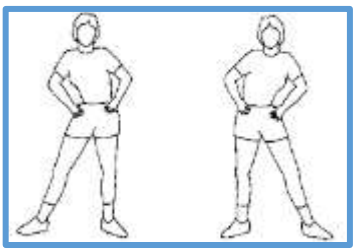
El propósito de la sesión es modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos según las necesidades.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	• Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. • Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	• Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica yan ke po de la selva. • Modifica y participa normas en los circuitos competitivos según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de cruzando el rio.	• Practica juegos cooperativos	• **Autoevaluación** • **Coevaluación.**

VIII. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué debemos hacer antes de la sesión:	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Debemos planificar y organizar las actividades que se van a realizar y elaborar fichas de control.	Cronometro Silbato Balones

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	✓ El docente se dirige al aula y saluda a los estudiantes, luego realiza las orientaciones previas e invita a trasladarse al campo deportivo. ✓ El docente pide a los estudiantes se ubiquen en diversos espacios para realizar elongaciones y estiramientos, siendo ellos los siguientes: ✓ **Calentamiento general:** Movimientos articulares en cuello, hombros, codos, muñeca, cadera, rodilla, y tobillo.   El docente en el campo explica la actividad motivadora: **TRES EN RAYA** Se forman equipos de 5 integrantes, se enfrentan 2 equipos, ubicados en la zona de salida, parten al sonido del silbato, a la zona donde se encuentran los conos de su color, luego corren hasta el tablero de 3 en raya, colocando el cono según su estrategia. Una vez colocado el cono corren hasta la zona de partida para dar relevo a sus compañeros y puedan partir.  ✓ El docente indica a los estudiantes que pueden hidratarse después de la actividad. ✓ El docente invita a sentarse en media luna para abstraer saberes previos referente a la actividad. ✓ El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo coordinaron para realizar las actividades? ¿Qué otras ideas se pueden brindar para cambiar los movimientos de los conos? ✓ El docente consolida el saber previo. Brinda el propósito de la sesión: Es proponer actividades lúdicas, aceptando a todos los compañeros, modificando y adaptando las reglas según las necesidades. ✓ Brinda la evidencia: Practicar los juegos cooperativos. ✓ Brinda los criterios de evaluación: • Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica yan ke po de la selva. • Modifica y participa normas en los circuitos competitivos según las necesidades de sus compañeros. • Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de cruzando el rio. El docente explica para que le servirá lo que aprenderá el día de hoy: La sesión del día de hoy nos servirá para modificar, participar y adecuar los juegos cooperativos propuestos según las necesidades.	Aprox. 20 min

DESARROLLO	El docente vierte el siguiente reto a los estudiantes: ¿De qué manera podemos mejorar nuestra comunicación a través de los juegos cooperativos? Los estudiantes responden a la interrogante y el maestro, consolidada lo vertido por ellos. La docente comparte el componente teórico de lo que tratará: **DÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA** El 8 de octubre se celebra el Día de la Educación Física, por tal motivo, en diferentes puntos de encuentro e instituciones educativas se realizaron diversas actividades recreativas. Recordar que, un día como hoy en **1932**, se inició el dictado de clases en el Centro Educativo República de Brasil del Cercado de Lima, fecha histórica en el país ya que se nombró de manera oficial, el "Día de la Educación Física en el Perú".  **¿Por qué es importante la educación física?** • Combate el sedentarismo • Muestra los beneficios de una vida activa • Enseña a trabajar en equipo • Aumenta la creatividad • Muestra maneras de aprovechar el tiempo libre • Ayuda a disminuir la ansiedad, el estrés o la depresión.  El docente explica la primera actividad: **CIRCUITOS DE COMPETENCIA** El docente elabora diversos circuitos con conos y vallas, donde tendrán que trasladar el balón con los pies, luego formamos equipos con la misma cantidad de participantes y gana el equipo que todos sus participantes logren culminar el circuito. 	Aprox. 100 min

El docente pausa la actividad y propone otra variante, que ahora se desplacen solo con la parte interna del pie, luego con la externa.
El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron trabajar de manera coordinada? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad?
A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
El docente explica la siguiente actividad:

JUEGO ATRAPA EL BALÓN.

Los equipos se dividirán en pares y tendrán que trasladar el balón lanzándolo entre ellos sin que este toque el piso, luego se emplearán variantes.



El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Pudieron participar todos del juego? ¿Cómo observaron el comportamiento de sus compañeros al realizar la actividad?
A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.

El docente explica la siguiente actividad:

CRUZANDO EL RIO

Participan todos los estudiantes y se dividen en equipo de la misma cantidad de personas y usaran aros que servirán como si fueran rocas, los estudiantes solo podrán pisar dentro de los aros y tendrán que cruzar de un extremo a otro para ganar.



El docente monitorea constantemente la actividad.
El docente pausa la actividad y realiza las siguientes preguntas reflexivas en relación al propósito de la sesión: ¿Brindaron sus ideas a sus compañeros para realizar la actividad de manera exitosa?
A las respuestas de los estudiantes el docente consolida y da recomendaciones.
Al terminar las actividades el docente sintetiza el logro del propósito de la sesión.

CIERRE	• El docente realiza la aplicación de la autoevaluación y coevaluación. • El docente realiza la metacognición con las siguientes preguntas: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? • ¿Para qué nos servirá? • ¿Qué dificultades tenemos en el logro del propósito? • ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? • El estudiante se realiza el aseo y cuidado personal para dirigirse a su aula para seguir con sus clases.	Aprox. 15 min

XVIII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

_____

Docente de Educación Física

LISTA DE COTEJO

ÁREA: **EDUCACIÓN FÍSICA**
TEMA: **Reforzamos nuestra comunicación empleando juegos cooperativos.**
GRADO Y SECCIÓN: **SEXTO "A"** **FECHA:** **16 de diciembre**
DOCENTE: **Camayo Rodriguez Juan David**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION C3												LOGRO ALCANZADO
		Participa de forma cooperativa al realizar la actividad lúdica yan ke po de la selva.				Modifica y participa normas en los circuitos competitivos según las necesidades de sus compañeros.				Adecua normas de juego y variantes al realizar el juego de cruzando el rio.				
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Leyenda: C = inicio B = Proceso A = Logrado AD = Destacado.

Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas























