ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Juegos tradicionales y la interacción social de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORES:

Baltazar Nuñez, Juan Darwin (Orcid: 0009-0002-3458-8116)

Cardoso Lescano, Lucas (Orcid: 0009-0005-5521-1408)

De La Cruz Serrano, Jeison Jamir (Orcid: 0009-0002-4585-7182)

ASESOR:

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

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas

Nuevo Chimbote – Perú

2026

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Baltazar Nuñez, Juan Darwin
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71847159
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-3458-8116
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Cardoso Lescano, Lucas
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73505607
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-5521-1408
Datos del autor 3	
Apellidos y nombres	De La Cruz Serrano, Jeison Jamir
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74394092
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-4585-7182
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 en educación
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Muñoz Arana, Jose 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 en educación
Secretario	
Apellidos y nombres	Espinoza Quiñones, Hermenegildo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32981194
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8107-3513
Título / Grado académico	Magister en educación
Vocal	

Apellidos y nombres	Sandoval Perez, Luis Braims
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72688828
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0009-6808-0138
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 CARACTERÍTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

Denominación de la Tesis	Juegos tradicionales y la interacción social de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024
Autores	Baltazar Nuñez, Juan Darwin (Orcid: 0009-0002-3458-8116) Cardoso Lescano, Lucas (Orcid: 0009-0005-5521-1408) De La Cruz Serrano, Jeison Jamir (Orcid: 0009-0002-4585-7182)
% 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



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, 04 de noviembre de 2025

Mg. Santos Valentín Valera Rodríguez
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
EESPP CHIMBOTE

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

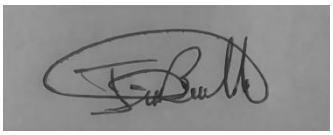
Nosotros, Juan Darwin Baltazar Nuñez, Lucas Cardoso Lescano y Jeison Jamir De La Cruz Serrano; bachilleres de Formación Inicial Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Informe de Tesis titulado: **"Juegos tradicionales y la interacción social de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024"**; 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.

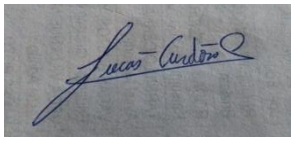
Nuevo Chimbote, 04 de noviembre de 2025



.....

Juan Darwin Baltazar Nuñes

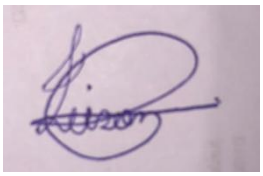
DNI: 71847159



.....

Lucas Cardoso Lescano

DNI: 73505607



.....

Jeison Jamir De La Cruz Serrano

DNI: 74394092

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios, asimismo, a nuestros padres y profesores que nos brindaron su tiempo, por su amor incondicional, apoyo constante y confianza en nuestras capacidades. Agradecemos profundamente por su guía, paciencia y valiosos consejos a lo largo de este proceso. También queremos dedicar este trabajo a nuestros amigos y compañeros que nos han brindado su apoyo y motivación.

Equipo investigador

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido participes para la realización de dicha investigación. Agradecemos a Dios, por brindarnos la sabiduría y fortaleza, a familiares, especialmente a nuestros padres por su apoyo incondicional y por ser fuente de inspiración para cumplir nuestras metas, Asimismo, nuestro asesor, por su guía y paciencia a lo largo de este proceso. Finalmente, agradecemos a todos aquellos que, de una forma u otra, aportaron su granito de arena a este trabajo. Sus contribuciones han sido valiosas y significativas.

Equipo investigador

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 xi

Resumen xiii

Abstract xiv

1. **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA** 15

1.1. Descripción y formulación del problema 15

1.2. Objetivos de la investigación 18

1.3. Justificación del estudio 18

2. MARCO TEORICO 21

2.1. Marco referencial 21

2.2. Bases teóricas científicas 24

2.3. Marco conceptual 36

3. METODOLOGÍA 39

3.1. Tipo de investigación 39

3.2. Diseño de investigación 39

3.3. Hipótesis 40

3.4. Variables de estudio 41

3.5. Población, muestra y muestreo 41

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 44

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos 44

3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis 45

3.9. Aspectos éticos 46

4. RESULTADOS OBTENIDOS 48

4.1. Presentación de resultados 48

4.2. Comprobación de hipótesis 63

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS 72

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 76

6.1. Conclusiones 76

6.2. Recomendaciones 76

REFERENCIAS 78

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz del instrumento

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Anexo 4: Ficha técnica del instrumento

Anexo 5: Constancia de validación de los expertos

Anexo 6: Resultados de confiabilidad (Prueba piloto)

Anexo 7: Base de datos en Excel Pre Test GE

Anexo 8: Base de datos en Excel Pos Test GE

Anexo 9: Base de datos agrupados en SPSS

Anexo 10: Unidad de aprendizaje aplicada

Anexo 11: Actividades de aprendizaje aplicadas

Anexo 12: Evidencia fotográfica de la aplicación del programa de Juegos tradicionales

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: Población de los estudiantes de 1ro de las instituciones educativas.…..42

Tabla 2: Muestra experimental y control de las instituciones educativas. 43

Tabla 3: Dimensión Comunicación asertiva GE 48

Figura 1: Dimensión Comunicación asertiva GE 48

Tabla 4: Dimensión Comunicación asertiva GC 49

Figura 2: Dimensión Comunicación asertiva GC 49

Tabla 5: Dimensión Participación GE 51

Figura 3: Dimensión Participación GE.....51

Tabla 6: Dimensión Participación GC.....52

Figura 4: Dimensión Participación GC.....52

Tabla 7: Dimensión Conducta humana GE 54

Figura 5: Dimensión Conducta humana GE..... 54

Tabla 8: Dimensión Conducta humana GC 55

Figura 6: Dimensión Conducta humana GC 55

Tabla 9: Dimensión Andamiaje GE.....57

Figura 7: Dimensión Andamiaje GE 57

Tabla 10: Dimensión Andamiaje GC.....58

Figura 8: Dimensión Andamiaje GC 58

Tabla 11: Objetivo general GE 60

Figura 9: Objetivo general GE 60

Tabla 12: Objetivo general GC..... 61

Figura 10: Objetivo general GC 61

Tabla 13: Prueba de normalidad D1 (Comunicación asertiva) 63

Tabla 14: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D1 (Comunicación asertiva)..... 64

Tabla 15: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D1… 64

Tabla 16: Prueba de normalidad D2 (Participación) 65

Tabla 17: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D2 (Participación)..... 65

Tabla 18: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D2… 66

Tabla 19: Prueba de normalidad D3 (Conducta humana)…..... 66

Tabla 20: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D3 (Conducta humana)..... 67

Tabla 21: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D3… 67

Tabla 22: Prueba de normalidad D4 (Andamiaje) 68

Tabla 23: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D4 (Andamiaje) 69

Tabla 24: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D4 69

Tabla 25: Prueba de normalidad Objetivo general 70

Tabla 26: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney Objetivo general 70

Tabla 27: Estadistico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney Objetivo general 71

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de los estudiantes de primer grado de secundaria en la provincia del Santa, 2024. Se empleó un diseño cuasi-experimental con pre y post pruebas, utilizando una ficha de observación para evaluar las cuatro dimensiones clave de la interacción social: comunicación asertiva, participación, conducta humana y andamiaje. Los resultados demostraron que los estudiantes del grupo experimental mostraron mejoras notables en todas las dimensiones evaluadas. En la comunicación asertiva, el nivel “bueno” paso de un 0% a un 41%, mientras que la participación mejoró del 0% al 42%. Asimismo, en la conducta humana, redujo el nivel “deficiente” del 82% al 9% y aumento el nivel “bueno” al 36%. Además, en el andamiaje, el nivel “bueno” creció del 0% al 43%. En contraste, el grupo control mostro mejoras mínimas. Estos hallazgos confirman que los juegos tradicionales influyen positivamente en la interacción social de los estudiantes, mejorando sus habilidades comunicativas, participación, comportamiento y cooperación. La investigación concluye que la aplicación de juegos tradicionales es una herramienta eficaz para fortalecer las competencias socioemocionales y promover un ambiente educativo más inclusivo y colaborativo.

Palabras clave: Juegos tradicionales, interacción social, comunicación asertiva, participación estudiantil, educación secundaria.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the influence of traditional games on the social interaction of first-year secondary students in the Santa province, 2024. A quasi-experimental design with pre- and post-tests was employed, using an observation sheet to assess the four key dimensions of social interaction: assertive communication, participation, human behavior, and scaffolding. The results showed that students in the experimental group exhibited significant improvements in all evaluated dimensions. In assertive communication, the "good" level increased from 0% to 41%, while participation improved from 0% to 42%. Additionally, in human behavior, the “deficient” level decreased from 82% to 9%, and the “good” level increased to 36%. Furthermore, in scaffolding, the "good" level grew from 0% to 43%. In contrast, the control group showed minimal improvements. These findings confirm that traditional games positively influence students' social interaction, enhancing their communication skills, participation, behavior, and cooperation. The research concludes that the application of traditional games is an effective tool for strengthening socio-emotional skills and promoting a more inclusive and collaborative educational environment.

Keywords: Traditional games, social interaction, assertive communication, student participation, secondary education.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

Los problemas que afrontan los adolescentes de la Educación Básica Regular de las diversas instituciones, la escasa interacción social entre los educandos es una de las más comunes. Puede agregarse que, el problema mencionado, perjudica su bienestar socioemocional e influye de manera negativa en su aprendizaje y desarrollo personal.

A nivel mundial, Guzman y Gelvez (2022), afirman que los adolescentes son la población más vulnerable a estar conectados a internet y redes sociales, puesto que el 50% de adolescentes de Estados Unidos manifestaron ser adictos a los teléfonos inteligentes, lo cual provoca un desinterés en querer interactuar con las personas. Además, mencionan que los adolescentes adquieren o tienen teléfonos inteligentes a corta edad, esto provoca una situación de aislamiento. Por lo tanto, el uso desmedido de los Smartphone produce una escasa interacción social, abordando problemas sociales del phubbing, generando un aislamiento desmedido en los diferentes contextos: social, familiar y educativo.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017), dan a conocer que el 71% que estaban en línea son jóvenes de entre 15 a 24 años, en comparación con el 48% de la población total. El informe señala, además, que uno de cada tres internautas corresponde a jóvenes menores de 18 años. Esto es preocupante, pues el uso desmedido de los teléfonos inteligentes tiende a aislar a los adolescentes del mundo exterior, esto se evidencia en la escasa interacción que se muestra en las Instituciones educativas.

En el contexto nacional, la interacción necesita construcción y refuerzo diario, la investigación de Pastor y Quispe (2024), mostró que en muchas instituciones del Perú se observan conflictos entre estudiantes, debido a conductas disruptivas. Todo ello, por la falta de espacios que interaccionen y promuevan los principios democráticos. Además, mencionan que, por la complejidad de la convivencia en los espacios educativos, se necesita el involucramiento y trabajo conjunto entre docentes, estudiantes y familias. Con este ejemplo se quiere hacer partícipe al ámbito educativo en el desarrollo de interacción de los educandos, brindando una base consistente para su evolución personal y tener una sociedad integral.

La exclusión de estudiantes con deficiencias de aprendizaje presenta otra barrera para una interacción positiva. Los problemas en las habilidades perceptivas, motoras, de memoria, lingüísticas u organizativas son las causas para bajarles la autoestima a los educandos y así generar actitudes que impiden que se relacionen en las actividades planificadas en educación física. En la ciudad de Puno Mamani y Huayanca (2023), reflejan en su investigación que los estudiantes con dificultades de aprendizajes son los que presentan un nivel bajo de inclusión socio psicomotriz, siendo el 76.69% de estudiantes los que mostraron un nivel de inicio en la dimensión de inclusión y aceptación de la diversidad. Vale aclarar que, los estudiantes no muestran una buena actitud limitando la interacción entre ellos al realizar las actividades.

La ausencia de educación socioemocional en el Perú representa un obstáculo para el sistema educativo nacional, con consecuencias significativas para el bienestar tanto de los estudiantes como de la sociedad en general. Históricamente, la educación en el país ha priorizado el desarrollo de habilidades académicas y cognitivas, descuidando así el aspecto socioemocional del proceso de aprendizaje. Esta situación ha resultado en una desatención sobre los menesteres socioemocionales de los estudiantes. Para el Ministerio de educación (MINEDU, 2021), La educación socioemocional favorece el desarrollo integral de los estudiantes, capacitándolos para ser agentes de cambio y valorando la relevancia de la inclusión, regulando sus emociones para trabajar colaborativamente y no solo enfatizarnos en lo cognitivo sino también en lo social.

El desconocimiento de la educación inclusiva es uno de los aspectos que dificultan la interacción positiva, en las instituciones del Perú se evidencia que los estudiantes, no respetan las diferencias que tienen con sus compañeros, ya sean por condiciones físicas o cognitivas. En Lima, Ortega et al. (2021), menciona que la educación inclusiva es el medio para acabar con la exclusión, haciendo que los seres humanos generen un vínculo entre sí y de esta manera lograr aprendizajes a base de la interrelación entre estudiantes, esto es la educación inclusiva, un método que aún hoy en día es un campo muy difícil de abordar.

En la realidad local, el trabajo en equipo se ha transformado en una habilidad clave para alcanzar el éxito, tanto en el ámbito académico como en otros contextos. Sin embargo, a pesar de su importancia, el hábito de trabajar en equipo parece ser escaso en muchas instituciones. Este fenómeno plantea una serie de preocupaciones sobre el crecimiento integral de los estudiantes y su preparación para enfrentar los retos del futuro. Según Limpe (2020), en el ámbito de la educación física, algunos docentes se enfocan únicamente en

los deportes, descuidando el fomento de habilidades sociales, lo que afecta la formación de hábitos de trabajo en equipo en los estudiantes. Todo este enfoque deportivo permite que los estudiantes solo se enfoquen en habilidades físicas y cognitivas, lo cual no ayuda a fortalecer la interacción social.

Estos problemas se han podido evidenciar en las instituciones de la localidad, debido a la poca practica de estrategias lúdicas por parte del docente de la especialidad de educación física, esto tiene origen en el pensamiento equívoco que se debe de formar deportistas y dejan de lado las actividades lúdicas tradicionales, que apoyan al desarrollo motriz, cognitivo y social. Asimismo, es evidente la poca vocación por parte del docente para poder recrear y emplear sus propias estrategias didácticas, así como poder realizar su elaboración satisfaciendo las necesidades de los estudiantes y poder evaluarlas. Esto no solo repercute en el bienestar social y emocional, sino que también tiene un efecto negativo en su aprendizaje y crecimiento personal. En este contexto, utilizaremos los juegos tradicionales para analizar la influencia que tienen en la interacción social.

Ante lo planteado se formuló la siguiente interrogante: ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la comunicación asertiva de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
- Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la participación de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
- Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la conducta humana de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

- Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el andamiaje de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

1.3. Justificación del estudio

Hoy en día, la poca interacción social es un tema de preocupación global, lo que ha impulsado la colaboración para abordar los problemas que surgen en el entorno escolar, tales como conductas disruptivas, dificultades para expresarse de manera adecuada, falta de solidaridad, así como la influencia de las plataformas virtuales. Este fenómeno subraya la importancia de reflexionar sobre nuestras formas de relacionarnos en un mundo que, aunque está cada vez más interconectado, parece estar más desconectado en el plano humano.

En este contexto, el presente estudio aborda una problemática de índole social mediante la implementación de juegos tradicionales orientados a la transformación de conductas con el propósito de favorecer la socialización. La investigación ofrece aportes significativos en los planos teórico, social, metodológico, práctico y filosófico, a través de propuestas destinadas a optimizar los niveles de conocimiento, valores, actitudes y el grado de socialización de los estudiantes de nivel secundario en la localidad de Nuevo Chimbote. Su finalidad radica en fomentar la participación activa, el fortalecimiento de la conducta humana, el desarrollo de una comunicación asertiva y la construcción de aprendizajes colaborativos, con el objetivo de formar estudiantes que se conviertan en referentes de cambio positivo dentro de su comunidad, promoviendo así la consolidación de lazos socioculturales que sustenten el bienestar, el respeto y la tolerancia en la sociedad. (Mesías et al., 2021)

En el plano teórico, la investigación buscó legitimar las recomendaciones y conclusiones que se ha obtenido mediante la recolección de datos, los cuales son útiles para determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social. Además, la información sobre las teorías en la investigación es útil para nutrir el concepto de la interacción social, porque se demuestra que genera buenos hábitos de convivencia y es esencial para su progreso cognitivo, psicológico y la convivencia social. Del mismo modo, los juegos tradicionales surgen como solución para generar una influencia positiva en la socialización, sirven como herramientas para lograr una mejora en el clima educativo y permite crear vínculos al intercambiar diferentes conocimientos culturales manteniendo una línea de respeto.

En el plano metodológico, esta investigación validó una herramienta de recopilación de datos mediante la evaluación de expertos, fundamentado en un enfoque didáctico, participativo y recreativo que se apoya en la incorporación de juegos tradicionales, el cual mostró un cambio sustancial en las actitudes de los participantes; partiendo desde su estado real e impregnando el deseo y las ganas de superarse con relación a la influencia de los actividades lúdicas tradicionales en la interacción social y en la elaboración de instrumentos para que otro equipo investigador las considere. Además, la investigación se justifica utilizando un enfoque cuantitativo porque comprende las experiencias de los participantes, por lo cual, abordará como herramienta a los juegos tradicionales y como es que influye en la interacción social. Por lo tanto, la clasificación que se encuentra en el instrumento utilizado en la investigación permitió recolectar y analizar datos que ayuden a verificar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social.

En el plano practico, se implementaron diversas estrategias lúdicas con el fin de determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa. Siendo así, un aporte positivo para la sociedad porque refleja a ciudadanos con gran autonomía y un buen desarrollo de habilidades sociales. A su vez, los estudiantes son los más beneficiados, porque estos juegos los impulsa a seguir mejorando en el tema de convivencia escolar. Asimismo, al presentarse un problema en el centro educativo o en la vida cotidiana, sabrán cómo reaccionar, comprendiendo y analizando múltiples perspectivas. Mediante el juego, los adolescentes no solo adquieren conocimientos cognitivos y físicos, sino que también fomentan de manera efectiva sus habilidades sociales. (Osorio, 2020)

La investigación también se basó en los principios filosóficos de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, cuyo objetivo es fortalecer tres pilares fundamentales en el estudiantado. El primero, "Educación, tarea de humanización", pone énfasis en la obligación de proteger y valorar el entorno, impulsando la creación de ambientes donde los alumnos de Educación Básicas Regular (EBR) tengan la libertad de manifestar sus intereses, inquietudes y necesidades, y así favorecer el aprendizaje reciproco mediante la vivencia de valores, destacando especialmente la libertad. El segundo pilar, "Educación, proceso en continuo cambio", busca fomentar una sociedad más equitativa, solidaria y armoniosa, con el propósito de influir integralmente en los estudiantes, promoviendo el desarrollo de habilidades investigativas, destrezas y una mayor conciencia sobre sus relaciones con los demás, impulsándolos a ser agentes de cambio en su comunidad. Finalmente, el tercer pilar, "Educación, vocación de servicio y solidaridad", exhorta a los docentes a liderar a sus estudiantes, desarrollando propuestas

conjuntas que aborden los conflictos de interacción social y la necesidad de mejorar en un contexto de solidaridad y respeto hacia todos los integrantes del ecosistema educativo.

La relevancia del estudio se fundamentó en la implementación de diversas estrategias lúdicas que contribuyeron al fortalecimiento de la interacción social de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, que inició con fortalecer los conocimientos sobre el valor de las culturas y la socialización para su formación escolar y, a su vez, invitarlos a reflexionar sobre sus conductas y comportamientos frente al entorno sociomotriz. De esta forma, se promovió en ellos la participación activa, una comunicación asertiva, una conducta adecuada y el andamiaje para ayudar a sus compañeros.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

En el contexto internacional, Jiménez et al. (2022), en la investigación Juegos tradicionales para estimular las relaciones interpersonales realizada en Ecuador, tiene como finalidad contribuir a mejorar las relaciones interpersonales mediante las actividades lúdicas. Encontraron que, el 51% de estudiantes, tenían un carácter provocador pero estas actividades lúdicas generaron de manera positiva que los estudiantes se puedan relacionar más entre sí, evidenciando más creatividad en los juegos, teniendo una mejor interacción con los participantes que eran excluidos siendo así, el fortalecimiento de sus valores como personas. La cual tiene como objetivo enmendar las relaciones entre ellos, permitiendo disfrutar de las actividades lúdicas.

Además, Cañon y Zapata (2020), en su investigación, abordan los juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer los valores de respeto y tolerancia, aplicada en Colombia, demostraron que mediante estos juegos los estudiantes lograron un cambio de actitud promoviendo una mejor convivencia y reduciendo la agresividad entre ellos. Asimismo, en educación física, no solo actúa como estrategia mediadora para fomentar los valores sino también permite un óptimo desarrollo físico, psicológico y una interacción social positiva entre los estudiantes. La cual se vio reflejado en sus resultados, puesto que, se obtuvo una respuesta positiva en más del 90% de los educandos participantes, cumpliendo así con el objetivo de reforzar los valores éticos y morales de los niños y adolescentes.

De la misma manera, Ardila (2022) en el estudio sobre los juegos tradicionales como contribución al desarrollo sociocultural en entornos educativos rurales empleado en Colombia, donde al principio obtuvo una respuesta negativa sobre estos juegos, puesto que más del 50% manifestó como juegos populares los deportes colectivos (futbol y básquet). Posterior a ello, gracias a la aplicación de algunos juegos tradicionales se generó un nuevo aprendizaje y se establecieron como eje enriquecedor de las diferentes manifestaciones culturales. Eso se evidenció al final de la investigación puesto que el 80% de los participantes, indicaron que gracias a la socialización se logró expandir los conocimientos y las perspectivas que tenían al principio sobre los juegos tradicionales.

Por otro lado, Coyotecatl y Murrieta (2022), en el estudio sobre los factores que influyen en la convivencia familiar: limitada interacción entre los padres y sus hijos efectuado en la ciudad de México, encontraron cinco factores que afecta la interacción

entre padres e hijo los cuales son: escasa comunicación, poco tiempo libre compartido, poco interés por el desempeño académico de sus hijos, trabajo de los padres de familia y uso excesivo de aparatos electrónicos donde al principio casi el 98% de estudiantes no lograron integrar a su familia en la intervención de los juegos tradicionales, pero después de la intervención del equipo investigador, poco a poco los padres fueron incluyéndose. Por lo tanto, los juegos tradicionales contribuyeron de manera positiva en el ambiente social.

Para finalizar, Ordoñez (2020), en la investigación las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el cuarto grado aplicado en Colombia, presentó un modelo pedagógico basado en el juego, diseñado para promover valores positivos entre los estudiantes. Mediante estas actividades, se observó un cambio positivo que promovió una convivencia más armoniosa entre los estudiantes, lo que llevó a una reducción de comportamientos agresivos y una aceptación del 87% por parte de ellos. El objetivo fue desarrollar e implementar estrategias que fortalezcan la convivencia escolar, utilizando las rondas y juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para respaldar a los estudiantes de cuarto grado en esa institución.

En el ámbito nacional, se encontró a Bure (2024), en la investigación titulada actividades lúdicas tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de la institución educativa Nº 20624 Ayabaca, Piura; la cual tuvo como objetivo determinar, los juegos tradicionales, como estrategia para mejorar la socialización en los niños. Se concluye mediante una evaluación para ver el nivel de socialización que tienen, obteniendo como resultado en el nivel de proceso, lo que significa que se encuentran en camino a poder relacionarse, integrarse y aceptarse entre sí. Es por ello, que se aplicó un programa de juegos tradicionales. Después de lo aplicado la comunicación de un 65% y la actitud de un 59%, mejoraron en su mayoría llegando al 90% en cada uno de ellas. fortaleciendo la socialización de manera significativa.

De igual manera, Acuña (2022), en su estudio sobre los juegos tradicionales y la socialización en niños de 4 años de la Institución Educativa Nº 724 elaborado en el Perú, evidenció que la práctica de estos juegos favoreció gradualmente la interacción entre los estudiantes. Los resultados indicaron que, tras su aplicación, el 70% de los alumnos alcanzó el nivel logrado, el 30% se encontraba en proceso y ninguno permanecía en el nivel inicial. El propósito de la investigación fue establecer la influencia de los juegos tradicionales en la socialización de los estudiantes.

De manera similar, Ayala (2021), en su investigación titulada Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en Piura, tuvo como propósito identificar la relación entre la práctica de juegos tradicionales y la convivencia escolar en niños de tres años de la institución educativa San José. Los resultados permitieron concluir que dichos juegos contribuyen positivamente a mejorar la convivencia escolar, logrando la aceptación de más del 70% de los estudiantes, quienes evidenciaron este impacto al respetar acuerdos grupales que favorecieron la interacción y un ambiente adecuado para el aprendizaje.

Finalmente, Ricaldi y Quispe (2022), en su estudio titulado Mejorando la socialización a través de juegos tradicionales en niños de la institución educativa 563 de Huari, La Oroya, tuvo como finalidad fomentar la socialización en niños de cinco años mediante la práctica de juegos tradicionales. Entre sus objetivos específicos se incluyó potenciar la integración, la comunicación y la actitud de los estudiantes. Aunque inicialmente los niños no interactuaban entre sí, mostraban temor al hablar y evitaban conversar, los resultados revelaron mejoras significativas en las dimensiones de integración y actitud, alcanzando un 90% en ambas, lo que representa un avance notable en estos aspectos.

En el ámbito local, Ramos (2022), en su estudio Juegos tradicionales para fortalecer la socialización en la institución educativa “Garabatos”, Chimbote, tuvo como propósito principal determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización. Sus objetivos específicos consistieron en medir el nivel de socialización de los niños de cinco años en un pretest y, posteriormente, evaluarlo nuevamente en un postest tras la aplicación de dichos juegos. Los resultados mostraron un incremento significativo, pasando del 36% antes de la intervención al 71% después de esta, lo que evidencia una notable mejora en la interacción social entre los niños.

Asimismo, Cortijo (2021), en su investigación aplicación de los juegos tradicionales para contribuir a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 1661, buscó identificar qué tipos de juegos tradicionales favorecen en mayor medida la socialización de niños de estas edades, así como evaluar su nivel de socialización en cuatro dimensiones: habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y comunicación. El estudio concluyó que, en todas las dimensiones, más del 60% de los resultados fueron significativos, a excepción de la dimensión “conversación”, que obtuvo un 44%, evidenciando la necesidad de fortalecer aspectos como iniciar un diálogo, expresar ideas con claridad y resolver conflictos mediante el diálogo.

Por último, García y Landeo (2024), en su estudio aplicación del taller de psicomotricidad para fomentar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución

Educativa 1558, Nuevo Chimbote, se plantearon como objetivo general demostrar que la implementación de un taller de psicomotricidad incrementa el grado de socialización en niños de 4 años. Entre sus objetivos específicos estuvieron la evaluación del nivel de comportamiento, autoestima e interacción, antes y después de aplicar el taller. Aunque al inicio los niños no compartían materiales, reaccionaban de forma agresiva y tendían al aislamiento, la intervención logró un avance considerable, alcanzando un 90% en el desarrollo de la socialización, frente al 0% que registró un nivel adecuado en el pretest.

2.2. Bases teóricas científicas

Se consideró a Huizinga (2007) como uno de los teóricos para el juego, puesto que plantea, al juego como algo fundamental para la existencia y el desarrollo cultural. Cuando el individuo juega solo, su experiencia se vuelve limitada; por eso, es necesario jugar con otros para fomentar una interacción rica y significativa. La complejidad del juego lo hace más atractivo para los observadores. Este es un acto libre que se realiza dentro de límites temporales y espaciales establecidos. Además, constituye una base esencial para el desarrollo cultural y social, influyendo en cómo las personas interactúan, crean y comprenden su entorno. La cultura surge de manera de juego, por lo cual significa que las actividades lúdicas tradicionales abordan en la comunidad en sí y el impacto que ellos tienen para seguir manteniéndolos a lo largo de la historia.

En la investigación como dimensiones de la variable independiente se tiene en primer lugar; los juegos sensoriales ayudan a despertar los sentidos, a desarrollar la percepción e indagar el contexto que nos rodea. Gamarra (2020), define los juegos sensoriales como actividades lúdicas centradas en el desarrollo de los sentidos, tales como los visuales, táctiles, gustativos, olfativos y auditivos. Estos juegos favorecen el desarrollo de la competencia, permitiendo que los niños se desenvuelvan de manera autónoma a través de su motricidad, lo que les ayuda a comprender su cuerpo y diversas formas de expresión. Por lo tanto, los juegos sensoriales permiten que los estudiantes exploren y aprendan de su entorno con mayor profundidad. es decir, que los sentidos mediante estos juegos se potencian, y conocen las diferentes texturas que se puede encontrar en el medio ambiente.

Los sentidos cumplen un rol importante en la práctica del juego, permiten a las personas sentir y disfrutar de su propio entorno. Bueno (2020), menciona que la estimulación sensorial en las primeras etapas del desarrollo, a través de la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto y la propiocepción, es esencial para el desarrollo infantil, a través de ello, los conocimientos que vayan adquiriendo se irán construyendo de una u otra forma sobre ella. Del mismo modo, todo aprendizaje que llega al cerebro es percibido por los

diferentes órganos de los sentidos favoreciendo la integración de nuevos aprendizajes que serán evidenciados posteriormente, esto significa que los niños deben estar expuestos a múltiples experiencias sensoriales, permitiendo adoptar patrones de conducta respecto a su entorno natural y social.

En la segunda dimensión se encuentra la locomoción, la cual, según Quiroz (2023), abarca habilidades como caminar, marchar, correr, rodar y saltar hacia adelante con uno o ambos pies. Estas actividades son fundamentales para el desarrollo de la motricidad, entre otros aspectos. Además, son tareas que forman parte de la vida cotidiana, lo que las hace especialmente útiles para ser aplicadas en el ámbito educativo a través de juegos.

Una de las formas más practicadas dentro de los juegos tradicionales, son los juegos de locomoción, los cuales implican realizar desplazamientos de un lugar a otro. Estas actividades se pueden clasificar en juegos de carreras y saltos. Alcivar (2023), indica que, los juegos de locomoción son fundamentales para el desarrollo de las capacidades físicas de las personas. Al ser practicados desde tiempos antiguos, permiten al individuo desarrollar sus habilidades motrices básicas, lo que mejora su coordinación, equilibrio y posturas. Asimismo, es importante que el niño practique y pueda mejorar sus habilidades motoras haciéndolo de manera divertida y con el propósito de generar un aprendizaje.

El salto, considerado como uno de los indicadores en la investigación, es una habilidad básica la cual se hace referencia en una serie de acciones que aparecen de forma relativa en la evolución humana, dentro de la educación física los saltos ayudan a desarrollar la fuerza, coordinación y la agilidad. Según Rojas y Bejarano (2021), se refieren al salto, durante su fase de vuelo la cual se transforma en una habilidad esencial donde la necesidad de velocidad requiere la integración de nuevos movimientos para permitir desplazamientos rápidos. Este gesto representa un patrón de locomoción donde la extensión de las piernas impulsa el cuerpo a través del espacio. Este tipo de movimiento refleja el desarrollo de capacidades físicas que ocurre durante la niñez. Durante esta etapa, los estudiantes logran ejecutar gestos de carrera y salto de manera armoniosa esquivando obstáculos y adaptando la postura correcta fortaleciendo la parte inferior de los niños.

El desplazamiento, segundo indicador, se define como al cambio de posición de un objeto en relación con un punto de referencia o con otro objeto. Para lograr un desplazamiento eficiente, es necesario desarrollar la coordinación de los brazos y las piernas en una medida que determine tanto la dirección como la magnitud del cambio de posición de un objeto en un intervalo de tiempo específico. Se expresa usualmente en términos de distancia y dirección desde el punto inicial al punto final del movimiento.

Chamorro (2023), menciona a la capacidad de realizar una serie de movimientos o acciones de acuerdo a la necesidad puede ser en una línea recta o esquivando obstáculos sobre un espacio destinado, encontramos diferentes tipos de desplazamiento los más importantes podemos decir que son caminar, trotar y correr los cuales son utilizados en nuestra vida diaria y al realizar alguna actividad física como juegos o deportes.

El juego de lanzamiento, dimensión del juego tradicional, son movimientos coordinados y estructurados que parte desde la mano sosteniendo un objeto determinado, utilizando el cuerpo mismo como soporte, sin importar la distancia que alcance. Martínez, (2022), define los lanzamientos como una acción de lanzar un objeto siendo el movimiento causado por uno de los brazos. Así mismo, indica que la función de un lanzamiento deberá tener un objetivo o destino, junto con una dirección y trayectoria definitiva. Por consiguiente, cumple un rol fundamental para beneficiar la mejora de habilidades motrices, contribuye a mejorar la autonomía y desenvolvimiento de la persona, fortalece un mayor control corporal, coordinación dinámica general, lateralidad, la percepción espacial temporal y el equilibrio. Fomentando la socialización y la amplificación de habilidades sociales.

La educación física es clave para un desarrollo motriz eficiente, el cual requiere la continuidad de procedimientos y técnicas para lograr una mejor coordinación. Sin embargo, algunos estudiantes no siguen correctamente los ejercicios planificados por el docente, lo que provoca una serie de deficiencias en la coordinación de los movimientos. Según Castro y Pozo (2021), la coordinación motora se define como movimientos precisos y equilibrados que involucran el sistema músculo esquelético, el sistema nervioso y el sistema sensorial, con el objetivo de desplazarse de manera armoniosa. De igual manera, presentar dificultades para moverse de manera efectiva puede resultar en gestos imprecisos y torpes, lo que demanda un mayor esfuerzo en las actividades cotidianas.

Las posturas involucran una serie de acciones motrices relacionados con la tonicidad muscular permitiendo una mejor precisión. desde la forma como se realiza un lanzamiento y cuan preciso es la técnica. Del mismo modo, es tener en cuenta que a través de nuestro cuerpo expresamos sentimientos, emociones, lo cual es importante mantener una postura apropiada. Abardia (2021) indica que la postura aborda una serie de hábitos que pueden ser psicológicos, sociales, afectivos, cognitivos y motores. Estos suelen presenciarse en la evolución del ser humano, a lo largo de la vida. Aunado a ello, el cuerpo está en constante comunicación y requiere de una buena postura no solo en actividades deportivas sino también en el tema de actitudes, esto fortalecerá para adoptar posiciones en cualquier contexto, manteniendo el cuerpo siempre preparado para cualquier acción.

Como otro de los teóricos para los juegos encontramos a Alonso (2021) quien, tras una investigación basada en cinco autores, concluye que el juego ofrece numerosos beneficios para la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores. También considera que el juego influye de manera positiva en los siguientes ámbitos: cognitivo: es el que está relacionado en las habilidades relacionadas con la concentración, la memoria, la creatividad, la atención, la inteligencia y el procesamiento de información; y lo referido al ámbito físico; desarrollo de habilidades motoras, musculares y sensoriales, así como de la psicomotricidad fina, el movimiento y la coordinación del ser; al respecto del ámbito socio-cultural: incluye la cooperación, la socialización, la imitación de los adultos, la interacción social y la representación de roles cuando se interacciona; un ámbito que también es de importancia es el referido a lo emocional, que abarca la motivación, la inteligencia emocional, la gestión de los sentimientos, la autoconfianza y la satisfacción personal.

Por todo ello, Alonso (2021) hace hincapié que el juego debería estar presente en las instituciones educativas, fomentando los juegos espontáneos y al aire libre, siempre que estén adaptados a la edad, nivel, características y necesidades de los destinatarios. Por lo tanto, se consideró en esta investigación, incidir en tres tipos de juegos. Los cuales son: Sensoriales, que buscan el desarrollo de los sentidos a través de estimulaciones para cada uno. Los de locomoción, centrados en actividades físicas de desplazamientos y saltos y por último los más complejos, los cuales son los de lanzamiento. Estos juegos se centran en el desarrollo de la coordinación óculo manual y de la adaptación de posturas.

La importancia de los juegos tradicionales radica no solo en su capacidad para entretener, sino también en su potencial para educar y socializar. A través de ellos, los participantes aprenden normas sociales, desarrollan habilidades comunicativas y refuerzan la identidad cultural. Trillo y Trillo (2020) afirman que, los juegos tradicionales tienen como fin que los niños aprendan a convivir en un ambiente de cooperación, solidaridad, honestidad y tolerancia, así como a comprender el valor del compañerismo y el respeto. Es decir que, el juego y la educación van de la mano, pues el juego aparte de generar un espacio de des-estrés, es una herramienta pedagógica muy buena que potencie la interacción social.

El juego tradicional es una herramienta contundente para conservar la identidad cultural, esto es evidente pues gracias a estas actividades lúdicas las costumbres de nuestros antepasados se mantienen vivas mediante la difusión de estos juegos, Citando a Mesías et al. (2021), estas actividades contribuyen en la creación de lazos socioculturales

que permiten la promoción de una convivencia social basada en el respeto, tolerancia y bienestar social. Por lo tanto, busca que las personas socialicen de manera creativa, forjando los valores humanos para mantener viva la identidad cultural de cada juego. En resumen, los valores, costumbre, creencias y la cultura misma en sí, se conserva y se difunde gracias a este tipo de juegos.

Los juegos tradicionales son formas de entretenimiento que han ido pasando de una generación a otra, generalmente sin alteraciones significativas en sus reglas o en la manera de jugarse. García y Tarazona (2022) mencionan que, estos juegos considerados clásicos o populares, están profundamente arraigados en la cultura de una comunidad o nación. Aunque pueden experimentar ciertos cambios con el tiempo, su esencia se mantiene. Además, destacan que estos juegos se identifican por su simplicidad para realizarse, puesto que no requieren materiales tecnológicos, sino objetos encontrados en la naturaleza o el uso del cuerpo humano como parte del juego.

Mediante el juego, los adolescentes van a adquieren conocimientos cognitivos y físicos, además, desarrollar sus habilidades sociales de manera efectiva. Según Osorio (2020), el juego es una estrategia de mejora integral que tiene una gran influencia en la vida de los niños, influyendo en su desarrollo psicomotor, creatividad, capacidad cognitiva, desarrollo socioemocional, manejo de normas y desarrollo intelectual. Lo cual significa que, los adolescentes aprenden de manera más eficaz a través del juego, ya que este proporciona aprendizajes significativos que favorecen su desenvolvimiento social.

Los juegos tradicionales han sido una parte fundamental de las culturas alrededor del mundo durante siglos. No solo ofrecen entretenimiento, sino que también ejercen un papel crucial en el desarrollo social y cultural de las comunidades. A lo largo del tiempo mantienen vivas las costumbres y valores de cada sociedad. En la actualidad, aunque enfrentan la competencia de los videojuegos y otros medios digitales, los juegos tradicionales siguen siendo una herramienta poderosa en fomentar la interacción social y fortalecer los lazos comunitarios.

El juego es una actividad que no se perderá en la vida de los humanos ya que se da desde el nacimiento hasta la veje. Mediante el juego las personas se preparan de manera inconsciente para integrarse en la sociedad estableciendo normas de conducta, valores y aprendiendo a resolver conflictos. Osorio (2020), hace mención que, el juego ha estado presente a lo largo de la historia pues las distintas civilizaciones las relacionan de distintas maneras, los hebreos, lo asociaban con reír o bromear. Mientras tanto, los griegos veían al juego como actividades consideradas como niñerías propias de los niños. En cambio,

para los romanos, el juego significaba alegría y diversión. Con el tiempo, el juego se convirtió en el único medio para ser felices, ya sea practicado en la infancia o la etapa adulta.

Una de las teorías que sustenta la investigación es el interaccionismo simbólico. De acuerdo con Álvarez (2012), Blumer plantea que la conducta humana se origina en la interacción social, entendida como un proceso basado en el intercambio de significados en la vida cotidiana. Asimismo, reconoce el lenguaje como un sistema de símbolos que funciona como medio para construir realidades sociales y facilitar el intercambio de experiencias. En este enfoque, los objetos se generan en el proceso comunicativo a través de símbolos con significado, los cuales son constantemente modificados y reinterpretados por las personas al asignarles valores. Dicho proceso conduce a la subjetividad, ya que el pensamiento implica una interacción interna en la que se confrontan distintos significados de los objetos en la mente, permitiendo que el individuo se perciba a sí mismo como objeto de reflexión.

Esta teoría tiene como base tres premisas citando a Blumer (1982), quien plantea que las personas interactúan a través de tres premisas simples, la primera establece que las personas actúan según el significado que los objetos tienen para ellas. La segunda premisa indica que el significado de esos objetos surge de la interacción social que cada individuo mantiene con los demás. La tercera premisa señala que los significados se manipulan y transforman mediante un proceso interpretativo que la persona desarrolla al enfrentarse a los objetos en su entorno. En otras palabras, la conducta humana está determinada por el significado que las personas atribuyen a los objetos, y este significado se ajusta a través del proceso interpretativo de cada individuo.

La interacción social es el proceso mediante el cual las personas actúan y reaccionan en relación con otras en su entorno, implicando el intercambio de información, sentimientos y acciones entre individuos de manera verbal y no verbal. Para Gonnet (2020), es comprendida como el conjunto de acciones que se dan entre dos o más personas en presencia física. Lo que significa que, las acciones que se realizan en cualquier contexto son considerado interacción social.

De la misma manera se conoce que la interacción es también conocido como socialización, desde tiempos remotos, es considerado como una motivación y esencia cruciales que han transformado nuestra sociedad en lo que es hoy. Velásquez (2020) plantea que, la socialización es esencial para la evolución y adaptación del ser humano en su entorno. Además, sostiene que el ser humano sólo puede prosperar, existir y sobrevivir

mediante la interacción con sus semejantes, intercambiando soluciones, ideas, recursos y más. Este proceso, según Velázquez, fortalece y hace crecer a la sociedad, impulsando su evolución. Como se ve, la clave de la evolución humana se encuentra en la socialización, que comienza en la familia, y se extiende al entorno educativo.

El contexto social influye en las relaciones que tenemos con los demás y la comunicación verbal o no verbal facilitan la expresión de sentimientos, pensamientos y actitudes. Masabanda y Gaibor (2022) plantean que, la interacción social abarca los elementos aprendidos que se manifiestan en contextos interpersonales, tanto verbal como no verbal. Estos elementos facilitan la expresión adecuada de pensamientos, sentimientos, deseos y actitudes en situaciones específicas. En otras palabras, la interacción social es cómo nos comunicamos y relacionamos con otros en diversos contextos sociales.

Por otro parte, Unuzungo et al. (2022) señalan que las habilidades sociales y emocionales juegan un papel fundamental en la educación actual; asimismo, es imprescindible, el desarrollo de habilidades comunicativas, colaborativas potencializando una buena interacción generando un buen aprendizaje, los niños están en la capacidad de desarrollar por iniciativa la resiliencia, la responsabilidad, la cooperatividad y la creatividad, para afrontar los distintos retos que se presenten. De esta manera, estas habilidades ayudan a una mejor convivencia en diferentes contextos sociales. Por consiguiente, la interacción es fundamental para una buena convivencia, saber comunicarse y expresar tus emociones, siendo capaz de adaptarse a las dificultades y enfrentar las distintas circunstancias que se presenten a lo largo de la vida.

El desarrollo de las habilidades sociales es crucial porque potencia la capacidad de interactuar de manera efectiva y adecuada con los demás. MINEDU (2022) define estas habilidades como el conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales. Además, señala que son esenciales para el desarrollo tanto individual como social, ya que fortalecen las relaciones con los demás y crean un entorno más propicio para el aprendizaje. También, permiten proporcionar el apoyo necesario a estudiantes, familiares y amigos, mejorando la comunicación, ayudando a identificar y comprender mejor las necesidades y contextos sociales de los estudiantes, adaptando así los aprendizajes. Asimismo, fomentan un clima de respeto donde se puede ejercer una ciudadanía plena y participativa.

La teoría de Blumer ha influido significativamente en la educación, subrayando el rol crucial de los docentes en el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Espinosa y Restrepo (2023) afirman que, desde la perspectiva del interaccionismo

simbólico, se recopilaron testimonios de maestros, niños y miembros de la comunidad educativa para comprender cómo el entorno educativo es influenciado por el contexto, las dinámicas culturales y las afectaciones psicosociales. Estas influencias generan actitudes en los estudiantes y permiten entender sus distintas subjetividades. Es decir, las actitudes de los estudiantes están moldeadas por su interacción previa con el contexto, y los docentes juegan un papel clave en la interpretación de estas actitudes ayudando a una interacción social positiva.

La teoría sociocultural de Vygotsky se enfoca en el desarrollo cognitivo, concibiéndolo como un proceso fundamentalmente social. Plantea que los niños adquieren conocimientos y habilidades mediante la interacción con otras personas, en especial con aquellas que poseen mayor experiencia, quienes cumplen el rol de guías en su aprendizaje. A través de esta interacción, los niños logran interiorizar nuevos conceptos y destrezas. Según Papalia et al. (2009), Vygotsky concebía el desarrollo cognitivo como un proceso colaborativo, en el que el aprendizaje surge de la relación social. Destaca, además, que el lenguaje no solo refleja el pensamiento y el conocimiento, sino que constituye una herramienta clave para aprender y reflexionar sobre el entorno. En síntesis, el aprendizaje infantil se produce a través de la interacción social, lo que les permite progresar dentro de su zona de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) constituye uno de los aportes más relevantes de Vygotsky. De acuerdo con Gonzales et al. (2021), este concepto describe la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, que se alcanza al enfrentar problemas con la guía o colaboración de una persona más experimentada. En otras palabras, cuando los niños reciben apoyo de alguien con mayores conocimientos, pueden ampliar sus aprendizajes y progresar con mayor rapidez que si trabajaran de manera autónoma.

Por otro lado, la teoría de Vygotsky ha tenido un impacto significativo en la educación, destacando la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Según Guerrero (2020), la teoría se basa en la relevancia del entorno social y cultural que rodea al individuo para la construcción y reconstrucción del conocimiento. Es decir, el individuo deja de ser un receptor pasivo, para involucrarse en su propio aprendizaje, realizando la interpretación de los conocimientos, y luego modificarlo para ponerlo a prueba de esta manera construye su nuevo conocimiento. Es así, que el proceso

de interacción genera aprendizajes constantes en los estudiantes del nivel secundaria incorporando estrategias de juegos tradicionales que optimizan estas oportunidades.

Ramírez et al. (2020), indican que la interacción tiene un rol importante puesto que funciona como un mediador para que el niño y adolescente puedan socializar, también promueve el desarrollo cognitivo, partiendo de una serie de signos manipulados en la primera infancia. Además, los indicadores que mejoran los aspectos cognitivos son la comprensión y el manejo de emociones, y que se ven reflejadas de acuerdo con el desarrollo del niño y el contexto que lo rodea. Es decir, los niños cambian la forma de interactuar con relación a sus vivencias, modificando de cierto modo el tipo de socialización con sus pares a lo largo del tiempo.

La gestión de las emociones y comportamientos facilita la creación de relaciones empáticas y solidarias, fundamentadas en el respeto y la apreciación de la diversidad personal y cultural. Esto ayudará en la interacción, pues para que haya una sana convivencia social se necesita el dominio de nuestras emociones. Teniendo en cuenta a el MINEDU (2022), la autorregulación se refiere a la habilidad de gestionar adecuadamente las propias emociones. Esto implica responder de manera adecuada a las emociones que experimentamos, sin reprimirlas. Asimismo, contribuyen a crear un ambiente propicio en el aula para el desarrollo de las actividades pedagógicas. Además, la autorregulación contribuye al bienestar personal, permitiéndonos enfrentar el estrés y las dificultades de manera más efectiva.

En la investigación, respecto a la variable dependiente para un estudio didáctico, se consideran diversas dimensiones, entre ellas la comunicación asertiva, entendida como una herramienta esencial que influye en todos los ámbitos de la vida humana. Toda persona necesita establecer un contacto significativo con otros individuos. Según Bernal et al. (2022), la comunicación asertiva es una forma de interacción que ejerce un fuerte impacto en las relaciones emocionales y profesionales, favoreciendo en el estudiante un mejor desempeño. Esto implica que, al observar al docente, el alumno sienta interés y confianza, evidenciando una postura corporal abierta, control adecuado de gestos, voz firme al expresarse, mayor receptividad y capacidad de influir positivamente. Ser asertivo requiere que la persona se exprese con respeto, cuidando tanto el contenido de lo que dice como la forma en que lo comunica, y reconociendo los derechos de los demás.

La comunicación verbal que corresponde a la dimensión (Comunicación Asertiva) se refiere a transmitir un mensaje claro, coherente y directo manteniendo la línea de respeto, se manifiesta a través del lenguaje hablado o escrito. Tapia y Shicay (2024), menciona el

uso del lenguaje como mediador para expresar ideas, pensamientos, sentimientos o información entre dos o más personas en un contexto determinado. La comunicación verbal se respalda por la no verbal ayudando a reforzar el mensaje y dar una idea más clara. Asimismo, nos ayudará a entablar relaciones más sanas con un panorama más claro para resolver conflictos y poder expresarse efectivamente.

La comunicación no verbal (indicador de Comunicación Asertiva) y el entorno en la cual se pueda interactuar un periodo de tiempo es muy beneficioso para abordar la interacción social. Durand et al. (2020) indican que para entender las intenciones de los demás en entornos sociales. La comunicación no verbal sería la herramienta primordial para el desarrollo del niño en el aspecto social y de interacción. Sirviendo para enlazar las intenciones y acciones con el significado de las diferentes situaciones que se puedan suscitar asumiendo una postura adecuada. El lenguaje gestual y corporal es fundamental, porque a través de ello se manifiestan las necesidades, sentimientos, reflejando conductas al transmitir un mensaje. Es por ello que los niños y adolescentes mediante el vínculo y una buena comunicación, comienzan a comprender la importancia sobre el tener relaciones sanas con los demás y a la vez ayuda a fortalecer el valor de la empatía.

La otra dimensión considerada es la participación, el cual es un deber que tienen todos los educandos, que se manifiesta a través de la expresión de una postura u opinión sobre un tema en específico. Según Ochoa y Pérez (2019) citados por Ochoa et al. (2020) mencionan que, la participación no se refiere solo un derecho, sino un proceso educativo que se fortalece en base a las interacciones escolares cotidianas. Es decir, el proceso de participación se considera una de las actividades que fortalece la interacción escolar permitiendo un avance en la convivencia educativa.

La personalidad constituye el primer indicador de la dimensión Participación. Cada individuo posee rasgos que lo distinguen de los demás, haciéndolo único e irrepetible en el mundo. De acuerdo con Amador (2021), la personalidad comprende un conjunto de procesos psicológicos internos, tales como patrones de pensamiento y sentimiento, formas de percibirse a sí mismo y a los otros, maneras de afrontar diversas situaciones y distintos motivos que orientan su actuar. Estos elementos permiten a la persona desenvolverse en cualquier ámbito de la vida, siendo la personalidad el factor que marca la diferencia en la forma de interpretar la realidad y otorgarle un significado propio.

Los valores es un indicador de la dimensión (Participación) que para el equipo investigador es considerado como los pilares del ser humano para que cumpla con eficacia su existencia, reflejando patrones de conducta adecuadas para poder encajar

armoniosamente dentro de cualquier contexto. Para Bracho y Bracho (2020), los valores son principios que guían el comportamiento humano hacia la transformación tanto social como individual. De este modo, el valor se entiende como el resultado de la relación entre el sujeto y el objeto, refiriéndose a los modos de conducta necesarios para alcanzar nuestros objetivos existenciales. Por esta razón, el autor propone y clasifica cinco tipos principales de valores esenciales para la existencia humana.

El primero, el respeto; el cual es considerado como un valor fundamental que hace posible la buena convivencia y comunicación eficaz. El segundo, la tolerancia; que es el valor que resalta cuando la persona tiene actitudes que no son tolerantes, siendo así sentimientos, desconfianza, inseguridad y temor ante la amenaza que representan los seres humanos hacia los que experimentan dicha actitud. La responsabilidad esta como el tercer valor y es considerado como un marco individual, donde el ser humano debe tener la capacidad de conocer y aceptar las consecuencias de sus actos, en segundo marco está lo colectivo, donde se debe tener la capacidad de inducir en las decisiones de un grupo.

Solidaridad, también considerada y se refiere al esfuerzo que debe tener la persona por impulsar la libertad, igualdad y los demás valores morales a aquellos que no pueden experimentarlo. A su vez, viene a conllevar una responsabilidad mutua para colaborar a una mejorar común. Y la honestidad que es la cualidad humana que tiene la persona a siempre actuar diciendo la verdad y de manera justa, brindando a quien lo que le corresponde. Así mismo, es ser real, portando un respeto por uno mismo y por los demás.

El respeto resalta como el valor más fundamental para una buena interacción dentro de la sociedad, ya sea en el trabajo, colegio, familias, entre otros entornos sociales. Y no solo sirve para ello, sino también para considerar un respeto propio, porque si la persona no tiene un respeto interno, por consecuencia no podrá respetar a los demás y no le conllevará a contribuir una convivencia eficaz para su existencia.

La conducta humana, es considerada como una de las dimensiones. Según Cobo (2003), el comportamiento humano son acciones físicas y procesos mentales que las personas expresan a través de palabras, sentimientos y pensamientos en contextos sociales específicos. La mayoría de nuestros comportamientos conscientes están motivados por deseos que buscan satisfacer necesidades percibidas. Nuestras actitudes son respuestas, tanto conscientes como inconscientes, a estímulos provenientes de otros seres vivos, fenómenos naturales u objetos específicos.

El comportamiento es uno de los indicadores de la dimensión Conducta Humana. De acuerdo con Lewin (1935), la conducta individual resulta de la interacción dinámica entre la persona y los factores psicológicos que inciden activamente sobre ella en un momento determinado. A este conjunto de influencias interrelacionadas, Lewin lo denominó espacio vital. Asimismo, señaló que el individuo, con sus motivaciones, personalidad, aprendizajes y frustraciones, forma parte de dicho espacio, y que las fuerzas originadas en estos aspectos interactúan con aquellas que provienen de la propia persona. Para Lewin, cada ser humano es un sistema dinámico de necesidades y tensiones que orientan sus percepciones y acciones. Según su planteamiento, la conducta (C) se entiende como una función (f) de la persona (P) en interacción con su ambiente (A).

Las actitudes humanas, uno de los indicadores de la dimensión (Conducta Humana), son mentalidades que influyen en cómo las personas reaccionan ante objetos, personas o situaciones específicas. Comprenden emociones, creencias y evaluaciones conductuales que moldean nuestra percepción y nuestra interacción con el entorno. Habib y Hernández (2020), mencionan que las actitudes son fundamentales para dar respuesta a nuestras opiniones y comportamientos de manera positiva o negativa las cuales afectan la forma en que percibimos y respondemos a ciertas situaciones jugando un papel crucial al mundo que nos rodea, nuestras actitudes afectan nuestro comportamiento y nuestras interacciones con los demás. Del mismo modo, permite que los adolescentes regulen sus emociones creando un clima propicio en diferentes contextos.

El andamiaje también fue considerado como una dimensión de la variable dependiente y se entiende como un proceso de apoyo brindado por un adulto o un compañero más experimentado, que ayuda al niño a realizar una tarea que no podría llevar a cabo de manera independiente. Según Reyes et al. (2023), el aprendizaje efectivo se da cuando el aprendiz recibe apoyo o andamiaje de un instructor o compañeros más capacitados. Es decir, a medida que el niño adquiere más habilidades, el apoyo se va reduciendo gradualmente, permitiéndole asumir una mayor responsabilidad en su propio proceso de aprendizaje. Lozano (2021) menciona que los andamiajes son ayudas que permiten a los aprendices pasar de un nivel en la zona de desarrollo real a uno en la zona de desarrollo potencial. En otras palabras, el apoyo proporcionado y la persona que guía al aprendiz son considerados andamios o andamiaje.

El andamiaje es una estrategia educativa que consiste en brindar ayuda a los estudiantes mientras adquieren nuevas habilidades o conceptos. Según Faure et al. (2022), el andamiaje representa el apoyo proporcionado durante el proceso de aprendizaje, y si se

aplica correctamente, contribuye a mejorar la adquisición de conocimientos y fomentar la creatividad. En otras palabras, el andamiaje no solo apoya el aprendizaje, sino que también impulsa la creatividad, la cual se manifiesta mediante el trabajo cooperativo.

El andamiaje es también considerado como herramienta pedagógica potenciadora de la interacción social, porque promueve el trabajo cooperativo, asertividad, aprendizaje efectivo y potencian la socialización. Arellano y Escudero (2021), recomiendan que el andamiaje debe ser implementado por parte de los docentes para fomentar el trabajo cooperativo y genere además de un aprendizaje efectivo, una mayor y mejor interacción social. Es decir, el docente debe de hacer uso de andamiajes dentro de los ambientes educativos para fomentar trabajo cooperativo, generar aprendizajes efectivos y aumenten las relaciones interpersonales positivas.

Para que un andamiaje sea optimo, se tiene que tener en consideración el nivel de capacidad cognitiva para poder encontrar las mejores estrategias que potencien su desarrollo. Rojas (2021), recomienda que el educador tiene que saber cuánta ayuda necesita el educando para poder cumplir su rol de mediador y facilitador, todo ello es visualizado a través de una evaluación continua del desempeño de sus estudiantes. En síntesis, los educadores deben de realizar una evaluación continua para visualizar el nivel de aprendizaje de sus estudiantes y mediante ello, considerar las mejores estrategias para que la ayuda sea eficaz.

2.3. Marco conceptual

Las relaciones con los demás pueden ser el principio de los mejores placeres personales o también uno de los mayores conflictos. Castro y Calzadilla (2021), la persona asertiva está en la predisposición de respetarse a sí mismo y a los demás, es tranquilo, comprensivo y posee la capacidad de ser receptivo y flexible en cómo piensa y estar dispuesta a aprender y cambiar para una mejor adaptación, abordando un amplio amor y bienestar propio. En efecto, la manera de comunicarse asertivamente es imprescindible, el tono de voz es adecuado al momento de entablar una conversación, no grita ni habla tan bajo que no se le pueda entender, se siente a gusto consigo misma, la seguridad y la elocuencia con la cual articula las palabras al expresarse son las que inciden enormemente cuando se quiere trasmitir el mensaje de manera clara y precisa.

El comportamiento humano se refiere a las acciones y reacciones que las personas realizan en respuesta a estímulos internos y externos respetando las opiniones de los demás. Esta conducta puede ser influenciada por factores psicológicos, sociales y

culturales la cual también puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario estando sujeto a cambios a lo largo del tiempo. Según Delgado y Barcia (2020) manifiestan que cuando un estudiante o un grupo de estudiantes enfrentan problemas de comportamiento, indudablemente su proceso de aprendizaje se ve comprometido. Su falta de concentración y falta de interés impiden que absorban los conocimientos de manera efectiva, al igual que sus compañeros los cuales presentan actos habituales como no asistir a la escuela, escaparse, bromas y travesuras dentro de las horas de clases.

Relacionado al juego, el andamiaje cumple un rol fundamental en el cumplimiento de la esencia educativa de estas actividades, citando a Faure et al. (2022) plantean que los juegos necesitan de un andamiaje paralelo al del profesor, compañeros o material educativo, para complementar la acción educativa del juego. Dicho de otro modo, el juego necesita ser acompañado constantemente para poder verificar que esté cumpliendo su función como herramienta educativa.

Según Mera y Maldonado (2022), el juego sensorial es una actividad diseñada para estimular el desarrollo cognitivo del estudiante de una manera lúdica, divertida y expresiva, que fortalece los sentidos de los niños. Este tipo de juego busca vincular las capacidades y el desarrollo sensorial kinestésico, a la vez que favorece la madurez física, intelectual y emocional de los niños. Los juegos sensoriales son actividades entretenidas que promueven el desarrollo de los sentidos y benefician diversas formas de aprendizaje, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y creativos. En otras palabras, estos juegos proporcionan espacios agradables que apoyan el desarrollo de habilidades y funcionan como herramientas para fomentar la formación integral de individuos con competencias para aprender de manera lúdica, tales como analizar, interpretar, crear y reflexionar sobre su entorno.

Los juegos de locomoción son aquellos que involucran actividades físicas que implican movimiento y desplazamiento de una parte del cuerpo o del cuerpo en su totalidad. Estos juegos son fundamentales para el desarrollo motor y cognitivo de los niños, ya que les permiten mejorar sus habilidades motrices, la coordinación, equilibrio, fuerza muscular y agilidad. Núñez (2022) define a los juegos de locomoción como la capacidad de moverse de un lado a otro, teniendo en cuenta su aplicación, las diferentes formas de practicarlo son caminando y corriendo. A su vez, hace mención a las destrezas locomotoras como acciones físicas para impulsar al ser humano en un determinado espacio. Así mismo, esto se manifiesta con el nacimiento del individuo, la cual es esencial para su desarrollo motor y la maduración de los niños.

El juego es valorado por sus beneficios sociales y educativos. Su práctica integra aspectos morales, físicos e intelectuales, por lo cual se promueve su inclusión tanto dentro como fuera del ámbito escolar, y se aconseja su participación tanto para niños como para adultos. Según Almeida y Cerezo (2020), el ejercicio de las actividades lúdicas, son un medio esencial para el desarrollo integral de las personas. Dicho de otro modo, los juegos son actividades fundamentales que ofrecen aprendizajes significativos, mejoran su interacción con el entorno, potencian la comunicación social y todo ello con el fin de generar seres humanos competentes.

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La investigación tiene una base guiada y estructurada por el paradigma positivista, donde la causa de esta elección es porque se adaptó a las características y necesidades del estudio. Como parte del paradigma positivista, el enfoque cuantitativo permitió la medición de la interacción social en los estudiantes a través de la influencia de los juegos tradicionales de una manera precisa y confiable, tomando en cuenta los resultados que reflejo la aplicación de la investigación. (Sánchez et al. 2018)

Guzmán et al. (2025), indican que la investigación experimental representa un método esencial para examinar las relaciones causales entre variables. Su rasgo principal implica aplicar una intervención a un grupo de participantes (grupo experimental) para medir su influencia en una o más variables dependientes. Este enfoque se basa en formular y contrastar hipótesis, lo que facilita analizar el efecto de una variable independiente.

3.2. Diseño de investigación

El diseño cuasi experimental fue el seleccionado el cual incluye pruebas previas y posteriores, así como grupos intactos con el propósito de comprobar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la interacción social. Es decir, se trabajó con dos grupos voluntarios, un grupo experimental en el cual se ejecutó el programa de juegos tradicionales y otro el cual no realizó este método que sirvió como grupo de control. Este diseño sigue el siguiente esquema: (Curbeira et al. 2017)

Esquema del diseño:

G.E: O_1 X O_2

G.C: O_3 O_4

Dónde:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo Control.

O_1: El test que se realiza al G.E antes de iniciar la aplicación del programa de juegos tradicionales.

X: El programa de juegos tradicionales aplicados al G.E.

O_2: El test que se realiza al G.E después de haber aplicado el programa de juegos tradicionales.

O_3: El pre test aplicado al grupo control.

O_4: El post test aplicado al grupo control.

…… : Grupos intactos.

El diseño cuasi-experimental permitió comparar los resultados obtenidos del programa de juegos tradicionales, entre el grupo experimental y de control, para identificar de qué manera impactó en la interacción social.

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

H_i. Los juegos tradicionales influyen en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_o: Los juegos tradicionales no influyen en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

3.3.2. Hipótesis específicas

H_i1. Los juegos tradicionales influyen en la comunicación asertiva de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_o1. Los juegos tradicionales no influyen en la comunicación asertiva de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_i2. Los juegos tradicionales influyen en la participación de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_o2. Los juegos tradicionales no influyen en la participación de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_i3. Los juegos tradicionales influyen en la conducta humana de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_o3. Los juegos tradicionales no influyen en la conducta humana de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_i4. Los juegos tradicionales influyen en el andamiaje de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

H_o4. Los juegos tradicionales no influyen en el andamiaje de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

3.4. Variables de estudio:

Variable independiente: Juegos tradicionales

Variable dependiente: Interacción social

Operacionalización de la variable dependiente: Interacción social

Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición de la variable
La interacción social es el proceso por el cual las personas actúan y reaccionan en relación con otras persona para ellos empleo una ficha de observación que permite medir la comunicación asertiva, la participación, la conducta humana y el andamiaje.	Comunicación asertiva	Comunicación verbal	Ordinal Niveles: Bueno Regular Deficiente
		Comunicación no verbal	
	Participación	Personalidad	
		Valores	
	Conducta humana	Actitud	
		Comportamiento	
	Andamiaje	Apoyo	
		Herramienta pedagógica	

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

Según Badii et al. (2021), una población se define como el conjunto completo de individuos, sucesos o elementos que requieren ser estudiados, y que están delimitados por factores de espacio y tiempo. Estos elementos son representaciones que generan interés de investigación dentro del concepto de población. Por lo tanto, estas limitaciones se abordan mediante el muestreo, el cual, dependiendo del contexto, suele ser realizado de manera aleatoria.

La población que se utilizó en la investigación fueron todas las secciones del primer grado de secundaria de las instituciones educativas Gastón Vidal Porturas, Institución Educativa Emblemática República Argentina N° 88336 y la Instituciones Educativa República Federal Socialista de Yugoslavia.

Tabla 1: Población de los estudiantes de 1ro de las instituciones educativas.

INSTITUCIONES	GRADO	SECCIONES	ESTUDIANTES
"Gastón Vidal Porturas"	1ro	"A"	**37**
		"B"	**35**
		"C"	**35**
		"D"	**38**
		"E"	**35**
		"F"	**34**
	TOTAL		**214**
"Institución Educativa Emblemática República Argentina"	1ro	"A"	**30**
		"B"	**33**
		"C"	**35**
		"D"	**35**
		"E"	**32**
	TOTAL		**165**
"República Federal Socialista de Yugoslavia"	1ro	"A"	**32**
		"B"	**34**
		"C"	**35**
		"D"	**33**
	TOTAL		**134**
TOTAL			**513**

Nota: Información extraída de las nóminas de matrícula 2024.

3.5.2. Muestra

La muestra es un subconjunto representativo de la población que se estudia. De acuerdo con Mucha et al. (2021), la muestra es un grupo minutario de la población que se selecciona para ser estudiado, se utiliza para conseguir conclusiones de la población total mediante la información obtenida de los individuos. Es decir, el uso adecuado de una muestra permite a los investigadores hacer inferencias válidas sobre la población total sin necesidad de estudiarla completamente.

Tabla 2: Muestra experimental y control de las instituciones educativas.

INSTITUCIONES	GRUPO	GRADO	SECCIONES	ESTUDIANTES
"Gastón Vidal Porturas"	GE	1ro	"F"	**34**
	GC	1ro	"E"	**35**
"Institución Educativa Emblemática República Argentina"	GE	1ro	"E"	**32**
	GC	1ro	"B"	**33**
"República Federal Socialista de Yugoslavia"	GE	1ro	"B"	**34**
	GC	1ro	"A"	**32**
TOTAL				**200**

Nota: Información extraída de las nóminas de matrícula 2024.

3.5.3. Muestreo

Mucha et al. (2021), explican que el muestreo es un proceso que implica identificar la muestra accesible con el objetivo de recolectar datos que sean representativos y generalizables. Además, es esencial decidir el método de selección de la muestra y determinar su tamaño. Se adoptó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Al seleccionar la muestra, es crucial escoger técnicas apropiadas y garantizar que sea representativo.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el presente estudio, la técnica de observación resulta la más pertinente. Según Medina et al. (2023), esta constituye una herramienta útil y versátil para investigaciones en distintos campos, ya que permite obtener información precisa y objetiva sobre conductas, actitudes y acontecimientos que ocurren en un contexto determinado.

Asimismo, Hernández y Duana (2020) señalan que el instrumento de recolección de datos debe diseñarse considerando las condiciones necesarias para la medición. En este caso, se utilizó una ficha de observación, la cual, de acuerdo con Aznárez et al. (2020), es un recurso que facilita la recopilación y organización de datos para conformar una red de significados. El propósito de este instrumento fue evaluar si la aplicación de juegos

tradicionales influye en la interacción social de los estudiantes en la provincia del Santa.

La ficha de observación es un instrumento de recolección de información diseñado para registrar de manera organizada y objetiva las conductas, situaciones y acontecimientos relacionados con el objeto de estudio, con el propósito de obtener datos directamente del contexto en el que se desarrolla el fenómeno investigado, lo que facilita un análisis claro y fundamentado. Este instrumento se estructura en categorías y criterios previamente definidos, derivados de las variables e indicadores establecidos en el marco teórico, y cada apartado contempla aspectos específicos que orientan la observación sistemática, incluyendo espacios para el registro de frecuencias, descripciones cualitativas y/o valoraciones según la escala determinada en la investigación.

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.

Para garantizar la validez y confiabilidad del instrumento utilizado en esta investigación los procedimientos que se siguieron fueron los siguientes: Se seleccionó a los expertos en investigación y en la temática de investigación de interacción social; Se hizo la entrega de la carpeta de validación a cada experto, donde se encontraban los siguientes documentos; matriz de consistencia, cuadro de definición de variables y dimensiones, matriz del instrumento, instrumento en su versión aplicable, ficha técnica del instrumento, certificado de validez del contenido del instrumento, constancia de validación del instrumento.

Luego, se realizó la aplicación de la prueba de validez V de Aiken, obteniendo un puntaje de 1, lo que, conforme a la interpretación convencional, sugiere que el instrumento presenta una validez extremadamente alta. Este resultado refuerza la certeza de que el instrumento es adecuado para medir las dimensiones de la variable dependiente y es relevante para la investigación. La prueba V de Aiken es un coeficiente que determina la validez de contenido de un instrumento de medición. Según Escurra (1998), este coeficiente se calcula como la razón entre el valor obtenido y la diferencia máxima entre los valores posibles. Su propósito es evaluar si los ítems de un test o cuestionario son pertinentes y apropiados para medir lo que se desea medir, basándose en la evaluación de expertos.

Además, se examinó utilizando el alfa de Cronbach que para Ventura (2019), se refiere a calcular la parte de la variabilidad en un instrumento de medición que se atribuye al factor compartido entre los ítems. Los resultados obtenidos de la prueba piloto indicaron un valor de 0.77, lo cual, según el análisis de consistencia, refleja que el instrumento se encuentra en el nivel "BUENO". Este valor confirma que los ítems del instrumento miden

de manera consistente las dimensiones de la variable dependiente, asegurando que los datos recolectados son fiables y válidos para el análisis de los efectos de los juegos tradicionales en la interacción social de los estudiantes.

Según Useche et al. (2019), la confiabilidad de los instrumentos hace referencia al nivel en que su aplicación repetida a los mismos sujetos, bajo las mismas condiciones, produce resultados consistentes. Esto implica que no se ve afectada por cambios o fluctuaciones (entre evaluadores u observadores) en la variable evaluada.

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

El procesamiento de los datos se llevó a cabo con el software estadístico SPSS 26.0, luego de organizar la información en Microsoft Excel. Para el análisis, se utilizaron métodos estadísticos como tablas de frecuencia y gráficos para representar la distribución de las respuestas observadas. Se emplearon la frecuencia absoluta (fi), que señala cuántas veces se repite un valor específico en una variable de la muestra, y la frecuencia porcentual (%), que corresponde a la frecuencia relativa expresada en porcentaje. Además, se aplicó la prueba de Kolmogórov-Smirnov, herramienta comúnmente utilizada para evaluar la bondad de ajuste y, en particular, para verificar la normalidad en los datos muestrales. Esta prueba es especialmente útil en procesos físicos no lineales e interactivos, ya que suelen producir distribuciones no gaussianas. Analizar la distribución de las variables seleccionadas permite comprender con mayor claridad el mecanismo generador de estos procesos (Flores y Flores, 2021).

En el análisis de datos, se aplicó la prueba de Kolmogórov-Smirnov con el fin de verificar la normalidad de las distribuciones y definir si correspondía utilizar un enfoque paramétrico o no paramétrico. Los resultados evidenciaron que las distribuciones no cumplían con el criterio de normalidad, lo que llevó a emplear la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. Esta prueba fue elegida por su eficacia para comparar las diferencias entre los grupos experimental y control, incluso cuando los datos no siguen una distribución normal. El valor de significancia obtenido ($p = 0.000$) indicó que los cambios observados en las dimensiones evaluadas —comunicación asertiva, participación, conducta humana y andamiaje— fueron estadísticamente significativos, respaldando así la validez de las hipótesis formuladas.

3.9. Aspectos éticos

La presente investigación se llevó a cabo respetando rigurosamente el código de ética en investigación e innovación establecido en el Reglamento de Investigación de la

EESPP Chimbote, aprobado mediante la Resolución Directoral N.° 038-2023-EESPPCH-DG.

En conformidad con dicho código de ética, se consideraron los siguientes artículos del reglamento:

Artículo 51: Principios y normas de conducta, se tomaron en cuenta los siguientes principios; Primero tenemos la Integridad, la cual especifica que la investigación científica debe sustentarse en valores y buenas prácticas que garanticen la integridad en la ejecución y aplicación de sus resultados. Además, tenemos el principio de la Honestidad, donde se informa que el investigador tiene el deber de presentar información y datos generados en su investigación de manera fiel y precisa. Aunado a ello se tiene que respetar la autoría de los investigadores. Continuando, la Objetividad, también está considerado que busca reflejar la realidad mediante procedimientos reconocidos por la comunidad científica, evitando la influencia de factores subjetivos y la información debe tratarse como algo real, diferenciándola de opiniones o intereses personales. Para el principio de la Veracidad, se da a conocer que, a lo largo de todo el proceso investigativo (desde la formulación del problema hasta la interpretación y difusión de los resultados) debe prevalecer un compromiso firme con la verdad. En el principio de la Transparencia, los investigadores deben estar dispuestos a identificar y declarar cualquier posible conflicto de interés que pueda comprometer la objetividad del estudio. Y por último tenemos al principio de la Responsabilidad, donde especifica que es fundamental que los investigadores actúen con responsabilidad frente a la relevancia, alcance e implicancias de su trabajo, tanto a nivel personal como institucional y social.

Artículo 52: Normas de conducta del investigador, entre las normas consideradas pertinentes se incluyen; Desarrollar investigaciones relevantes, originales y alineadas con las líneas institucionales de investigación; Respetar la confidencialidad y el anonimato de los participantes, salvo acuerdo en contrario; En la difusión de sus trabajos, los investigadores deben evitar prácticas indebidas como: Alterar, inventar o manipular datos con el propósito de modificar los resultados. Cometer plagio total o parcial de obras ajenas. Atribuir autoría a personas que no hayan tenido una participación significativa o repetir publicaciones con los mismos resultados.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de resultados:

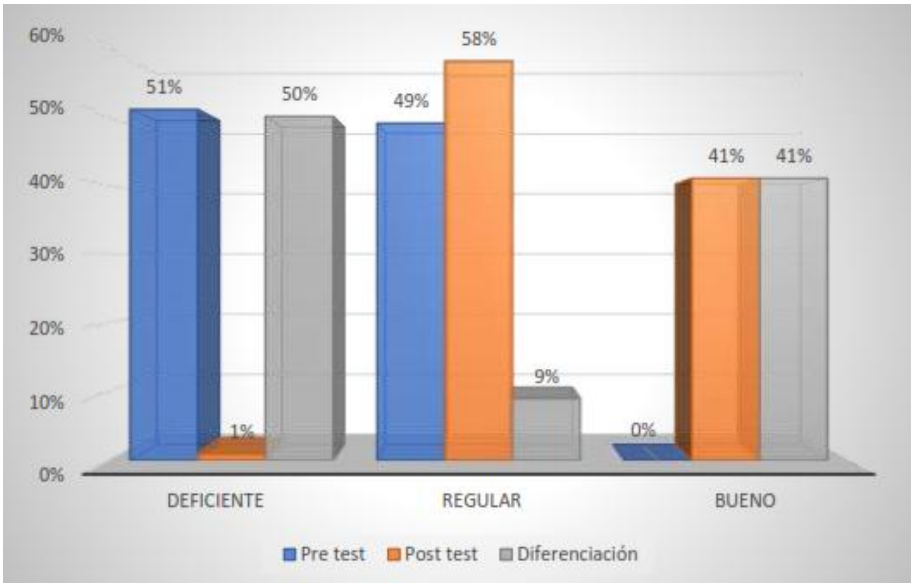
Resultados del primer objetivo: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la comunicación asertiva de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

Tabla 3: Dimensión Comunicación asertiva GE

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	fi	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	51	51%	1	1%	50	50%
10 a 15	Regular	49	49%	58	58%	9	9%
16 a 20	Bueno	0	0%	41	41%	41	41%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 1: Dimensión Comunicación asertiva GE:



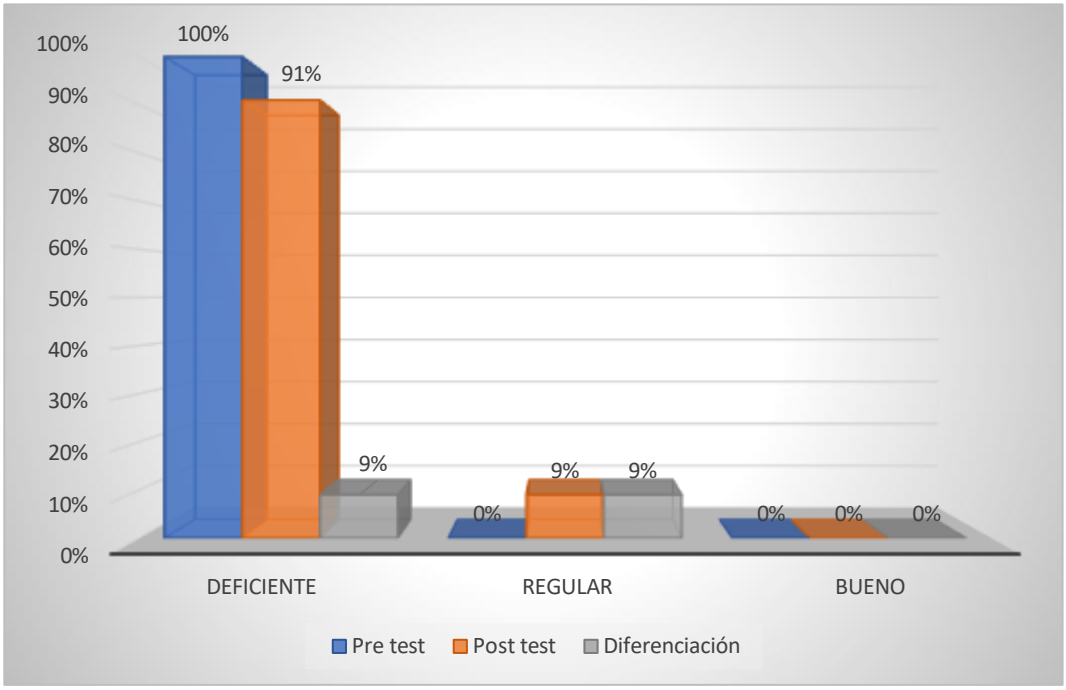
Nota: Información obtenida de la tabla 3.

Tabla 4: Dimensión Comunicación asertiva GC

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	fi	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	100	100%	91	91%	9	9%
10 a 15	Regular	0	0%	9	9%	9	9%
16 a 20	Bueno	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 2: Dimensión Comunicación asertiva GC



Nota: Información obtenida de la tabla 4.

Según los resultados de la tabla 3 y figura 1 de la dimensión de comunicación asertiva, se observa que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron los siguientes resultados en el pre test: en el nivel deficiente obtuvieron 51%, regular 49% y bueno no llegaron a ningún porcentaje (0%). Esta misma muestra, en el post test: en el nivel deficiente lograron un 1%, regular 58% y bueno 41%. Comparando los porcentajes obtenidos en el pre y post test se obtuvieron las siguientes diferencias porcentuales: en el nivel deficiente disminuyo 50%, en el regular aumento 9% y en el bueno incremento a 41%.

De los resultados descritos del grupo experimental en el pre y post test se destaca que los estudiantes lograron incrementar a un 41% en el nivel bueno.

Según el análisis de los resultados de la tabla 4 y la figura 2, correspondientes a los estudiantes del grupo de control en relación con la dimensión de comunicación asertiva: durante el pre test el total de los estudiantes (100%) se ubicó en el nivel deficiente, sin registros del nivel regular y bueno (0%). Posteriormente, en el post test se observó el 91% para el nivel deficiente, 9% en regular y 0% en bueno. Haciendo una comparativa de los resultados tanto del pre test como del post, se lograron obtener algunas diferencias en los porcentajes; nivel deficiente menos 9%, nivel regular el 9% y nivel bueno el 0%.

Teniendo en cuenta los resultados generales respecto a la dimensión de la comunicación asertiva, comparando el grupo experimental con el grupo de control, se destaca una diferenciación significativa en el nivel regular del 49% y en el nivel bueno la diferencia significativa del 41%. Concluyendo que el programa de juegos tradicionales planteado es eficiente para la mejora de la comunicación asertiva.

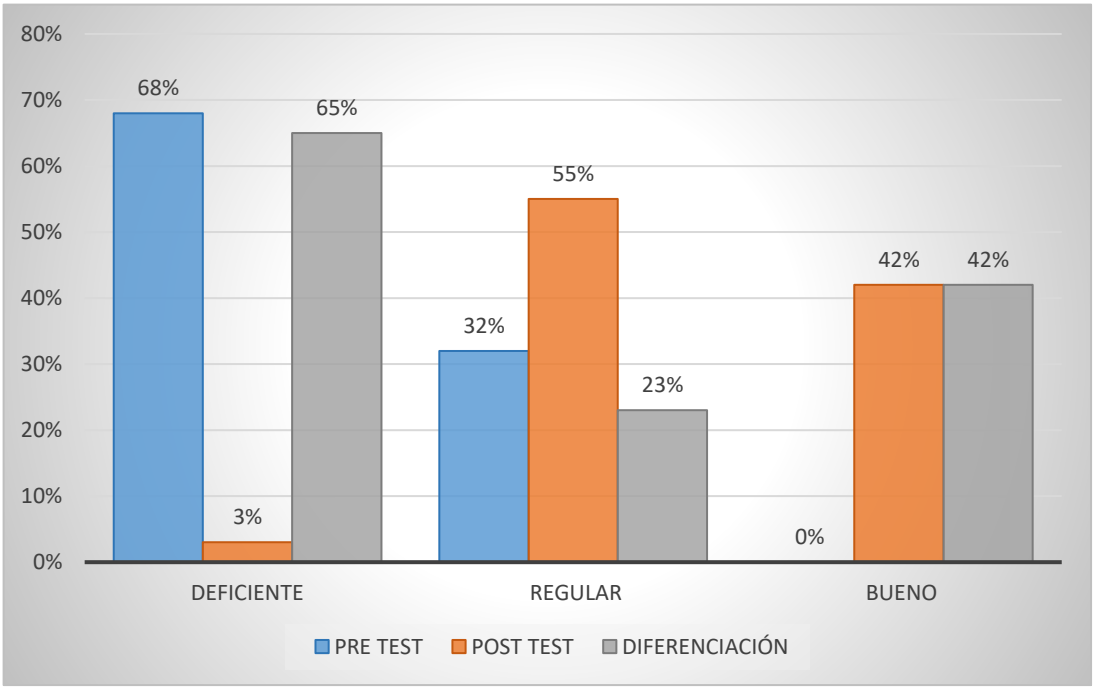
Resultados del segundo objetivo: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la participación de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

Tabla 5: Dimensión Participación GE

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	fi	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	68	68%	3	3%	65	65%
10 a 15	Regular	32	32%	55	55%	23	23%
16 a 20	Bueno	0	0%	42	42%	42	42%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 3: Dimensión Participación GE



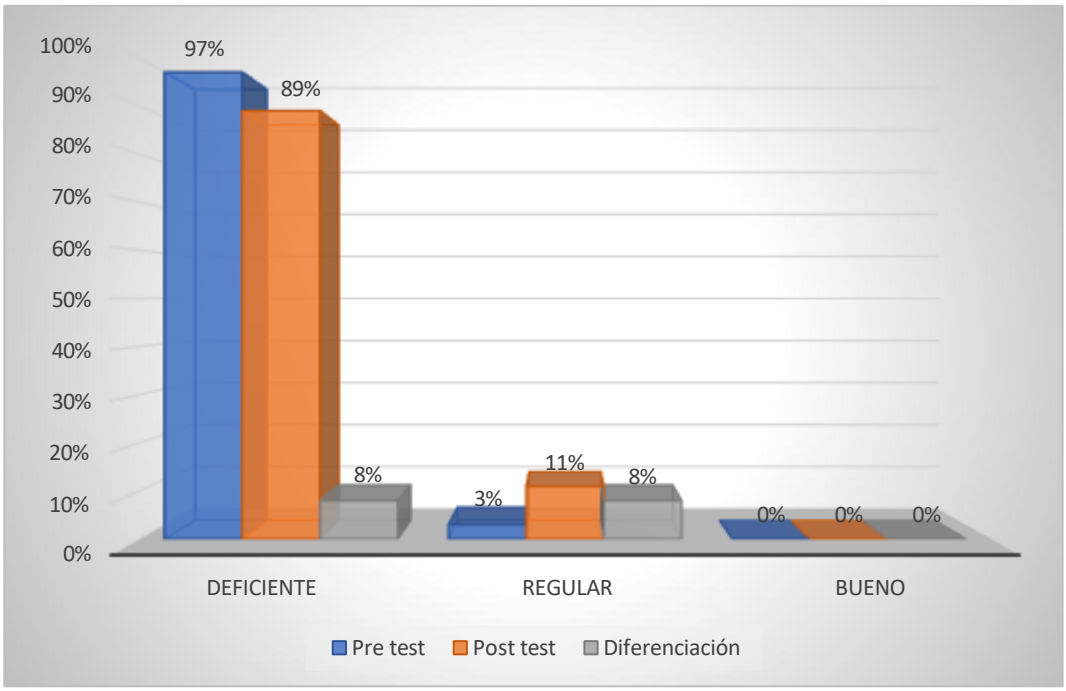
Nota: Información obtenida de la tabla 5.

Tabla 6: Dimensión Participación GC

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	fi	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	97	97%	89	89%	8	8%
10 a 15	Regular	3	3%	11	11%	8	8%
16 a 20	Bueno	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultado obtenidos de la base de datos.

Figura 4: Dimensión Participación GC



Nota: Información obtenida de la tabla 6.

Según los resultados de la tabla 5 y figura 3 de la dimensión de participación, se observa que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron los siguientes resultados en el pre test: en el nivel deficiente obtuvieron 68%, regular 32% y bueno 0%. Esta misma muestra, en el post test: en el nivel deficiente lograron un 3%, regular 55% y bueno 42%. Comparando los porcentajes obtenidos en el pre y post test se obtuvieron las siguientes diferencias porcentuales dónde obtuvieron en el nivel deficiente una disminución del 65%, en el regular aumento 23% y en el bueno incremento 42%. De los resultados descritos del grupo experimental en el pre y post test del grupo experimental se destaca el incremento de un 42% en el nivel bueno.

Se analiza que los resultados presentados en la tabla 6 y la figura 4, correspondientes a los estudiantes del grupo de control con base a la dimensión de la participación: en el pre test el 97% de los estudiantes se encontraban en el nivel deficiente, para el nivel regular 3% y el 0% en bueno. Posteriormente, en el post test se observó el 89% en el nivel deficiente, 11% en regular, y 0% en bueno. Al comparar los resultados del pre test y el post test, se identificaron algunas variaciones porcentuales, en el nivel deficiente hubo una merma del 8%, en el nivel regular aumento 8% y se mantuvo el 0% en bueno.

Teniendo en cuenta los resultados generales respecto a la dimensión de la participación, comparando el grupo experimental con el grupo de control, se destaca una diferenciación significativa en el regular del 44% y en el nivel bueno, encontramos una diferencia significativa del 42%. Concluyendo que el programa de juegos tradicionales planteado es eficiente para la mejora de la participación.

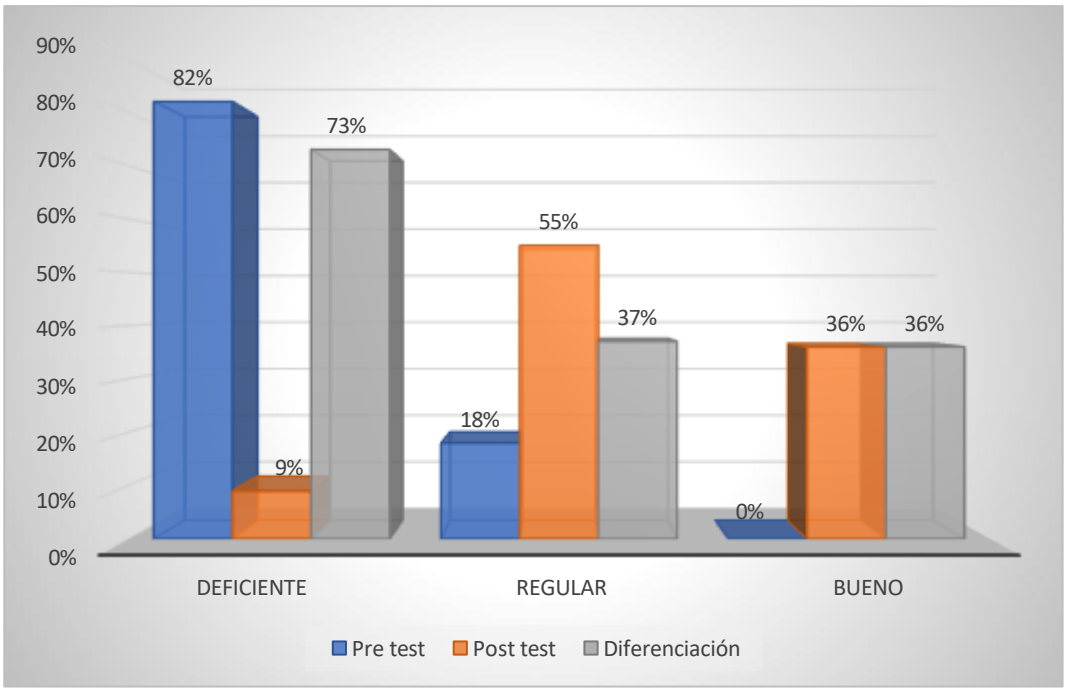
Resultados del tercer objetivo: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la conducta humana de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

Tabla 7: Dimensión Conducta humana GE

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	fi	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	82	82%	9	9%	73	73%
10 a 15	Regular	18	18%	55	55%	37	37%
16 a 20	Bueno	0	0%	36	36%	36	36%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 5: Dimensión Conducta humana GE



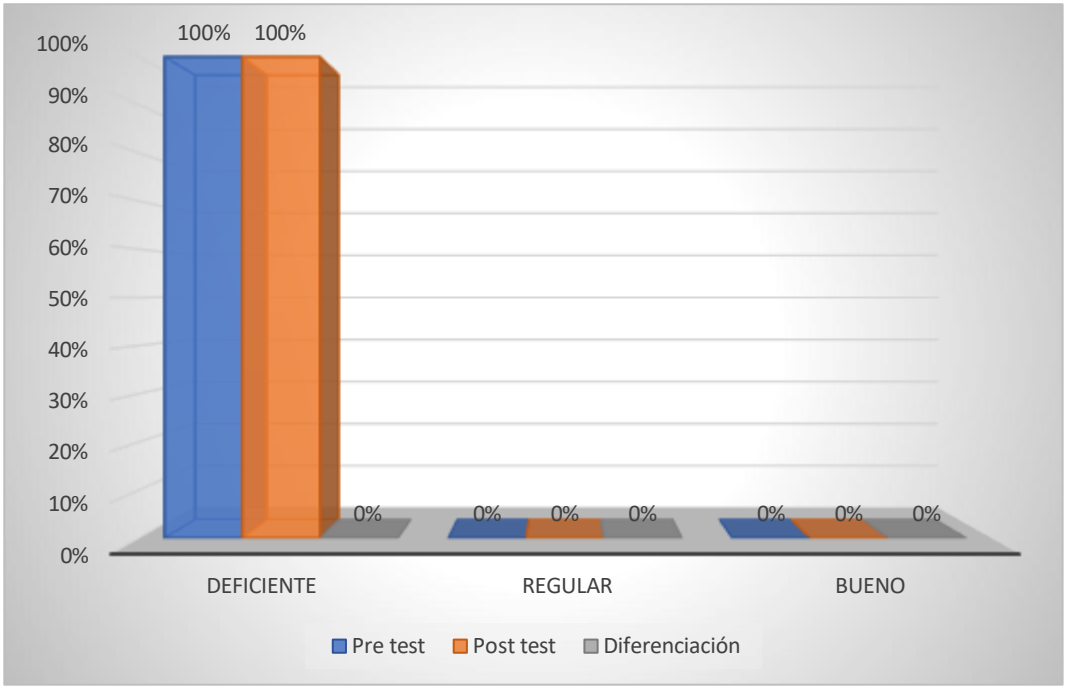
Nota: Información obtenida de la tabla 7.

Tabla 8: Dimensión Conducta humana GC

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	fi	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	100	100%	100	100%	0	0%
10 a 15	Regular	0	0%	0	0%	0	0%
16 a 20	Bueno	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 6: Dimensión Conducta humana GC



Nota: Información obtenida de la tabla 8.

Según los resultados de la tabla 7 y figura 5 de la dimensión de conducta humana, se observa que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron los siguientes resultados en el pre test: en el nivel deficiente obtuvieron 82%, regular 18% y bueno 0%. Esta misma muestra, en el post test: en el nivel deficiente lograron un 9%, regular 55% y bueno 36%. Comparando los porcentajes obtenidos en el pre y post test se obtuvieron las siguientes diferencias porcentuales dónde obtuvieron en el nivel deficiente una disminución del 73%,

en el regular aumentó 37% y en el bueno incrementó 36%. De los resultados descritos del grupo experimental en el pre y post test del grupo experimental se destaca el incremento de un 36% en el nivel bueno.

Se analiza que los resultados presentados en la tabla 8 y la figura 6, correspondientes a los estudiantes del grupo de control con base a la dimensión de conducta humana en el pre test: 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel deficiente, para el nivel regular y bueno un 0%. Posteriormente, en el post test se observó el 100% en el nivel deficiente, en regular y bueno del 0%. Al comparar los resultados del pre test y el post test, se identificaron algunas variaciones porcentuales, en el nivel deficiente, regular y bueno se obtuvo un 0%.

Teniendo en cuenta los resultados generales respecto a la dimensión de la conducta humana, comparando el grupo experimental con el grupo de control, se destaca una diferenciación significativa en el nivel regular del 56% y en el nivel bueno, encontramos una diferencia significativa del 35%. Concluyendo que el programa de juegos tradicionales planteado es eficiente para la mejora de la conducta humana.

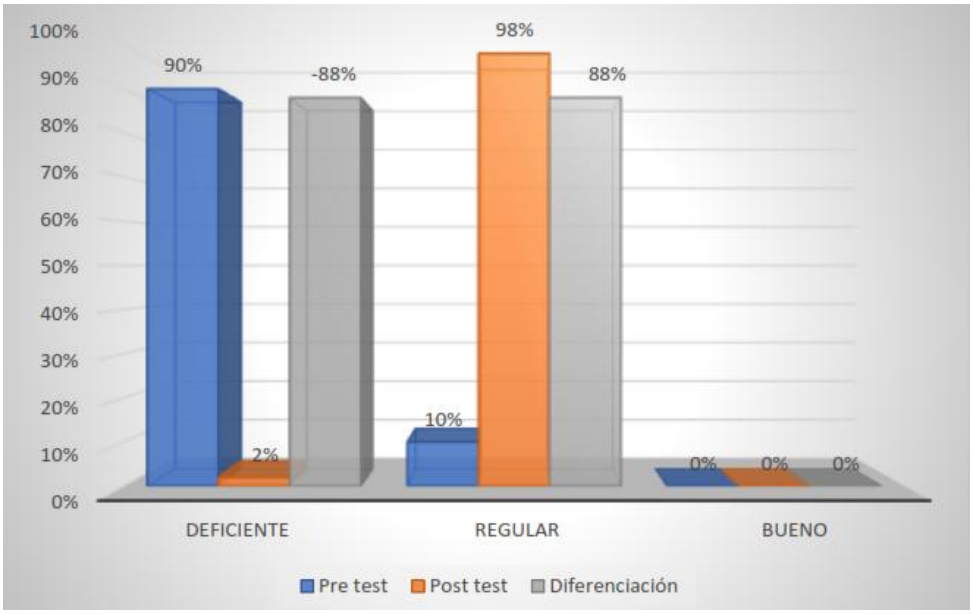
Resultados del cuarto objetivo: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el andamiaje de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

Tabla 9: Dimensión Andamiaje GE

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	f1	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	66	66%	10	10%	56	56%
10 a 15	Regular	34	34%	47	47%	13	13%
16 a 20	Bueno	0	0%	43	43%	43	43%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 7: Dimensión Andamiaje GE



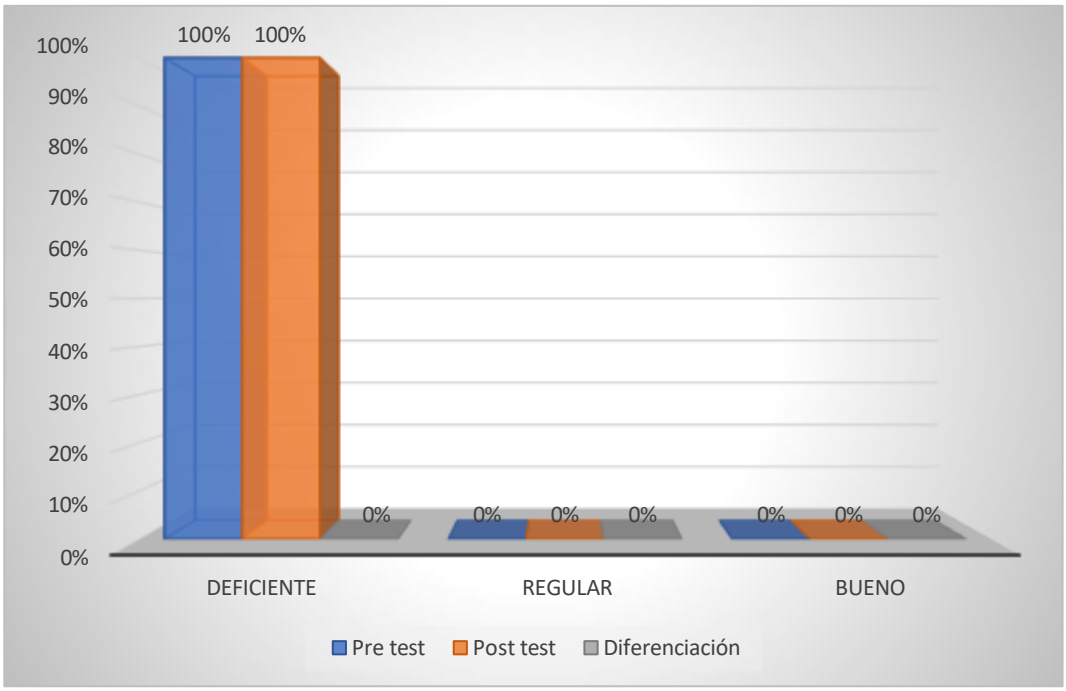
Nota: Información obtenida de la tabla 9.

Tabla 10: Dimensión Andamiaje GC

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	f1	%	fi	%
4 a 9	Deficiente	100	100%	100	100%	0	0%
10 a 15	Regular	0	0%	0	0%	0	0%
16 a 20	Bueno	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 8: Dimensión Andamiaje GC



Nota: Información obtenida de la tabla 10.

Según los resultados de la tabla 9 y figura 7 de la dimensión del andamiaje, se observa que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron los siguientes resultados en el pre test: en el nivel deficiente obtuvieron 66%, regular 33% y bueno 0%. Esta misma muestra, en el post test: en el nivel deficiente lograron un 10%, regular 47% y bueno 43%. Comparando los porcentajes obtenidos en el pre y post test se obtuvieron las siguientes diferencias porcentuales dónde obtuvieron en el nivel deficiente una disminución del 56%, en el regular aumentó 13% y en el bueno incrementó 43%. De los resultados descritos del grupo experimental en el pre y post test del grupo experimental se destaca el incremento de un 43% en el nivel bueno.

Se analiza que los resultados presentados en la tabla 10 y la figura 8, correspondientes a los estudiantes del grupo de control con base a la dimensión del andamiaje en el pre test: 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel deficiente, para el nivel regular y bueno un 0%. Posteriormente, en el post test se observó el 100% en el nivel deficiente, en regular y bueno del 0%. Al comparar los resultados del pre test y el post test, se identificaron algunas variaciones porcentuales, en el nivel deficiente, regular y bueno se obtuvo un 0%.

Teniendo en cuenta los resultados generales respecto a la dimensión del andamiaje, comparando el grupo experimental con el grupo de control, se destaca una diferenciación significativa en el nivel regular del 47% y en el nivel bueno, encontramos una diferencia significativa del 43%. Concluyendo que el programa de juegos tradicionales planteado es eficiente para la mejora del andamiaje.

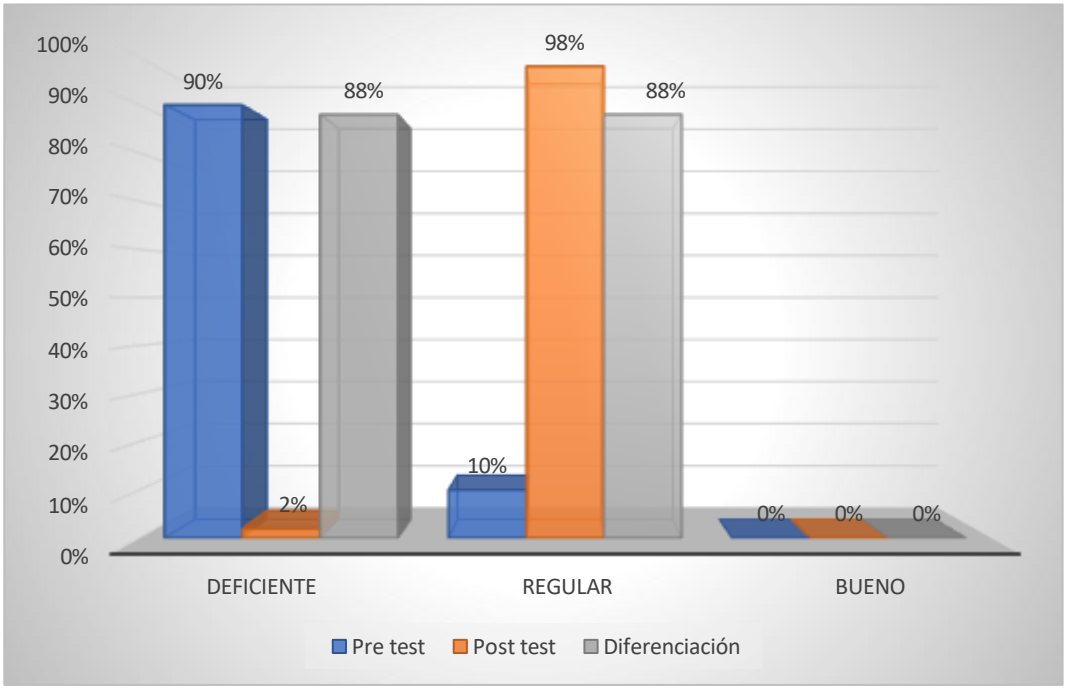
Resultados del objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.

Tabla 11: Objetivo general GE interacción social

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	f1	%	fi	%
16 a 40	Deficiente	90	90%	2	2%	88	88%
41 a 79	Regular	10	10%	98	98%	88	88%
80 a más	Bueno	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Resultados obtenidos de la base de datos.

Figura 9: Objetivo general GE



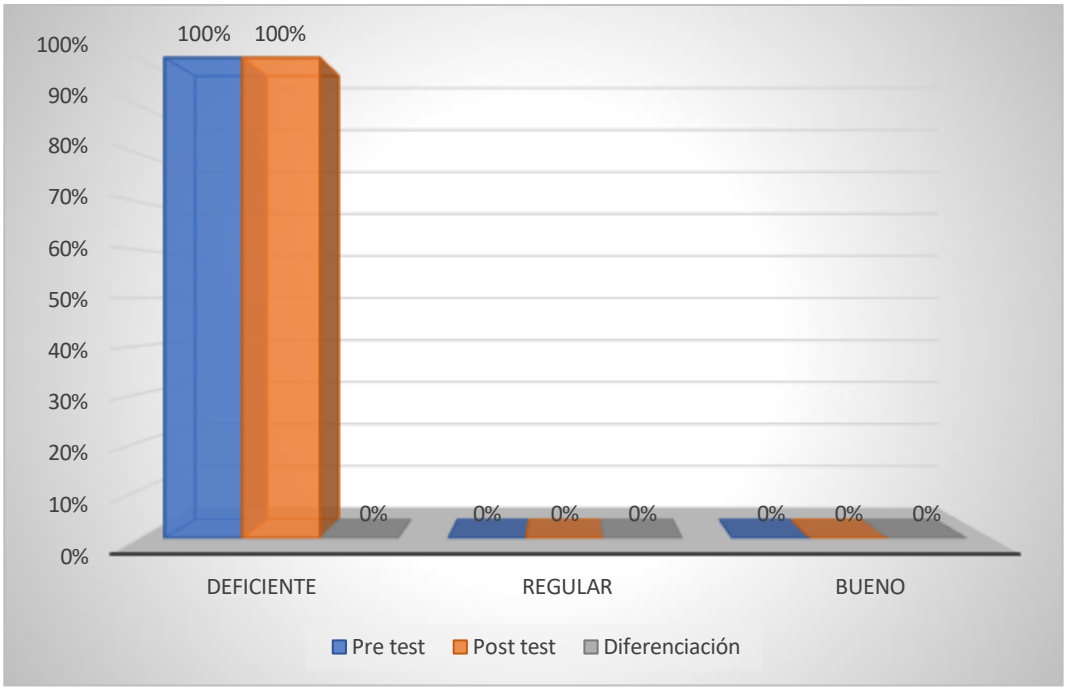
Nota: Información obtenida de la tabla 11.

Tabla 12: Objetivo general GC interacción social

Intervalos	Niveles	Pre test		Post test		Diferenciación	
		fi	%	f1	%	fi	%
16 a 40	Deficiente	100	100%	100	100%	0	0%
41 a 79	Regular	0	0%	0	0%	0	0%
80 a más	Bueno	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	100	100%	100	100%		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Figura 10: Objetivo General GC



Nota: Información obtenida de la tabla 12.

Según los resultados de la tabla 11 y figura 9 referente al objetivo general, se observa que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron los siguientes resultados en el pre test: en el nivel deficiente obtuvieron 90%, regular 10%, bueno no llegaron a ningún porcentaje (0%). Esta misma muestra en el post test: en el nivel deficiente lograron un 2%, regular 98% y bueno 0%. Comparando los porcentajes obtenidos en el pre y post test se obtuvieron las siguientes diferencias porcentuales dónde obtuvieron en el nivel deficiente una disminución del 88%, en el regular aumento 88% y en el bueno no lograron ni un porcentaje (0%). De los resultados descritos del grupo experimental en el pre y post test se nota que los estudiantes del grupo experimental lograron incrementar a un 88% en el nivel regular.

Se analizó que los resultados en la tabla 12 y la figura 10 de los estudiantes del grupo de control con base al objetivo general en el pre test: 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel deficiente, para el nivel regular y bueno un 0%. Posteriormente, en el post test se observó el 100% en el nivel deficiente, en regular y bueno del 0%. Al comparar los resultados del pre test y el post test, se identificaron algunas variaciones porcentuales, en el nivel deficiente, regular y bueno se obtuvo un 0%.

Teniendo en cuenta los resultados generales respecto al objetivo general, comparando el grupo experimental con el grupo de control, se destaca una diferenciación significativa en el nivel regular de 98%. Concluyendo que los juegos tradicionales propuestos si influyen en la interacción social de los estudiantes.

4.2. Comprobación de hipótesis

Dimensión 1: Comunicación Asertiva

Tabla 13: Prueba de normalidad D1 (Comunicación asertiva)

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Estadístico	gl	Sig.
COMUNICACIÓN_ASERTIVA_GE_PRE	,176	100	,000
COMUNICACIÓN_ASERTIVA_GE_POS	,100	100	,015
COMUNICACIÓN_ASERTIVA_GC_PRE	,343	100	,000
COMUNICACIÓN_ASERTIVA_GC_POS	,289	100	,000

Nota: Información obtenida de la base de datos del SPSS.

Tras observar los datos en la tabla 13 y teniendo como muestra superior a 50 se tendrá en consideración la prueba de Kolmogórov-Smirnov. Del mismo modo, se observa que en la dimensión de Comunicación Asertiva tanto del grupo experimental (GE) como del grupo de control (GC) no siguen una distribución normal puesto que el valor de Sig. es menor al de 0.05. A partir de ello, por no tener normalidad en todas las puntuaciones y variables evaluadas se asume que la prueba no paramétrica de Prueba de rangos de U de Mann-Whitney debe ser utilizada como estadístico para evaluar las hipótesis.

Tabla 14: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D1 (Comunicación asertiva)

Rangos				
	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
D1_PRE	EXPERIMENTAL	100	137,33	13733,00
	CONTROL	100	63,67	6367,00
	Total	200		
D1_POST	EXPERIMENTAL	100	150,17	15017,00
	CONTROL	100	50,83	5083,00
	Total	200		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 15: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D1

Estadísticos de prueba[a]		
	D1_PRE	D1_POST
U de Mann-Whitney	1317,000	33,000
W de Wilcoxon	6367,000	5083,000
Z	-9,454	-12,306
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Como se observa en la tabla 14, se aplicó una prueba de rangos con el objetivo de comparar los resultados obtenidos de la dimensión 1 (comunicación asertiva) antes y después de la intervención (juegos tradicionales), tanto en el grupo experimental como en el grupo control. Para el grupo experimental, los resultados evidenciaron una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y post test a diferencia del grupo de control que muestra diferencia mínima entre ambas pruebas; asimismo, en los estadísticos de la prueba que se puede visualizar en la tabla 15, muestra una significancia de 0,000 inferior al valor de probabilidad (0.05) con lo cual se asume los planteamientos señalados en la hipótesis de investigación y negando la hipótesis nula. Esto indica que la intervención generó un efecto positivo y estadísticamente significativo en el desarrollo de la comunicación asertiva.

Dimensión 2: Participación

Tabla 16: Prueba de normalidad D2 (Participación)

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Estadístico	gl	Sig.
PARTICIPACIÓN_GE_PRE	,201	100	,000
PARTICIPACÓN_GE_POST	,153	100	,000
PARTICIPACIÓN_GC_PRE	,284	100	,000
PARTICIPACIÓN_GC_POST	,270	100	,000

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Dado los resultados presentados en la tabla 16 y que la muestra supera los 50 participantes, se consideró apropiado utilizar la prueba de Kolmogórov-Smirnov. Considerando ello, los resultados muestran que, en la dimensión de Participación, tanto el grupo experimental (GE) como el grupo de control (GC) no presentan una distribución normal, ya que el valor de significancia (Sig.) es inferior a 0.05. En consecuencia, se asume que la prueba no paramétrica de Prueba de rangos de U de Mann-Whitney debe ser utilizada como estadístico para evaluar las hipótesis.

Tabla 17: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D2 (Participación)

Rangos				
	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_PRE	EXPERIMENTAL	100	128,90	12890,00
	CONTROL	100	72,10	7210,00
	Total	200		
D2_POST	EXPERIMENTAL	100	148,80	14880,00
	CONTROL	100	52,20	5220,00
	Total	200		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 18: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D2

Estadísticos de prueba[a]		
	D2_PRE	D2_POST
U de Mann-Whitney	2160,000	170,000
W de Wilcoxon	7210,000	5220,000
Z	-7,268	-11,973
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota: Información obtenida de la base de datos.

En la Tabla 17 se aprecia una diferencia sustancial entre los rangos promedio de ambos grupos. Según el rango promedio del grupo experimental, este incrementó de 128.90 en el pretest a 148.80 en el post test, mientras que el grupo control mantiene rangos más bajos y apenas muestra variación. La diferencia es estadísticamente significativa, como lo muestra la Tabla 18, en la que se reporta una significancia de 0.000 en ambas mediciones, siendo esta menor a 0.05. Se comprueba que la intervención educativa con juegos tradicionales generó un efecto positivo significativo en los niveles de participación del grupo experimental, lo cual respalda la hipótesis planteada por la investigación.

Dimensión 3: Conducta humana

Tabla 19: Prueba de normalidad D3 (Conducta humana)

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Estadístico	gl	Sig.
CONDUCTA_HUMANA_GE_PRE	,254	100	,000
CONDUCTA_HUMANA_GE_POST	,130	100	,000
CONDUCTA_HUMANA_GC_PRE	,447	100	,000
CONDUCTA_HUMANA_GC_POST	,254	100	,000

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Debido a que el tamaño de la muestra es superior a 50 participantes presentadas en la tabla 19, se empleó la prueba de Kolmogórov-Smirnov para evaluar la normalidad. Los resultados revelan que, en la dimensión de Conducta Humana, de los dos grupos tanto del experimental (GE) como de control (GC) no siguen una distribución normal, ya que el valor de significancia (Sig.) es menor a 0.05. Por ello, se decidió utilizar la prueba no paramétrica de Prueba de rangos de U de Mann-Whitney como estadístico para evaluar las hipótesis.

Tabla 20: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D3 (Conducta humana)

Rangos				
	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
D3_PRE	EXPERIMENTAL	100	119,13	11912,50
	CONTROL	100	81,88	8187,50
	Total	200		
D3_POST	EXPERIMENTAL	100	149,19	14919,00
	CONTROL	100	51,81	5181,00
	Total	200		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 21: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D3

Estadísticos de prueba[a]		
	D3_PRE	D3_POST
U de Mann-Whitney	3137,500	131,000
W de Wilcoxon	8187,500	5181,000
Z	-5,200	-12,039
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Los resultados de la Tabla 20 muestran que el grupo experimental presenta un aumento notable en el rango promedio, pasando de 119.13 en el pretest a 149.19 en el post test en comparación con el grupo de control el cual mantiene un rango bajo y prácticamente invariable. La Tabla 21 respalda esta diferencia con una significancia estadística de 0.000 tanto en la medición inicial como final y esto al ser menor que 0.05 determina que la intervención basada en juegos tradicionales tuvo un impacto positivo y estadísticamente significativo en la conducta humana del grupo experimental, lo cual valida la hipótesis alternativa planteada en el estudio.

Dimensión 4: Andamiaje

Tabla 22: Prueba de normalidad D4 (Andamiaje)

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Estadístico	gl	Sig.
ANDAMIAJE_GE_PRE	,230	100	,000
ANDAMIAJE_GE_POST	,152	100	,000
ANDAMIAJE_GC_PRE	,405	100	,000
ANDAMIAJE_GC_POST	,274	100	,000

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Según los resultados en la tabla 22 la muestra está compuesta por más de 50 participantes. Por lo cual, se aplicó la prueba de Kolmogórov-Smirnov con el propósito de verificar la normalidad de los datos. En la dimensión de Andamiaje, los resultados indican que tanto el grupo experimental (GE) como el grupo de control (GC) no presentan una distribución normal, ya que el valor de significancia (Sig.) es menor a 0.05. En función de estos resultados, se optó en utilizar la prueba no paramétrica de Prueba de rangos de U de Mann-Whitney como estadístico para evaluar las hipótesis.

Tabla 23: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney D4 (Andamiaje)

Rangos				
	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
D4_PRE	EXPERIMENTAL	100	123,18	12317,50
	CONTROL	100	77,83	7782,50
	Total	200		
D4_POST	EXPERIMENTAL	100	148,88	14887,50
	CONTROL	100	52,13	5212,50
	Total	200		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 24: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney D4

Estadísticos de prueba[a]		
	D4_PRE	D4_POST
U de Mann-Whitney	2732,500	162,500
W de Wilcoxon	7782,500	5212,500
Z	-6,140	-12,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota: Información obtenida de la base de datos.

En la Tabla 23, se observa que el grupo experimental incrementó su rango promedio de 123.18 a 148.88 tras la intervención. En cambio, el grupo de control, muestra rangos notablemente inferiores prácticamente sin variación. En la Tabla 24, la significancia bilateral es 0.000 para ambas mediciones lo cual al ser menor que 0.05 se puede afirmar que la intervención mediante juegos tradicionales contribuyó significativamente al fortalecimiento del andamiaje en el grupo experimental, evidenciando el éxito de la estrategia aplicada.

Objetivo General

Tabla 25: Prueba de normalidad interacción social

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE_TEST_GE	,097	100	,021
POST_TEST_GE	,137	100	,000
PRE_TEST_GC	,164	100	,000
POST_TEST_GC	,261	100	,000

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Según los resultados en la tabla 25, la muestra es superior a los 50 participantes. Por ello, se aplicó la prueba de Kolmogórov-Smirnov con la finalidad de verificar la normalidad de los datos. En el objetivo general, los resultados indican que tanto en el grupo experimental (GE) como en el grupo de control (GC) no presentan una distribución normal, ya que el valor de significancia (Sig.) es menor a 0.05. En función de estos resultados, se

optó en utilizar la prueba no paramétrica de Prueba de rangos de U de Mann-Whitney como estadístico para evaluar las hipótesis.

Tabla 26: Prueba de rangos de U de Mann-Whitney interacción social

Rangos				
	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST	EXPERIMENTAL	100	137,28	13728,00
	CONTROL	100	63,72	6372,00
	Total	200		
POS_TEST	EXPERIMENTAL	100	150,50	15050,00
	CONTROL	100	50,50	5050,00
	Total	200		

Nota: Información obtenida de la base de datos.

Tabla 27: Estadístico de la prueba de rangos U de Mann-Whitney interacción social

Estadísticos de prueba[a]		
	PRE_TEST	POS_TEST
U de Mann-Whitney	1322,000	,000
W de Wilcoxon	6372,000	5050,000
Z	-9,046	-12,309
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota: Información obtenida de la base de datos.

En la Tabla 26, se observa que el grupo experimental presenta rangos promedio significativamente mayores que el grupo control tanto en el pretest (137.28 frente a 63.72) como en el post test (150.50 frente a 50.50). Esto sugiere una mejora notable en los puntajes del grupo experimental, atribuible a la intervención educativa. La significancia bilateral de 0.000 reportada en la Tabla 27 confirma esta diferencia estadísticamente. Por ende, se rechaza la hipótesis nula. Lo que concluye con que la aplicación de juegos tradicionales produjo un efecto significativo y positivo en el desarrollo de las habilidades abordadas en el objetivo general del estudio.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio tuvo como propósito analizar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de estudiantes del primer grado de secundaria en la provincia del Santa. A través de un diseño cuasi experimental y la aplicación de instrumentos validados, se evaluaron cuatro dimensiones fundamentales: comunicación asertiva, participación, conducta humana y andamiaje. Los resultados obtenidos del grupo experimental revelan mejoras significativas en todos los aspectos evaluados, respaldadas estadísticamente mediante la prueba de rangos U de Mann-Whitney. Estos hallazgos no solo validan las hipótesis de investigación, sino que también aportan evidencia sobre el valor pedagógico de los juegos tradicionales en el contexto escolar.

Según el objetivo específico 1 en relación con la dimensión de la comunicación asertiva, Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la comunicación asertiva de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024, se evidenció una transformación notable en los estudiantes del grupo experimental. El porcentaje de alumnos en nivel deficiente disminuyó de 51% a 1%, mientras que el nivel bueno aumentó de 0% a 41% (tabla 4). Estos cambios contrastan con el grupo de control, donde el 91% de los estudiantes permaneció en el nivel deficiente tras la intervención (tabla 5). La diferencia significativa en los resultados sugiere que el programa de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para expresarse de manera respetuosa, clara y empática en diferentes contextos. Estos resultados coinciden con investigaciones como las de Bure (2024), quien demostró que las actividades lúdicas tradicionales fomentan la empatía y mejoran la interacción interpersonal obteniendo un 90% de estudiantes que mejoraron su comunicación y actitud, esta fuente empírica actual evidencia un efecto medible: el 90% de los estudiantes mejoraron su comunicación y disposición gracias a juegos tradicionales lúdicos. Corrobora los datos del texto al probar cómo el juego promueve la empatía y las relaciones interpersonales de manera aplicada, respaldado por cifras precisas que confirman su utilidad en contextos escolares En cuanto a los fundamentos teóricos. Bernal et al. (2022) sostienen que la comunicación asertiva potencia la calidad de las relaciones humanas, aquí se enfatiza el rol importante de la comunicación asertiva en promover vínculos, Blumer (1982) en su teoría del interaccionismo simbólico afirma que el lenguaje es el medio principal para generar significados compartidos en la interacción social. Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales funcionan como mediadores simbólicos que fortalecen los vínculos comunicativos, erige el lenguaje como pivote central para la construcción de significados mutuos en las dinámicas sociales. El texto la integra con maestría al conceptualizar los

juegos tradicionales como mediadores simbólicos que favorecen los nexos comunicativos entre pares.

En resumen, la evidencia empírica respalda que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de una comunicación asertiva entre los estudiantes. Se mejora tanto la expresión verbal como no verbal, permitiendo interacciones más respetuosas, claras y efectivas. Por tanto, esta dimensión confirma que el juego puede constituirse como una herramienta pedagógica significativa para fortalecer competencias comunicativas esenciales en el desarrollo social del adolescente.

Según el objetivo específico 2 en relación con la dimensión participación, Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la participación de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024, se observa una mejora sustancial en el grupo experimental: el nivel bueno se incrementó de 0% a 42%, mientras que el nivel deficiente se redujo de 68% a solo 3% (tabla 6). En el grupo de control, en cambio, el nivel deficiente solo se redujo en 8% (tabla 7). Este cambio indica que la intervención con juegos tradicionales permitió que más estudiantes adoptaran una actitud activa en actividades grupales, mostrando mayor disposición a colaborar, opinar y asumir roles dentro de las dinámicas escolares. Estos hallazgos se correlacionan con los resultados de Ayala (2021), quienes destacaron que los juegos tradicionales promueven la participación colaborativa entre pares, resaltando que más del 70% de estudiantes aceptaron los juegos mediante su participación, valida directamente los resultados al mostrar aceptación y participación práctica, ideal para contextos educativos. Desde una base teórica, Ochoa y Pérez (2019) explican que la participación estudiantil se fortalece a través de interacciones cotidianas mediadas por el contexto escolar, refuerza el texto al enmarcar los juegos como mediadores contextuales de colaboración cotidiana, conectando teoría con la práctica. La teoría sociocultural de Vygotsky citada en Papalia et al. (2009) también sostiene que el aprendizaje ocurre mediante la participación activa en contextos sociales guiados por personas con mayor experiencia, lo que valida el efecto de los juegos de forma perspicaz como escenarios estructurados de aprendizaje colaborativo.

En consecuencia, los juegos tradicionales no solo impulsan la actividad física o el entretenimiento, sino que también mejoran significativamente la participación estudiantil en espacios escolares. La evidencia cuantitativa y el respaldo teórico refuerzan la idea de que el involucramiento activo y voluntario de los estudiantes es una habilidad que puede ser desarrollada mediante estrategias lúdicas intencionadas.

Según el objetivo específico 3 en relación con la dimensión de conducta humana, Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la conducta humana de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024, los estudiantes del grupo experimental mostraron un avance claro: el porcentaje en nivel bueno pasó de 0% a 36%, y el nivel deficiente disminuyó drásticamente de 82% a 9% (tabla 8). Por su parte, el grupo de control no registró mejoras, manteniéndose en el 100% en nivel deficiente tanto en pre como en post test (tabla 9). Estos datos demuestran que la estrategia basada en juegos tradicionales facilitó cambios positivos en los comportamientos, actitudes y respuestas emocionales de los estudiantes frente a su entorno escolar. Investigaciones como las de Cañon y Zapata (2020) han demostrado que los comportamientos inadecuados pueden mitigarse con estrategias pedagógicas centradas en el juego, esta afirmación se vio reflejada en sus resultados ya que más del 90% reforzaron sus valores conductuales, esto apoya directamente los resultados al cuantificar el impacto positivo en autocontrol y cooperación Desde la perspectiva de Kurt Lewin (1935), el comportamiento humano es una función de la interacción entre la persona y su entorno inmediato, también resalta los juegos tradicionales como entornos modificables que moldean conductas, explicando cómo el contexto lúdico influye en la persona Asimismo, Blumer (1982) argumenta que las acciones humanas se moldean en función del significado que se les otorga dentro de la interacción social, enmarca una dimensión interpretativa, consolidando por qué los juegos fomentan autocontrol vía significados compartidos. En ese marco, los juegos tradicionales constituyen espacios ideales para promover la empatía, el autocontrol y la cooperación entre estudiantes.

En resumen, los juegos tradicionales promovieron actitudes más respetuosas y conductas sociales positivas en el grupo experimental, validando su rol como estrategia eficaz para moldear comportamientos dentro del contexto educativo. La combinación de evidencia estadística y teoría educativa respalda su implementación para fortalecer la convivencia escolar y la regulación emocional.

Según el objetivo específico 4 en relación con la dimensión de andamiaje, Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el andamiaje de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024, los resultados reflejan un progreso notable: el nivel bueno aumentó de 0% a 43% y el nivel deficiente se redujo del 66% al 10% en el grupo experimental (tabla 10). Por el contrario, en el grupo control no se evidenció mejora alguna (tabla 11). Esto demuestra que el programa de juegos tradicionales no solo desarrolló la interacción social, sino que fortaleció el apoyo mutuo y la cooperación entre pares, fundamentales para un aprendizaje colectivo y significativo.

Esta mejora está en línea con lo expuesto por Ordoñez (2020), quien presento un modelo pedagógico basado en el juego y este presento resultados favorables puesto que hubo un 87% de estudiantes que cooperaron entre ellos. Asimismo, Faure et al. (2022), plantean que el andamiaje pedagógico mejora la adquisición de conocimientos y habilidades sociales cuando es mediado por estrategias dinámicas como el juego, vinculan directamente el soporte estructurado con dinámicas lúdicas, enfatizando mejoras prácticas. Asimismo, Vygotsky citado en Papalia et al. (2009) conceptualiza el andamiaje como el soporte brindado por otro para alcanzar aprendizajes dentro de la zona de desarrollo próximo, lo cual se potencia en contextos cooperativos como los que ofrecen los juegos tradicionales. Arellano y Escudero (2022) también afirman que estos juegos fomentan el trabajo en equipo y fortalecen la interacción interpersonal validando el andamiaje como acción relevante y aplicada,

Así, los resultados ratifican que el uso intencionado de juegos tradicionales en el aula permite construir experiencias de aprendizaje colaborativo mediante un andamiaje social efectivo. Se promueven relaciones basadas en la ayuda mutua y se refuerzan habilidades interpersonales clave para el desarrollo escolar y personal de los estudiantes.

Según el objetivo general, Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024, se evidencian que los estudiantes de primer grado de secundaria obtuvieron mejoras en cuanto a la interacción social, los resultados obtenidos en el grupo experimental, el nivel deficiente disminuyó de un 90% a 2%, nivel regular incremento 10% a 98% y ninguno en el nivel bueno 0%. En cambio, en el grupo de control no hubo mejoras presentando así el 100% en el nivel deficiente en ambas pruebas. Dichos datos evidencian que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en la interacción social, estos datos permiten afirmar la validez de la hipótesis alternativa. De acuerdo con investigaciones anteriores encontramos a Ramos (2022), en su estudio concluyó que la implementación de los juegos tradicionales tuvo un impacto significativo para la mejora de la socialización, esta afirmación se respalda en los resultados puesto que al concluir la aplicación del programa el 71% de los estudiantes socializaron de manera adecuada, validando el efecto positivo en pares, por lo cual su valor radica en la medición del pre y post test. Esto respalda nuestros resultados ya que se afirma que la aplicación de juegos tradicionales si influyen de manera positiva en la interacción social de los estudiantes. Estas mejoras se alinean con las teorías de Vygotsky citado en Papalia et al. (2009), donde se menciona que la interacción social juega un papel importante en el desarrollo cognitivo y la teoría de blúmer

citado en Espinosa y Restrepo (2023) quienes mencionan que la teoría se enfoca en el contexto sociocultural para generar un aprendizaje.

En síntesis, se afirmar que los resultados obtenidos validan la influencia positiva de los juegos tradicionales el cual favorece la interacción social. Esto se respalda con los resultados mostrados en los antecedentes y con las teorías consideradas en la investigación. Promoviendo el uso de estrategias lúdicas como herramientas para lograr un aprendizaje significativo dentro de las sesiones.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales influyen significativamente en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en la provincia del Santa. Esta afirmación se respalda en los cambios notables registrados en los niveles de desempeño del grupo experimental frente al grupo de control, así como en los valores de significancia estadística obtenidos mediante la prueba U de Mann-Whitney (Sig. = 0.000), lo cual confirma la validez de la hipótesis general.

Se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera positiva en el desarrollo de la comunicación asertiva de los estudiantes, permitiendo una mejora tanto en la expresión verbal como no verbal. El grupo experimental pasó de un 51% en nivel deficiente a un 41% en nivel bueno, lo cual evidencia una transformación efectiva en la forma en que los estudiantes se comunican y relacionan con sus pares.

Los juegos tradicionales tuvieron un efecto significativo en el fortalecimiento de la participación estudiantil. En el grupo experimental, el nivel bueno ascendió del 0% al 42% y el deficiente se redujo drásticamente. Estos resultados muestran que los estudiantes adoptaron roles activos y colaborativos dentro del grupo, mejorando su implicancia en las dinámicas escolares.

En cuanto a la conducta humana, se identificaron mejoras significativas en las actitudes, comportamientos y respuestas emocionales de los estudiantes del grupo experimental. La disminución del nivel deficiente del 82% al 9% y el incremento del nivel bueno al 36% confirman el impacto positivo de la intervención en esta dimensión clave del desarrollo socioemocional.

Finalmente, se concluye que los juegos tradicionales también favorecen la construcción de procesos de andamiaje entre estudiantes, fortaleciendo la colaboración, el apoyo mutuo y el trabajo cooperativo. La mejora del nivel bueno de 0% a 43% en esta dimensión valida la hipótesis específica y resalta el potencial de esta estrategia en la promoción del aprendizaje compartido.

6.2. Recomendaciones

Dado que los resultados de la investigación muestran mejoras significativas en la comunicación asertiva, la participación y la conducta humana de los estudiantes del grupo

experimental, se recomienda que las instituciones educativas integren los juegos tradicionales en los documentos de planificación institucional, especialmente en áreas como Educación Física y Tutoría. Esta integración promoverá un ambiente más colaborativo, inclusivo y emocionalmente saludable para los estudiantes.

Es fundamental que los docentes reciban capacitaciones continuas sobre los beneficios pedagógicos de los juegos tradicionales y su correcta aplicación para mejorar la interacción social de los estudiantes. Esto les permitirá utilizar estas actividades de manera estructurada para fomentar habilidades sociales y mejorar la convivencia escolar.

Los resultados demostraron que los juegos tradicionales contribuyen a una mayor participación de los estudiantes en actividades grupales. Por lo tanto, se recomienda organizar un espacio en las sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales que favorezcan la implicación activa de los estudiantes en las dinámicas de grupo, fortaleciendo su colaboración y su sentido de pertenencia.

Con base en los avances observados en la conducta humana y el andamiaje de los estudiantes del grupo experimental, se sugiere implementar un sistema de evaluación continua que mida el progreso de las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Las herramientas como las fichas de observación o diarios de campo pueden ser útiles para evaluar y ajustar las estrategias pedagógicas de manera efectiva.

Debido a los resultados positivos obtenidos en este estudio con estudiantes de primer grado de secundaria, se recomienda aplicar la intervención de juegos tradicionales en otros grados escolares, adaptando las actividades a las características y necesidades de los estudiantes para maximizar los beneficios en términos de desarrollo social y académico.

Los resultados destacan que los juegos tradicionales ayudan a mejorar el andamiaje, facilitando la colaboración entre los estudiantes. Por ello, se recomienda promover más actividades que fortalezcan el trabajo en equipo, el apoyo mutuo y el aprendizaje colaborativo, como parte integral de las actividades diarias en el aula.

REFERENCIAS

Abardia, F. (2021). Proceso de enseñanza y aprendizaje del lanzamiento de precisión en tercer ciclo de Primaria en Educación Física basado en el análisis global de movimiento. [Tesis de fin de grado, Universidad de Valladolid] Repositorio institucional. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/50574

Acuña, V. (2022). *Juegos tradicionales y socialización en alumnos de 4 años Institución Educativa Inicial Nº 724 Marcopata Bajo-2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. https://acortar.link/w6NUBV

Alcivar, K. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades motrices básicas en niños de la categoría 11-12 del Club especializado formativo Guayllabamba*. [Tesis de fin de grado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional. https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14812

Almeida, A. y Cerezo, J. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia De La Educación, 38, 27–37*. https://doi.org/10.14201/hedu2019382737

Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5145

Álvarez, D. (2012). *Interacción simbólica. Poiésis, 8*(15). https://acortar.link/JiZuqb

Amador, D. (2021). El Trastorno Límite de Personalidad desde una perspectiva estructural. *Revista Humanismo y Cambio Social: revista electrónica de humanidades y ciencias sociales,* (18), 195-204. https://acortar.link/GfV1Qv

Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: actividad física y deporte, 8*(1), 4. https://acortar.link/S4pzKy

Arellano, E., y Escudero, A. (2022). Tendencias de investigación de aula invertida con aprendizaje colaborativo: *una revisión sistemática. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH,* (13), 12. https://acortar.link/Rno9eG

Ayala, A. (2021). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 3 años, en La IE San José, Piura-2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/24653

Aznarez, S., Centurión, B., y Gasdía, V. (2020). *Dimensiones en la observación de clases.* http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/747

Badii, M., Guillen, A., García, M., y Abreu, (2021). Sesgo, error y aleatoriedad en la investigación (Bias, error and randomness in investigation). *Daena: International Journal of Good Conscience, 16*(1), 1-17. https://acortar.link/W8oyyC

Bernal, Á., Cañarte, C., Macias, T., y Ponce, M. (2022). *La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7*(4), 37. https://acortar.link/Zzaips

Blumer, H. (1982). La posición metodológica del interaccionismo simbólico. El interaccionismo simbólico*: Perspectiva y método,* 1-44. https://acortar.link/UiP3IN

Bracho, Y., y Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *CONOCIMIENTO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CIE, 1*(9), 26-44. https://acortar.link/ZwhTGg

Bueno, D. (2020). La importancia del aprendizaje sensorial. *Ruta Maestra, 29*, 2-6. https://acortar.link/ho8GxB

Bure, L. (2024) *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la IE del Nivel Inicial N° 20624. De Ayabaca, Piura, 2023.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Universidad Nacional de Colombia]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/35896

Cañon, R., y Zapata, A. (2020). *La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio.* [Tesis de fin de grado, Universidad De Los Llanos]. Repositorio institucional. https://acortar.link/C0mXSC

Castro, G. y Calzadilla, G. (2021). *La comunicación asertiva: Una mirada desde la psicología de la educación. Didasc@ lia: didáctica y educación, 12*(3), 131-151. https://acortar.link/vPEMJq

Castro, W. y Pozo, J. (2021*). La coordinación motora en la enseñanza del lanzamiento de tiro libre en el baloncesto en escolares.* [Tesis de fin de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional. https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33453

Chamorro, G. (2023). *Relación entre la fuerza explosiva y la velocidad de desplazamiento en el fútbol categorías U12, U13 del club Santa Fe*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional. https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14632

Cobo, C. (2003). El comportamiento humano*. Cuadernos de administración, 19*(29), 113-130. https://acortar.link/23QWfl

Cortijo Pérez, D. (2021). *Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la IE Inicial "La Alegría del Saber" N° 1661, Las Brisas-Nuevo Chimbote*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Del Santa]. https://acortar.link/4xehx1

Coyotecatl, L. M. y Murrieta, R. (2022). Factores que afectan la convivencia familiar: análisis micro etnográfico a través de juegos tradicionales en un grupo social en México*. Revista Educación, 46*(1), 1-16. https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.43829

Curbeira, D., Bravo, M. de L., y Morales, Y. de la C. (2017). Diseño cuasi experimental para la formación de habilidades profesionales*. Universidad Y Sociedad, 9*(5), 24–34. Recuperado a partir de https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/707

Delgado, K. y Barcia, M. (2020). Familias disfuncionales y su impacto en el comportamiento de los estudiantes. Polo del Conocimiento*: Revista científico-*

Durand, M., Martínez, M., Gago, L., y Elgier, A. (2020). *El desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: Estudiando la importancia del juego.* https://acortar.link/Ipo2pF

Escurra Mayaute, L. (1998). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista De Psicología*, 6(1-2), 103-111. https://doi.org/10.18800/psico.198801-02.008

Espinosa, A. y Restrepo, M. (2023). Construcción de paz y memoria histórica desde la escuela: un recorrido histórico. *Zona Próxima,* (38), 37-65. https://doi.org/10.14482/zp.38.326.951

Faure, A., Calderón, D., y Gustems, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, (80), 137–154. https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773

Flores, C., y Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: Anderson-darling, ryan-joiner, shapiro-wilk y kolmogórov-smirnov. *Societas, 23*(2), 83-106. https://acortar.link/smQbbn

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017, diciembre). *Estado mundial de la infancia 2017 Niños en un mundo digital*. Publicado por la División de Comunicaciones de UNICEF [presentación de diapositivas]. https://www.unicef.org/media/48611/file

Gamarra, R. (2020). *estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial.* [Tesis de bachiller, Pontificia Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional. https://acortar.link/IGbsYb

Garcia, L. y Landeo, A. (2024). *Taller de Psicomotricidad para desarrollar la socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1558. Nuevo Chimbote. 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Del Santa]. https://hdl.handle.net/20.500.14278/4613

García, V., y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26*(2), 27-51. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776

Gomez, J., y Covarrubias, M. (2020). Zona de desarrollo próximo: Características del guía, del aprendiz y de los procesos psicológicos superiores potencializados. *EDUCAmazônia,* 25(2), 462-490. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7618411

Gonnet, J. (2020). ¿Por qué la interacción? Una reconstrucción de los escritos tempranos de Erving Goffman. *Revista Reflexiones, 99*(1), 168-188. http://dx.doi.org/10.15517/rr.v99i1.35308

González, D., Maytorena, M., González, V., López, M., y Fuentes, M. (2021). Zona de desarrollo próximo y desempeño de universitarios en una prueba de ejecución. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica,* 1(58), 93-103. https://acortar.link/QH8Yzg

Guerrero, J. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores.* https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033

Guzmán-Muñoz, E., Mendez-Rebolledo, G., Concha-Cisternas, Y., & Faúndez-Casanova, C. (2025). Diseños de investigación cuantitativa en ciencias de la actividad física y la salud. Ciencias de la actividad física (Talca), 26(2), 63-85. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-40132025000200063&script=sci_abstract&tlng=pt

Guzmán, V. y Gelvez, L. (2022). Phubbing en los adolescentes un comportamiento que afecta la interacción social. Una revisión sistemática. *Revista Estudios Psicológicos*, 2(4), 7-19. https://doi.org/10.35622/j.rep.2022.04.001

Habib, M., y Hernández, A. (2020). *Actitudes de los escolares ante la llegada de población migrante: Estudio comparativo y aproximación al desarrollo de buenas prácticas educativas*. https://acortar.link/6gG8Vc

Hernandez, S. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín científico de las ciencias económico administrativas del ICEA, 9*(17), 51-53. https://n9.cl/s511q

Huizinga, J. (2007) *Homo ludens. Alianza Editorial*. https://acortar.link/ER7Um9

Jiménez, R., Ludeña, L., y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora. ISSN*: 2697-3626, 5(9), 172–185. https://acortar.link/uSRDBq

Lewin, K. (1935). *Teoria de campo. Una dinámica teoría de personalidad.* Editorial McGraw Hill. Nueva York. https://acortar.link/aZ0lym

Limpe, A. (2020). *Desarrollo de las habilidades sociales en el curso de educación física: Una revisión teórica.* [Tesis de bachiller, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UPeU. https://acortar.link/wCLCrw

Lozano, D. (2021). Andamiajes en la educación virtual en la pandemia COVID-19: una revisión sistemática. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional. https://acortar.link/JKEEOB

Mamani, D. y Huayanca, P. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 26(3), 61-74. https://doi.org/10.6018/reifop.573731

Martínez, J. (2022). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades básicas motrices de lanzamiento con los estudiantes de tercero, del Colegio San Tarsicio de Los Patios*. [Tesis de fin de grado, Universidad de Pamplona]. Repositorio institucional. https://n9.cl/amqq1

Masabanda, M., y Gaibor, I. (2022). Acoso escolar y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(6), 10775-10792. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4164

Medina, M., Rojas, R., y Bustamante, W. (2023*). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. [Tesis de fin de grado, Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú]. Biblioteca Virtual SIBUMAR. http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539

Mera, M. y Maldonado, E. (2022). *El juego sensorial y el aprendizaje en la asignatura de Matemática de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa "Francisco Flor" del Cantón Ambato*. [Tesis de fin de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35678

Mesías, G., Salazar, C., Andrade, D., y Tapia, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6*(9), 1332-1348. https://acortar.link/yxCTl9

Ministerio de Educación (2021, 26 de abril). *Inteligencia emocional para el aprendizaje.* [presentación de diapositivas]. Documento PDF. https://acortar.link/VWF9A8

Ministerio de Educación. (2022, mayo). *Orientaciones para el desarrollo del Programa de Habilidades Socioemocionales – V ciclo. Perueduca.Pe.* [presentación de diapositivas]. Documento PDF. https://acortar.link/WKsj4o

Mucha, L., Chamorro, R., Oseda, M., y Alania, R. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos, 12*(1), 50-57. http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e

Neira, J., y Paladines, J. (2023). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.* [Tesis de bachiller, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio institucional. https://acortar.link/YcVzNY

Núñez, A. (2022). *Los juegos tradicionales y su relación en la convivencia escolar en los alumnos de 6to grado de primaria de la IEP San Pedro Santísima Trinidad, 2019*. [Tesis de bachiller, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio institucional. https://acortar.link/fjDK7w

Ochoa, A., Diez, E., y Garbus, P. (2020). Análisis del concepto de participación en estudiantes de secundarias públicas. *Sinéctica,* (54). https://acortar.link/Fjble2

Ordoñez, S. (2020). *Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta a Distancia]. Repositorio institucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33499

Ortega, O., Quispe, A., Consuelo, B., y Tello, Y. (2021). La educación virtual en época de pandemia: Los más desfavorecidos en Perú. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(21), 1456–1469. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.288

Osorio, E. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. [Tesis de bachiller, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UPeU. https://acortar.link/YgFxQk

Papalia, D. Wendkos, S. Duskin, R. (2009). *Desarrollo Humano. Mc Graw Hill.* https://acortar.link/o6j2c

Pastor, E. y Quispe, Y. (2024). *Estado del arte: La convivencia escolar en la primera infancia de Perú, Chile y Colombia*. [Tesis de bachiller, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "La Inmaculada"]. Repositorio EESP "LA INMACULADA". https://hdl.handle.net/20.500.14457/131

Pol, Y., Durruthy, R. y Robert, A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte, 18(49), 143-151. https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787*

Quiroz, J., Borja, J., Hernandez, S., y Cuervo, J. (2023). Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *EmásF: revista digital de educación física*, (80), 43-60. https://acortar.link/eJB6bB

Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E., y Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica, 39*(2), 209-218. https://doi.org/10.5281/zenodo.4068522

Ramos, K. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la IE "Garabatos", Chimbote, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/36276

Reyes, L., Cubillo, M., Nieto, Z., Cristancho, J., Useche, L. (2023). La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática 2018-2023. *Mundo FESC, 13(*S1), 26-45. https://acortar.link/7ihjT3

Ricaldi, N. y Quispe L. (2022). *Socialización y juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 563 Huari La Oroya.* [Tesis de fin de grado, Instituto de educación superior pedagógico privado "héroes de la breña" Huancayo]. https://acortar.link/W7nTxQ

Rojas, W., y Bejarano, V. (2021). *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades básicas de locomoción, carrera y salto a partir del*

atletismo en las estudiantes del curso cuarto B del colegio Magdalena Ortega de Nariño. [Trabajo de pregrado, Universidad Libre Colombiana]. Repositorio Institucional. https://acortar.link/TwKnwX

Rojas, Y. (2023) *Estado del arte: Importancia del aprendizaje basado en proyectos y el rol del docente en educación primaria*. [Tesis de bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/24208

Rojas, Z., Torres, G., y Garavito, E. (2022). Construcción y validación de instrumentos de medición en el ámbito de la salud. Revisión de Literatura. *Revista odontología pediátrica, 21*(1), e206-e206. https://acortar.link/RRyFYp

Rosas, A. (2021). Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. Polo del Conocimiento: *Revista científico-profesional, 6(4), 337-357. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926998*

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

Suárez, S., y López, M. (2021). *Aportes de los juegos tradicionales al desarrollo de la habilidad motriz básica de lanzar en los estudiantes de básica primaria del centro educativo rural Yarumal alta vista del municipio de Sonsón (Ant)*. [Tesis de bachiller, Universidad Católica de Oriente]. Repositorio Institucional. https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/1345

Tapia, E. y Shicay, K. (2024). *El arte como estrategia para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal de los estudiantes de sexto año de educación básica de la escuela Gabriela Mistral (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).* [Tesis de fin de grado, Universidad del Azuay]. Repositorio Institucional. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14104

Trillo, F., y Trillo, J. (2020). Patios inclusivos y juegos tradicionales. *Lecturas: educación física y deportes, 4*(13), 1-15. https://acortar.link/o7ry6d

Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L., y Fernandez, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(1), 544-557. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517

Useche, M., Artigas, W., Queipo, B. y Perozo, E. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos.* https://acortar.link/YPGa9w

Velasquez, M. (2020). *Estilos de crianza: una revisión teórica.* [Tesis de bachiller, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional. https://acortar.link/yXce11

Ventura, J. (2019). ¿Es el final del alfa de Cronbach? *Adicciones, 31*(1), 80-81. https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1037

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

<table>
<tr><th>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</th><th>OBJETIVOS</th><th>HIPÓTESIS
(Si corresponde)</th><th>VARIABLES</th><th>DIMENSIONES</th><th>METODOLOGÍA</th></tr>
<tr>
<td>General:
¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024?
Específicos:
¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la comunicación asertiva de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024?
¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la participación de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024?
¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la conducta humana de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024?
¿Cómo influye los juegos tradicionales en el andamiaje de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024?</td>
<td>General:
Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la interacción social de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024.
Específicos:
Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la comunicación asertiva de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024.
Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la participación de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024.
Identificar la influencia de los juegos tradicionales en la conducta humana de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024.
Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el andamiaje de estudiantes de secundaria en la provincia del Santa, 2024.</td>
<td>General:
H_i. Los juegos tradicionales influyen en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
H_o. Los juegos tradicionales no influyen en la interacción social de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
Específicas:
H_i1. Los juegos tradicionales influyen en la comunicación asertiva de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
H_i2. Los juegos tradicionales influyen en la participación de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
H_i3. Los juegos tradicionales influyen en la conducta humana de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.
H_i4. Los juegos tradicionales influyen en el andamiaje de los estudiantes del primer grado de secundaria en los colegios de la provincia del Santa, 2024.</td>
<td>VARIABLE DEPENDIENTE:

INTERACCIÓN SOCIAL

VARIABLE INDEPENDIENTE:

JUEGOS TRADICIONALES</td>
<td>COMUNICACIÓN ASERTIVA
PARTICIPACIÓN
CONDUCTA HUMANA
ANDAMIAJE
SENSORIAL
LOCOMOCIÓN
LANZAMIENTO</td>
<td>Tipo de investigación:

Cuantitativa.

Diseño de investigación:

Cuasi experimental.

Esquema:

G.E: O_1 ----- X ----- O_2
G.C: O_3 O_4

Población:

Estudiantes del primer grado de secundaria de las instituciones educativas Gastón Vidal Porturas, Institución Educativa Emblemática República Argentina N° 88336 y la Instituciones Educativa República Federal Socialista de Yugoslavia.

Muestra:

100 estudiantes

Técnica:

Observación.

Instrumentos:

Ficha de observación para medir la interacción socia</td>
</tr>
</table>

Anexo N° 02: Matriz del instrumento

MATRIZ DEL INSTRUMENTO A VALIDAR

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA/ VALORACIÓN
INTERACCIÓN SOCIAL	Comunicación asertiva	Comunicación verbal	1. Se comunica asertivamente con sus compañeros en diálogos en el aula.	• Siempre (5) • Casi siempre (4) • A veces (3) • Pocas veces (2) • Nunca (1)
			2. Se expresa con claridad cuando transmite sus ideas.	
		Comunicación no verbal	3. Es amable y apacible cuando la opinión de sus compañeros es contrario a la suya.	
			4. Utiliza movimientos para comunicar o hacer que el compañero lo entienda.	
	PARTICIPACIÓN	Personalidad	5. Interviene de manera dinámica en la participación de los juegos tradicionales.	
			6. Asume con responsabilidad un rol en los juegos tradicionales.	
		Valores	7. Respeta a sus compañeros al momento de interactuar con ellos.	
			8. Respeta las reglas de los juegos tradicionales.	
	CONDUCTA HUMANA	Actitudes	9. Se involucra de manera asertiva con sus compañeros de aula en los juegos tradicionales.	
			10. Demuestra actitudes positivas de manera frecuente con sus compañeros dentro de los juegos tradicionales.	
		Comportamiento	11. Regula sus emociones al interactuar con sus compañeros en los juegos tradicionales.	
			12. Respeta los acuerdos establecidos con sus compañeros para la participación en los juegos tradicionales.	
	ANDAMIAJE	Apoyo	13. Ayuda de manera democrática a sus compañeros en los juegos tradicionales.	
			14. Motiva de manera adecuada para apoyar en la superación de sus compañeros en los juegos tradicionales.	
		Herramienta pedagógica	15. Adopta estrategias para ayudar a sus compañeros en el desenvolvimiento en los juegos tradicionales.	
			16. Retroalimenta de manera clara a sus compañeros antes, durante y después de los juegos.	

Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación para Medir la Interacción Social

Nombre: Trinidad Lunarejo Jose Leonel

Sexo: (varón) (mujer)

Institución Educativa: "Gastón Vidal Porturas"

CÓDIGO
29V1E

Grado: 1ro **Sección:** E **Fecha:** 19-12-2024

Instrucciones: Marca con una (X) la respuesta que considere correcta.

Nº	ITEMS	Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Pocas veces (2)	Nunca (1)
	Comunicación Asertiva					
1	Se comunica asertivamente con sus compañeros en diálogos en el aula.				X	
2	Se expresa con claridad cuando transmite sus ideas.				X	
3	Es amable y apacible cuando la opinión de sus compañeros es contraria a la suya.				X	
4	Utiliza movimientos para comunicar o hacer que el compañero lo entienda.				X	
	Participación					
5	Interviene de manera dinámica en la participación de los juegos tradicionales.				X	
6	Asume con responsabilidad un rol en los juegos tradicionales.				X	
7	Respeta a sus compañeros al momento de interactuar con ellos.				X	
8	Respeta las reglas de los juegos tradicionales.			X		
	Conducta humana					
9	Se involucra de manera asertiva con sus compañeros de aula en los juegos tradicionales.				X	
10	Demuestra actitudes positivas de manera frecuente con sus compañeros dentro de los juegos tradicionales.				X	
11	Regula sus emociones al interactuar con sus compañeros en los juegos tradicionales.					X
12	Respeta los acuerdos establecidos con sus compañeros para la participación en los juegos tradicionales.				X	
	Andamiaje					
13	Ayuda de manera democrática a sus compañeros en los juegos tradicionales.				X	
14	Motiva de manera adecuada para apoyar en la superación de sus compañeros en los juegos tradicionales.				X	
15	Adopta estrategias para ayudar a sus compañeros en el desenvolvimiento en los juegos tradicionales.				X	
16	Retroalimenta de manera clara a sus compañeros antes, durante y después de los juegos.				X	

Anexo N° 04: Ficha técnica del instrumento

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE DEL IINSTRUMENTO: Ficha de observación para Medir la Interacción Social
2. AUTOR(ES) : Baltazar Nuñez Juan Darwin.

   Cardoso Lescano Lucas.

   De La Cruz Serrano Jeison Jamir.
3. ANO : 2024
4. ADMINISTRACION : Individual.
5. DURACION : 30 minutos
6. RANGO DE EDAD : 11 a 13 años
7. FINALIDAD: El instrumento permitirá medir el nivel de interacción social en los estudiantes de 11 a 13 años.
8. MUESTRA : 100 estudiantes
9. DESCRIPCION DEL INSTRUMENTO:

El instrumento es una ficha de observación que permitirá medir la Interacción Social que consta de 16 ítems alineados a (4) dimensiones. Las cuáles serán divididos de la siguiente manera: la dimensión comunicación asertiva constará de cuatro (4) ítems, del 1 al 4, la dimensión participación contará de cuatro (4) ítems, del 5 al 8, la dimensión conducta humana consistirá de cuatro (4) ítems del 9 al 12 y finalmente la dimensión del andamiaje contará con cuatro (4) ítems y en el instrumento se ubicará del 13 al 16; ítems que serán evaluados por el equipo de investigadores mediante la observación de los estudiantes considerando como escala de valoración: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Pocas veces (2), Nunca (1).

10. BAREMO:

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

NIVEL	Comunicación asertiva 4 ítems	Participación 4 ítems	Conducta Humana 4 ítems	Andamiaje 4 ítems	Variable Interacción social 16 ítems
BUENO	16 – 20.	16 – 20.	16 – 20.	16 – 20.	80 a más
REGULAR	10 - 15	10 - 15	10 - 15	10 - 15	41 – 79
DEFICIENTE	4 - 9	4 - 9	4 - 9	4 - 9	16 - 40

Anexo N° 05: Constancia de validación de los expertos

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación	: JUEGOS TRADICIONALES Y LA INTERACCIÓN SOCIAL DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DEL SANTA, 2024.
Investigadores	: Baltazar Nuñez Juan Darwin. Cardoso Lescano Lucas. De La Cruz Serrano Jeison Jamir.
Nombre del Instrumento	: Ficha de observación para Medir La Interacción Social

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

Nombre del experto evaluador	: Luis Enrique Ticeran Fuentes Rivera
Especializado en	: Psicomotricidad
Titulado en	: Educación Física
Grados de estudio del experto	: Licenciado
Tiempo de experiencia	: 36 años
Cargo actual	: Docente por horas
Fecha	: 05 de julio del 2024.

Nombre: Luis Enrique Ticeran Fuentes Rivera
DNI: 32765020
N° de celular: 943628822
Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación	: JUEGOS TRADICIONALES Y LA INTERACCIÓN SOCIAL DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DEL SANTA, 2024.
Investigadores	: Baltazar Nuñez Juan Darwin. Cardoso Lescano Lucas. De La Cruz Serrano Jeison Jamir.
Nombre del Instrumento	: Ficha de observación para Medir La Interacción Social

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

Nombre del experto evaluador	: Ana María Horna Merino
Especializado en	: Educación Física y Educación Primaria
Titulado en	: Profesor en Educación Física y Licenciado en Educación Primaria
Grados de estudio del experto	: Doctor en educación
Tiempo de experiencia	: 25 años
Cargo actual	: Sub director de Educación Primaria en la I.E "Gestión Vida"
Fecha	: 05 de julio del 2024

Nombre: Ana María Horna Merino
DNI: 32973597
Nº de celular: 980723439
Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación	: JUEGOS TRADICIONALES Y LA INTERACCIÓN SOCIAL DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DEL SANTA, 2024.
Investigadores	: Baltazar Nuñez Juan Darwin. Cardoso Lescano Lucas. De La Cruz Serrano Jeison Jamir.
Nombre del Instrumento	: Ficha de observación para Medir La Interacción Social

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

Nombre del experto evaluador	: Dora Margarita Ramirez Aley
Especializado en	: Educación
Titulado en	: Educación Primaria
Grados de estudio del experto	: Maestria en Educación
Tiempo de experiencia	: 20 años
Cargo actual	: Formador Docente
Fecha	: 05 de Julio del 2024

Dora Ramirez

Nombre: Dora Margarita Ramirez Aley
DNI: 40805626
Nº de celular: 944988285
Firma y pos firma del experto

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

SUJETOS	D1				D2				D3				D4				
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	SUMA
1	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	37
2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	32
3	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	1	31
4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	37
5	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	40
6	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	37
7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2	36
8	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	36
9	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
10	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1	27
11	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24
12	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	37
13	3	3	3	3	3	1	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	32
14	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	1	31
15	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	37
16	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	40
17	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	37
18	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2	36
19	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	36
20	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
21	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1	27
22	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	1	2	1	31
23	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	37
24	3	3	3	3	3	1	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	32
25	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	1	31
26	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	37
27	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	34
28	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	37
29	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	1	1	34
30	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	2	1	35
31	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	25
32	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	23

VARIANZA	0.6116	0.44	0.2	0.62	0.58	0.65	0.25	0.17	0.21	0.24	0.2	0.2	0.26	0.23	0.28	0.38

SUMATORIA DE VARIANZAS	5.5081
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	19.84
TOTAL DE ITEMS	16

Alfa de cronbach	
α=	0.77

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

α : Alfa de Cronbach

k : Número de ítems

V_i: Varianza de cada ítem

V_t: Varianza del total

Alfa de Cronbach

Cronbach, L.J. (1951).

Anexo N° 07: Base de datos en Excel Pre Test GE

	D1				D2				D3				D4								
N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL	D1	D2	D3	D4	TOTAL
1	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	41	10	11	10	10	41
2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	36	7	9	10	10	36
3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	36	9	8	10	9	36
4	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34	9	9	8	8	34
5	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	34	9	9	8	8	34
6	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	7	7	8	8	30
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	8	8	8	8	32
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	8	8	8	8	32
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	8	8	8	8	32
10	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	33	8	9	8	8	33
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	31	8	8	7	8	31
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	8	8	8	8	32
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	8	8	8	8	32
14	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	33	8	9	8	8	33
15	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	8	9	8	8	33
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	8	8	8	8	32
17	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	33	8	9	8	8	33
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	31	8	8	8	7	31
19	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	31	8	7	8	8	31
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	28	8	8	8	4	28
21	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	32	8	9	8	7	32
22	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	34	8	9	8	9	34
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	31	8	8	8	7	31
24	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	9	8	8	8	33
25	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	35	9	10	8	8	35
26	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	32	9	8	8	7	32
27	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	9	7	8	8	32
28	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	9	7	8	8	32
29	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	9	8	8	8	33
30	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	9	7	8	8	32
31	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	9	7	8	8	32
32	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	9	8	8	8	33
33	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	41	11	11	9	10	41
34	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	39	10	9	10	10	39
35	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	41	11	11	8	11	41
36	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	40	11	9	10	10	40
37	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	40	12	11	8	9	40
38	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	41	12	10	9	10	41
39	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	36	8	9	10	9	36
40	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	40	10	9	11	10	40
41	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	39	9	10	9	11	39
42	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	40	10	11	9	10	40
43	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	37	9	9	9	10	37
44	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	41	9	12	9	11	41
45	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	40	11	9	10	10	40
46	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	39	10	8	11	10	39
47	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	41	9	11	10	11	41
48	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	41	10	11	9	11	41
49	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	41	9	11	9	12	41
50	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	40	10	10	10	10	40
51	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	41	10	11	9	11	41
52	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	41	10	10	10	11	41
53	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	36	9	9	9	9	36
54	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	35	10	8	8	9	35
55	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	37	9	10	10	8	37
56	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	37	8	10	9	10	37
57	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	40	10	10	10	10	40
58	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	39	10	9	9	11	39
59	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	38	10	9	9	10	38

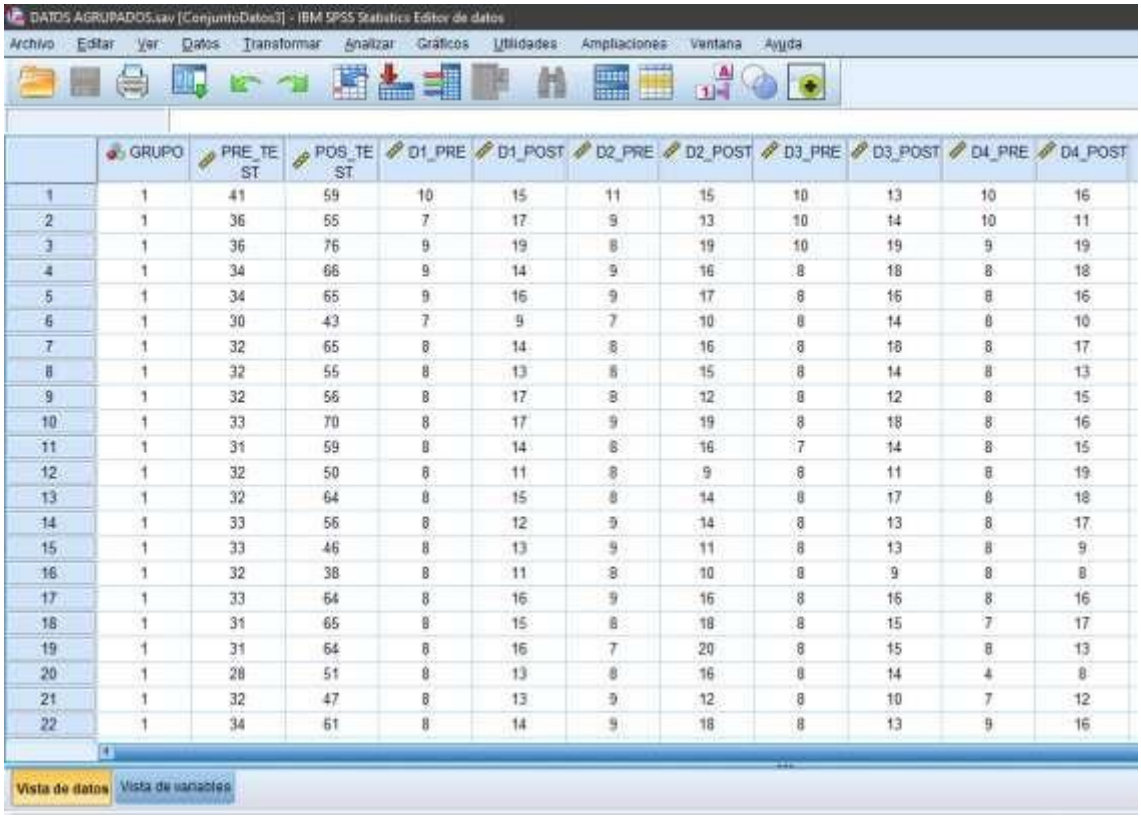
60	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	39		10	9	10	10	39
61	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	37		9	9	8	11	37
62	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	40		9	11	10	10	40
63	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	35		10	8	9	8	35
64	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	40		9	9	12	10	40
65	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	37		9	9	9	10	37
66	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	40		10	10	9	11	40
67	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	35		10	8	9	8	35
68	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	34		9	8	9	8	34
69	3	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	35		9	9	9	8	35
70	3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	1	36		10	8	9	9	36
71	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	37		9	9	9	10	37
72	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	38		11	8	9	10	38
73	3	3	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	36		10	9	9	8	36
74	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	36		10	8	8	10	36
75	3	2	2	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	33		10	7	8	8	33
76	3	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	1	2	36		11	9	9	7	36
77	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	36		11	9	8	8	36
78	3	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	35		10	9	8	8	35
79	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	36		9	10	8	9	36
80	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	35		10	9	9	7	35
81	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	37		11	10	9	7	37
82	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	38		12	9	9	8	38
83	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	38		11	10	8	9	38
84	3	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35		11	8	8	8	35
85	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	36		10	10	9	7	36
86	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	39		12	9	9	9	39
87	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	35		10	9	8	8	35
88	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	40		11	10	10	9	40
89	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	38		10	11	9	8	38
90	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	38		11	10	8	9	38
91	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	37		10	10	9	8	37
92	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	37		10	9	9	9	37
93	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	36		10	9	9	8	36
94	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	1	3	37		9	10	8	10	37
95	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	2	37		10	9	9	9	37
96	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	36		10	8	9	9	36
97	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	3	38		10	10	9	9	38
98	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	35		10	9	9	7	35
99	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35		9	10	8	8	35
100	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	37		9	10	9	9	37

Anexo N° 08: Base de datos en Excel Pos Test GE

	D1				D2				D3				D4								
N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL	D1	D2	D3	D4	TOTAL
1	3	3	5	4	3	3	4	5	4	3	3	3	5	3	5	3	59	15	15	13	16	59
2	4	5	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	55	17	13	14	11	55
3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	76	19	19	19	19	76
4	3	3	4	4	3	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	66	14	16	18	18	66
5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	65	16	17	16	16	65
6	3	2	3	1	2	2	3	3	3	5	3	3	3	2	2	3	43	9	10	14	10	43
7	4	3	3	4	5	4	2	5	5	4	5	4	5	4	3	5	65	14	16	18	17	65
8	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	55	13	15	14	13	55
9	5	5	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	5	5	3	2	56	17	12	12	15	56
10	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	70	17	19	18	16	70
11	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	59	14	16	14	15	59
12	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	5	5	5	50	11	9	11	19	50
13	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	5	5	4	5	4	5	64	15	14	17	18	64
14	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	56	12	14	13	17	56
15	5	3	2	3	1	2	5	3	3	3	5	2	2	3	2	2	46	13	11	13	9	46
16	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	38	11	10	9	8	38
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	16	16	16	16	64
18	3	3	5	4	5	5	3	5	5	3	3	4	4	3	5	5	65	15	18	15	17	65
19	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	4	64	16	20	15	13	64
20	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	1	51	13	16	14	8	51
21	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	47	13	12	10	12	47
22	4	4	3	3	5	4	4	5	4	3	3	3	4	5	4	3	61	14	18	13	16	61
23	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	52	12	12	13	15	52
24	5	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	3	3	3	3	66	20	17	17	12	66
25	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	74	19	17	19	19	74
26	4	4	4	5	3	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	68	17	14	18	19	68
27	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	70	20	16	17	17	70
28	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52	12	16	12	12	52
29	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	75	19	19	20	17	75
30	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	53	14	14	13	12	53
31	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	52	12	13	15	12	52
32	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	4	4	4	45	12	8	10	15	45
33	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	5	4	5	4	62	15	14	15	18	62
34	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	70	18	16	18	18	70
35	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	67	17	15	17	18	67
36	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	67	16	17	16	18	67
37	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	56	14	13	14	15	56
38	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3	67	16	17	18	16	67
39	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	66	17	17	15	17	66
40	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	58	15	14	15	14	58
41	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	68	17	17	17	17	68
42	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	66	17	16	17	16	66
43	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	68	17	18	17	16	68
44	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	65	16	17	17	15	65
45	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	71	18	16	19	18	71
46	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	66	17	16	17	16	66
47	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	70	17	17	18	18	70
48	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	59	14	16	14	15	59
49	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	67	17	17	16	17	67
50	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	59	15	15	13	16	59
51	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	60	16	14	15	15	60
52	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	69	18	17	18	16	69
53	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	68	17	18	17	16	68
54	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	66	17	16	16	17	66
55	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	68	17	17	17	17	68
56	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	66	16	17	16	17	66
57	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	68	17	16	18	17	68
58	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	55	15	13	13	14	55
59	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	67	17	17	16	17	67
60	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	66	16	17	16	17	66
61	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	66	17	17	15	17	66
62	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	65	16	17	16	16	65
63	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	67	17	16	17	17	67
64	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	61	16	16	15	14	61
65	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	15	13	16	16	60
66	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	61	16	14	16	15	61
67	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	50	13	12	13	12	50
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	49	12	12	13	12	49
69	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	51	13	13	13	12	51
70	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	50	12	12	13	13	50
71	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	50	11	12	13	14	50
72	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	54	14	12	14	14	54
73	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	53	14	14	13	12	53
74	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	4	4	56	13	14	12	17	56
75	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	14	11	12	12	49
76	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	52	14	14	13	11	52
77	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52	14	14	12	12	52
78	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	51	14	13	12	12	51

79	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	52		13	14	12	13	52
80	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	51		13	14	13	11	51
81	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	52		15	13	13	11	52
82	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	54		16	13	13	12	54
83	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	53		15	13	12	13	53
84	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51		15	12	12	12	51
85	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	52		14	14	13	11	52
86	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	52		15	11	13	13	52
87	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	50		14	12	12	12	50
88	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	55		15	13	14	13	55
89	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	55		14	16	13	12	55
90	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	54		15	13	13	13	54
91	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	55		15	15	13	12	55
92	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	54		15	13	13	13	54
93	4	4	4	3	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	43		15	11	9	8	43
94	4	4	4	3	4	2	3	2	2	2	2	2	4	4	3	4	49		15	11	8	15	49
95	4	4	4	3	2	4	2	3	2	3	2	2	3	3	1	2	44		15	11	9	9	44
96	4	3	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	1	3	41		14	9	9	9	41
97	3	3	4	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	1	3	42		13	11	9	9	42
98	3	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	1	40		13	11	9	7	40
99	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43		15	12	8	8	43
100	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	47		16	13	9	9	47

Anexo N° 09: Base de datos agrupados en SPSS

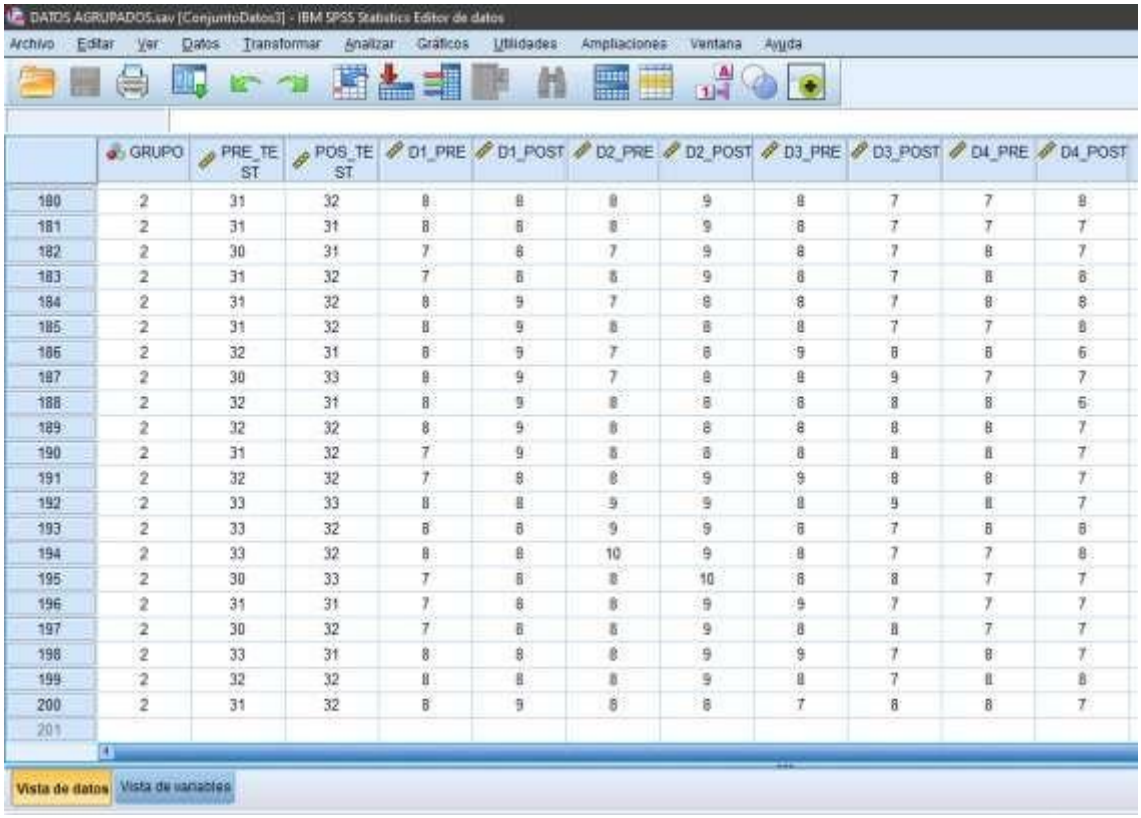


DATOS AGRUPADOS.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	GRUPO	PRE_TEST	POS_TEST	D1_PRE	D1_POST	D2_PRE	D2_POST	D3_PRE	D3_POST	D4_PRE	D4_POST
1	1	41	59	10	15	11	15	10	13	10	16
2	1	36	55	7	17	9	13	10	14	10	11
3	1	36	76	9	19	8	19	10	19	9	19
4	1	34	66	9	14	9	16	8	18	8	18
5	1	34	65	9	16	9	17	8	16	8	16
6	1	30	43	7	9	7	10	8	14	8	10
7	1	32	65	8	14	8	16	8	18	8	17
8	1	32	55	8	13	8	15	8	14	8	13
9	1	32	56	8	17	8	12	8	12	8	15
10	1	33	70	8	17	9	19	8	18	8	16
11	1	31	59	8	14	8	16	7	14	8	15
12	1	32	50	8	11	8	9	8	11	8	19
13	1	32	64	8	15	8	14	8	17	8	18
14	1	33	56	8	12	9	14	8	13	8	17
15	1	33	46	8	13	9	11	8	13	8	9
16	1	32	38	8	11	8	10	8	9	8	8
17	1	33	64	8	16	9	16	8	16	8	16
18	1	31	65	8	15	8	18	8	15	7	17
19	1	31	64	8	16	7	20	8	15	8	13
20	1	28	51	8	13	8	16	8	14	4	8
21	1	32	47	8	13	9	12	8	10	7	12
22	1	34	61	8	14	9	18	8	13	9	16

Vista de datos Vista de variables



DATOS AGRUPADOS.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	GRUPO	PRE_TEST	POS_TEST	D1_PRE	D1_POST	D2_PRE	D2_POST	D3_PRE	D3_POST	D4_PRE	D4_POST
180	2	31	32	8	8	8	9	8	7	7	8
181	2	31	31	8	8	8	9	8	7	7	7
182	2	30	31	7	8	7	9	8	7	8	7
183	2	31	32	7	8	8	9	8	7	8	8
184	2	31	32	8	9	7	8	8	7	8	8
185	2	31	32	8	9	8	8	8	7	7	8
186	2	32	31	8	9	7	8	9	8	8	6
187	2	30	33	8	9	7	8	8	9	7	7
188	2	32	31	8	9	8	8	8	8	8	6
189	2	32	32	8	9	8	8	8	8	8	7
190	2	31	32	7	9	8	8	8	8	8	7
191	2	32	32	7	8	8	9	9	8	8	7
192	2	33	33	8	8	9	9	8	9	8	7
193	2	33	32	8	8	9	9	8	7	8	8
194	2	33	32	8	8	10	9	8	7	7	8
195	2	30	33	7	8	8	10	8	8	7	7
196	2	31	31	7	8	8	9	9	7	7	7
197	2	30	32	7	8	8	9	8	8	7	7
198	2	33	31	8	8	8	9	9	7	8	7
199	2	32	32	8	8	8	9	8	7	8	8
200	2	31	32	8	9	8	8	7	8	8	7
201											

Vista de datos Vista de variables

Anexo N° 10: Unidad de aprendizaje aplicada



7ma UNIDAD DE ED. FÍSICA 2024



I.- DATOS INFORMATIVOS:

Título: Revaloramos nuestras costumbres y aprendemos a convivir en armonía a través de la participación en juegos tradicionales.
Duración: Del 14 de octubre 20 diciembre (10 sem.) **Grado: 1°** : F.
Ciclo: VI
Docente: ESPINOZA CORREA GREGORIO
Practicante: De La Cruz Serrano Jeison Jamir

II.- SITUACION SIGNIFICATIVA:

El ser humano es sociable por naturales, por ello conforma grupos de convivencia nuclear y social que debe ser regulada con normas y principios básicos para promover la buena convivencia. Los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Gastón Vidal Porturas de Nuevo Chimbote están en una etapa de desarrollo y experimentan cambios físicos y emocionales. A menudo, se enfrentan a la influencia negativa de la delincuencia y la falta de educación vial en su entorno, lo que afecta su sentido de responsabilidad como ciudadanos. Todo ello influyendo en una fragilidad para ejercer y asumir adecuadamente la ciudadanía que nos trae como consecuencia; la delincuencia, escaso cumplimiento de la educación vial, entre otros problemas. Por ello, los juegos tradicionales no solo son divertidos y promueven el desarrollo físico y emocional de los niños, sino que también juegan un papel importante en la formación de ciudadanos responsables, que entienden el valor de las reglas, el respeto mutuo, la colaboración y la justicia en su vida diaria y en la sociedad. Ante tal situación nos preguntamos: ¿Cómo podemos utilizar los juegos tradicionales para fomentar una ciudadanía responsable? ¿Qué valores principales promueven los juegos tradicionales en los estudiantes? ¿Qué aspectos de nuestro comportamiento debemos modificar para ser mejores ciudadanos en nuestra comunidad? ¿Qué acciones debemos promover en la familia y la escuela para contrarrestar la delincuencia y centrarnos en la actividad física mediante los juegos tradicionales?

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	ESTÁNDAR	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando relaciona cómo su imagen corporal y la aceptación de los otros influyen en el concepto de sí mismo. **Realiza habilidades motrices específicas, regulando su tono, postura, equilibrio y tomando como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos**. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones con base en el ritmo y la música y utilizando diferentes materiales.	**Comprende su cuerpo** Se expresa corporalmente	- Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. - Resuelve situaciones motrices a través del dominio y alternancia de sus lados orientándose en un espacio y un tiempo determinados, en interacción con los objetos y los otros, tomando conciencia de su cuerpo en la acción.
ASUME UNA VIDA SALUDABLE	Asume una vida saludable cuando comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud, para mejorar su calidad de vida. Conoce su estado nutricional e identifica los beneficios nutritivos y el origen de los alimentos, promueve el consumo de alimentos de su región, analiza la proporción adecuada de ingesta para mejorar su rendimiento físico y mental. Analiza los hábitos perjudiciales para su organismo. Realiza prácticas de higiene personal y del ambiente. Adopta posturas adecuadas para evitar lesiones y accidentes en la práctica de actividad física y en la vida cotidiana. Realiza prácticas que ayuden a mejorar sus capacidades físicas con las que regula su esfuerzo controlando su frecuencia cardiaca y respiratoria, al participar en sesiones de actividad física de diferente intensidad.	Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. **Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.**	- **Realiza ejercicios y movimientos que no dañen su salud en la práctica de actividad física** y utiliza los resultados obtenidos en las pruebas que evalúan la aptitud física **para mejorar su calidad de vida y en relación con sus características personales.** Ejemplo: Los estudiantes se hidratan antes, durante y después de la práctica de actividad física.

INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales y colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridos durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.	**Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.** Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras). - Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	Conciencia de derechos	• Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.
ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	• Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

V.- CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Competencias	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de valoración
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	- Muestra coordinación (armonía en los movimientos) al realizar los juegos tradicionales de locomoción para afianzar sus habilidades motrices específicas. - Muestra coordinación (ajuste del cuerpo) al realizar los juegos tradicionales de locomoción para mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones. - Muestra coordinación (fluidez) al realizar los juegos tradicionales sensoriales para afianzar sus habilidades motrices específicas. - Resuelve situaciones motrices a través del dominio y alternancia de sus lados orientándose en un espacio y un tiempo determinado en los juegos tradicionales sensoriales. - Resuelve situaciones motrices a través del dominio y alternancia de sus lados en interacción con los objetos y los otros, tomando conciencia de su cuerpo en la acción en los juegos tradicionales de locomoción. - Realiza habilidades motrices específicas, regulando su postura, equilibrio tomando como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos en los juegos tradicionales de lanzamiento. - Realiza habilidades motrices específicas, regulando su tono muscular, postura, equilibrio tomando como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos en los juegos tradicionales de lanzamiento.	- Realiza movimientos coordinados con armonía en la participación de los juegos tradicionales de locomoción. - Adopta la postura para poder realizar los movimientos coordinados en los juegos tradicionales de locomoción. - Ejecuta los movimientos con fluidez al moverse en los juegos tradicionales sensoriales. - Participa utilizando, reconociendo y alternando sus lados y se ubica en el espacio y tiempo adecuado en los juegos tradicionales sensoriales. - Participa utilizando, reconociendo y alternando sus lados e interacciona, utiliza o toma como referencia los objetos, a los compañeros y a sí mismo en los juegos tradicionales locomoción. - Adopta una postura que le permita mantener el equilibrio evitando que los balones perjudiquen su desplazamiento y el de sus compañeros en los juegos tradicionales de lanzamiento. - Mantiene una postura adecuada que le permita tener un tono muscular adecuado y equilibrio para la realización de los lanzamientos en los juegos tradicionales.	Lista de cotejo
ASUME UNA VIDA SALUDABLE	- Realiza ejercicios y movimientos que no dañen su salud en la práctica de actividad física para mejorar su calidad de vida mediante los juegos tradicionales sensoriales.	- Participa en la activación corporal antes de participar en los juegos tradicionales sensoriales.	Lista de cotejo

INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	- Se relaciona con sus compañeros interactuando de manera asertiva en los juegos tradicionales de locomoción. - Promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente en los juegos tradicionales de locomoción. - Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales. - Se relaciona con sus compañeros y evita todo tipo de discriminación en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales. - Muestra actitudes de solidaridad teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales. - Muestra actitudes de respeto teniendo cuidado de sí mismo y de los otros en la práctica de los juegos tradicionales de lanzamiento. - Asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios teniendo cuidado de sí mismo y de los otros en la práctica de los juegos tradicionales de lanzamiento. - Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales y colectivos en la práctica de los juegos tradicionales de locomoción.	- Dialoga con sus compañeros respetando sus opiniones y expresándose de una manera adecuada en los juegos tradicionales de locomoción. - Incita a sus compañeros a participar en los juegos tradicionales de locomoción mediante un diálogo asertivo. - Participa y no juzga ni molesta a sus compañeros que participan en los juegos tradicionales sensoriales. - Mantiene un diálogo con sus compañeros sin faltar el respeto y respetando las diferencias que tengan en los juegos tradicionales sensoriales. - Apoya a su compañero que no haya entendido o tenga dificultades en las actividades de los juegos tradicionales sensoriales. - Respeta las normas del juego, sus posibilidades como también el esfuerzo de sus compañeros en los juegos tradicionales de lanzamiento. - Toma la iniciativa de ayudar a sus compañeros en las dificultades que tengan durante la participación en los juegos tradicionales de lanzamiento. - Llega a un consenso con sus compañeros de grupo al utilizar la mejor estrategia para poder lograr el objetivo y siempre con la mentalidad de divertirse.	Lista de cotejos

VI.- SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

SESIÓN 1: Divirtàmonos recordando los juegos tradicionales de nuestra comunidad. (pre test) **3hr pedagógicas.**	**SESIÓN 2:** Relacionémonos con nuestros compañeros a través de los juegos tradicionales de locomoción. (Piedra, papel o tijera con obstáculos, mundo rayuela) **3hr pedagógicas.**
SESIÓN 3: Promovemos la participación de los compañeros en los juegos tradicionales de locomoción. (Rayuela africana y carrera de costales) **3hr pedagógicas.**	**SESIÓN 4:** Comuniquémonos de manera asertiva en los juegos tradicionales de locomoción. (Agua y cemento, atrapados) **3hr pedagógicas.**
SESIÓN 5: Mostramos amabilidad y utilizamos movimiento para expresarnos en los juegos tradicionales de lanzamiento. (Matagente, 7 pecados capitales y Charadas) **3hr pedagógicas.**	**SESIÓN 6:** Regulamos nuestras emociones en los juegos tradicionales de lanzamiento. (Kiwi y carretera peligrosa) **3hr pedagógicas.**
SESIÓN 7: Mostramos una actitud de solidaridad con los compañeros en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales. (Gallinita ciega, buscar casas) **3hr pedagógicas.**	**SESIÓN 8:** Motivamos a los compañeros para mejorar en los juegos tradicionales sensoriales. (Glotones, caja sensorial) **3hr pedagógicas.**
SESIÓN 9: Adoptamos estrategias para ayudar nuestros compañeros en los juegos tradicionales sensoriales. (Manzana prohibida, yazzes) **3hr pedagógicas.**	**SESIÓN 10:** Divirtàmonos recordando los juegos tradicionales de nuestra comunidad. (pos test) **3hr pedagógicas.**

VII.- MATERIALES Y RECURSOS:

- Aros, platos, conos, silbato, balones, tizas, cinta masking, sacos, hojas de cuaderno, lapiceros, tarros de leche vacíos, sapito, pañuelos, cajas sensoriales, yazzes.

Nuevo Chimbote, octubre del 2024



DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

Anexo N° 11: Actividades de aprendizaje aplicadas



DIVIRTÁMONOS RECORDANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NUESTRA COMUNIDAD. (PRE TEST)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **1**

I. **Datos Informativos:**

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 14 al 18 de octubre

II. **Propósitos y evidencias de aprendizaje:**

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras). Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.	• Ficha de observación para Medir la Interacción Social	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Elabora el cartel de acuerdos de aula.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO	**Responsabilidad**	✓ Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • La sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, Silbato, balones, conos, losa deportiva.

IV. **Momentos de la sesión:**

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15 MIN)	**Motivación**	• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Revisamos agua, toalla, gorro y bloqueador. • Actividad motivadora: "Cuando yo digo sí" • Cuando el docente diga "SI" los estudiantes tendrán que decir que "NO", de igual manera, cuando el docente diga "NO" los estudiantes dirán "SI".	• Campo deportivo • Silbato • Tablero • Conos • Platos
	Recuperación de saberes previos	• Recordemos sobre los juegos tradicionales. • ¿Qué juegos tradicionales conocen? • ¿Qué entienden por juegos de locomoción? • ¿Qué juegos tradicionales de locomoción conocen?	

	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Qué habilidades sociales intervienen durante la participación de los juegos tradicionales? • ¿Los juegos tradicionales ayudaran a reforzar la interacción social con tus compañeros? ¿Por qué?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes participen en los juegos tradicionales para poder medir la interacción social dentro del aula de primer grado F.	
DESARROLLO GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	**Actividad N° 1**	✓ Movilidad articular: o Movilidad de tobillos. o Flexión y extensión de rodillas. o Elevación de rodillas. ✓ Activación corporal o Trote ligero de línea lateral al centro del campo. o Desplazamiento lateral de línea lateral al centro del campo. o Estudiante sentado en la línea lateral del campo de fulbito, al sonido del silbato se pone de pie y toca la línea central del campo. ✓ HIDRATACIÓN DE ESTUDIANTES.	
	Desarrollo	Matagente: o Formamos a los estudiantes en dos grupos grandes de la misma cantidad de integrantes, donde se seleccionará a cuatro estudiantes quienes tendrán el rol de lanzar el balón con el objetivo de impactar este en uno de sus compañeros. o se les brinda a los estudiantes 10 minutos para que ambos roles del juego dialoguen coordinando una estrategia de juego. o al sonido del silbato se dará inicio al juego, cuando el balón toque al compañero este perderá una vida, el estudiante tendrá 3 vidas u oportunidades. o después de eliminar a cuatro estudiantes estos obtendrán el rol de lanzar el balón. o y se les brindara de nuevo el tiempo de dialogar coordinar su estrategia. o Estas actividades se harán en los dos grupos ya establecidos. Agua y cemento: • Formamos a los estudiantes en dos grupos de la misma cantidad de integrantes, donde se seleccionará a tres estudiantes que tendrán el rol de ser "EL CEMENTO" • Al sonido del silbato, los estudiantes "CEMENTO" tendrán que dialogar para organizarse y poder ejecutar la mejor estrategia. • Cuando el docente haga sonar 2 veces el silbato, los estudiantes "CEMENTOS" saldrán corriendo con el objetivo de atrapar a sus compañeros y volverlos "CEMENTO". • Los estudiantes que no fueron atrapados, tendrán la tarea de ayudar a sus compañeros mediante un toque, volviéndolos "AGUA". • El turno de los seleccionados para ser cemento finalizara cuando todos los estudiantes se vuelven cemento o cuando haya pasado 10 minutos de juego. • Se elegirán a estudiantes al azar para que realicen la misma acción que sus compañeros que eran cemento en tres oportunidades más.  Piedra, papel y tijera con obstáculos: • Formamos cuatro grupos de la misma cantidad de integrantes, ubicando dos grupos por cada lado de la loza deportiva. • Ubicamos aros con tiza en el piso, formando un camino de aros, a cada extremo del camino habrá un equipo. • Los estudiantes dialogan entre ellos para poder organizarse y establecer el orden de los estudiantes según su estrategia. • Al sonido del silbato, el primero de cada columna, pasaran por cada uno de los aros y cuando se encuentren se enfrentarán en un duelo de piedra, papel o tijera y el que no gane, tendrá que hacerse a un lado y dejar avanzar al ganador. • El equipo que logre obtener 3 puntos se hace acreedor del primer lugar en el juego o el equipo que logre más puntos que sus rivales después de 10 minutos será el ganador.  Tres en raya: • Formamos grupos de la misma cantidad de integrantes, los ubicamos dos grupos en cada figura. • Tendrán obstáculos para realizar actividades antes de mover las fichas para lograr completar la línea de 3 (vertical, horizontal o diagonal). • Tendrán conos en una columna ubicados a una distancia de 3 metros de los estudiantes y 1 metro de distancia entre ellos. • Los estudiantes al sonido del silbato saldrán corriendo con un plato en la mano, desplazándose en zigzag entre los conos y luego pondrán su plato en el tablero hecho en el piso.	Campo deportivo, balones, conos, escalera de coordinación, tablero, silbato.
CIERRE	**Reflexiones sobre el aprendizaje**	• Actividad de relajación y recuperación: Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 minutos. • ¿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? Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías. 	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



RELACIONÉMONOS CON NUESTROS COMPAÑEROS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LOCOMOCIÓN. (PIEDRA, PAPEL O TIJERA CON OBSTÁCULOS, MUNDO RAYUELA)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **2**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1º F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 21 al 25 de octubre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Se relaciona con sus compañeros interactuando de manera asertiva en los juegos tradicionales de locomoción.	• El estudiante interviene de manera dinámica en la participación de los juegos tradicionales. • El estudiante asume con responsabilidad un rol en los juegos tradicionales. • El estudiante respeta a sus compañeros al momento de interactuar con ellos. • El estudiante respeta las reglas de los juegos tradicionales.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	**Conciencia de derechos**	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • La sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, Silbato, balones, aros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15 MIN)	**Motivación**	• Saludo a los jóvenes y señoritas estudiantes para dirigirnos al campo. • **Normas:** Los estudiantes mencionan las normas de convivencia para desarrollar durante la sesión como; Mantener orden durante la sesión de clases de Educación Física y Participación activa de ellos.	• Campo deportivo • Silbato • Tablero • Conos • Platos
	Recuperación de saberes previos	• Recordamos sobre los juegos tradicionales. • ¿Qué entienden por juegos de locomoción? • ¿Cuántas maneras de desplazarnos conocen?	
	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Consideran importantes el uso de las habilidades sociales en los juegos tradicionales? • ¿Una mejor convivencia en que nos beneficia como aula?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes se relacionen con sus compañeros coordinando sus movimientos en los juegos tradicionales de locomoción.	

DESARROLLO GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Actividad N° 1	**Activación corporal** ✓ Realizamos la activación corporal mediante ejercicios y un juego. ✓ Movilidad articular. (dedos, muñecas, codos, hombros, rodillas y tobillos) ✓ Movilidad de cadera, elongación de brazos y piernas. ✓ Trotes suaves con cambios de velocidad.	
	Desarrollo	Piedra, papel y tijera con obstáculos: • Formamos cuatro grupos de la misma cantidad de integrantes, ubicando dos grupos por cada lado de la loza deportiva. • Ubicamos aros con tiza en el piso, formando un camino de aros, a cada extremo del camino habrá un equipo. • Los estudiantes dialogan entre ellos para poder organizarse y establecer el orden de los estudiantes según su estrategia. • Al sonido del silbato, el primero de cada columna, pasaran por cada uno de los aros y cuando se encuentren se enfrentarán en un duelo de piedra, papel o tijera y el que no gane, tendrá que hacerse a un lado y dejar avanzar al ganador. • El equipo que logre obtener 3 puntos se hace acreditador del primer lugar en el juego o el equipo que logre más puntos que sus rivales después de 10 minutos será el ganador. • Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: • ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? • ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? • El docente indica que vayan a hidratarse.  Mundo o rayuela: • Formamos grupos de la misma cantidad de integrantes, se les brinda una tiza por equipo, les damos la indicación que deben organizarse en equipo para formar la figura del Mundo o rayuela. • Una vez hecha las figuras, los ubicamos en columnas para que inicie el juego, el juego consiste en; El primer jugador/a se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado) y lanza el objeto (globo con harina o arena), dentro del primer cuadrado, intentando que caiga dentro de él. Si cae en la línea o fuera del cuadrado le toca al siguiente participante. • El jugador/a se trasladará saltando cada cuadrado ida y vuelta sin pisar donde se encuentra el objeto, ni de ida ni de vuelta. • En el recorrido, el jugador/a tendrá que saltar con un solo pie los cuadros individuales; los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado, al mismo tiempo. • Al retorno, cuando llegue al cuadrado donde cayó el objeto, lo recogerá, manteniendo el equilibrio y continuará hasta el final. Seguidamente, le toca el turno al siguiente jugador/a. • Si durante el recorrido pisa una línea o pierde el equilibrio el turno pasa al siguiente jugador/a. • El jugador/a que ha concluido con éxito un primer recorrido avanzará en el siguiente turno al cuadrado siguiente (1, 2, 3...). • Gana el jugador/a que primero concluya con todos casilleros establecidos en el mundo o rayuela. 	Campo deportivo, balones, conos, escalera de coordinación, tablero, silbato.
CIERRE	Reflexiones sobre el aprendizaje	**Actividad de relajación y recuperación:** Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 segundos.  ✓ **¿Qué has aprendido en esta sesión?** ✓ **¿Cómo se sintieron participando en los juegos tradicionales?** ✓ Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



PROMOVEMOS LA PARTICIPACIÓN DE LOS COMPAÑEROS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LOCOMOCIÓN. (RAYUELA AFRICANA Y CARRERA DE COSTALES)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **3**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 28 de octubre al 1 de noviembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente en los juegos tradicionales de locomoción.	• El estudiante interviene de manera dinámica en la participación de los juegos tradicionales. • El estudiante asume con responsabilidad un rol en los juegos tradicionales. • El estudiante respeta a sus compañeros al momento de interactuar con ellos. • El estudiante respeta las reglas de los juegos tradicionales.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversos en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	**Conciencia de derechos**	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • La sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, Silbato, balones, aros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15MIN)	**Motivación**	• Saludo a los jóvenes y señoritas estudiantes para dirigirnos al campo. • <u>Normas:</u> Los estudiantes mencionan las normas de convivencia para desarrollar durante la sesión como; Mantener orden durante la sesión de clases de Educación Física y Participación activa de ellos.	• Campo deportivo • Silbato • Tablero • Conos • Platos
	Recuperación de saberes previos	• ¿Han jugado alguna vez el juego de rayuela africana? • ¿Conocen sus reglas?	
	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Consideran que la participación de todos será importante en este juego? ¿Por qué? • ¿La participación de sus compañeros en que afectara su desenvolvimiento de cada uno de ustedes?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes promuevan la participación de sus compañeros a través de la intervención dinámica en los juegos tradicionales de locomoción.	

DESARROLLO GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Actividad N° 1	**Activación corporal** ✓ Realizamos la activación corporal mediante ejercicios y un juego. ✓ Movilidad articular. (dedos, muñecas, codos, hombros, rodillas y tobillos) ✓ Movilidad de cadera, elongación de brazos y piernas. ✓ Trotes suaves con cambios de velocidad.	
	Desarrollo	Rayuela africana: • Organizamos a los estudiantes para dibujar un cuadro de cuatro por cuatro en el suelo, con tiza o cinta masking. • Luego, en cada grupo ubicamos a los estudiantes en columnas frente a frente. • Socializamos los saltos para desplazarnos en el cuadro, primero saltamos con ambos pies ubicándolos uno en cada cuadro, empezando por los dos cuadros ubicados en el lado derecho, seguido a eso saltan con ambos pies, trasladándose un cuadro a la izquierda, después otro salto, llegando al lado izquierdo de la primera fila de cuadros, regresando realizando la misma cantidad de saltos para llegar al lugar donde se realizó el primer salto, y para avanzar en el cuadro realizan un salto hacia delante para volver a repetir los mismos saltos.  • Se coloca un apoyo musical y los saltos son realizados con el ritmo de la canción. • Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: • ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? • ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? • El docente indica que vayan a hidratarse. Carrera de costales: • Formamos grupos de la misma cantidad de integrantes, marcamos un punto de inicio y otro de llega con conos o platos. • Los ubicamos en columnas donde se les brindará un costal por equipo, el cual la persona que este al inicio de cada columna pondrá sus dos piernas dentro del costal.  • Al sonido del silbato los estudiantes que estén con el costal, tendrán que desplazarse saltando con ambos pies hasta la meta o punto de llegada. • Una vez estén en el punto de llega, tendrán que rodear el cono con saltos e ir a su columna para entregarle y ayudar a su compañero que ocupo su lugar a colocarse el costal. • El juego finalizara con la realización de tres repeticiones.	Campo deportivo, cinta masking o tiza, conos, tablero, silbato.
CIERRE	Reflexiones sobre el aprendizaje	**Actividad de relajación y recuperación:** Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 segundos.  ✓ ¿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? ✓ Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías.	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



COMUNIQUÉMONOS DE MANERA ASERTIVA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LOCOMOCIÓN. (AGUA Y CEMENTO, ATRAPADOS)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **4**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 4 a 8 de noviembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	- Promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente en los juegos tradicionales de locomoción.	• El estudiante se comunica asertivamente con sus compañeros en diálogos en el aula. • El estudiante se expresa con claridad cuando transmite sus ideas. • El estudiante es amable y apacible cuando la opinión de sus compañeros es contraria a la suya. • El estudiante utiliza movimientos para comunicar o hacer que el compañero lo entienda.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	**Conciencia de derechos**	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • La sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, Silbato, balones, aros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15MN)	**Motivación**	• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Revisamos agua, toalla, gorro y bloqueador.	• Campo deportivo • Silbato • Tablero • Conos • Platos
	Recuperación de saberes previos	• ¿Conocen como debería de ser un dialogo amable? • ¿Qué entienden por comunicación asertiva?	

	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Consideran que la comunicación asertiva será importante en estos juegos? ¿Por qué? • La claridad al expresarnos, ¿De qué manera ayuda en los juegos tradicionales?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes se comuniquen de manera asertiva expresando sus ideas con claridad en los juegos tradicionales de locomoción.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	**Actividad N° 1**	**Activación corporal** ✓ Realizamos la activación corporal mediante ejercicios y un juego. ✓ Movilidad articular. (dedos, muñecas, codos, hombros, rodillas y tobillos) ✓ Movilidad de cadera, elongación de brazos y piernas. ✓ Trotes suaves con cambios de velocidad.	
		Desarrollo	Agua y cemento: • Formamos a los estudiantes en dos grupos de la misma cantidad de integrantes, donde se seleccionará a tres estudiantes que tendrán el rol de ser "EL CEMENTO" • Al sonido del silbato, los estudiantes "CEMENTO" tendrán que dialogar para organizarse y poder ejecutar la mejor estrategia. • Cuando el docente haga sonar 2 veces el silbato, los estudiantes "CEMENTOS" saldrán corriendo con el objetivo de atrapar a sus compañeros y volverlos "CEMENTO".  • Los estudiantes que no fueron atrapados, tendrán la tarea de ayudar a sus compañeros mediante un toque, volviéndolos "AGUA". • El turno de los seleccionados para ser cemento finalizara cuando todos los estudiantes se vuelvan cemento o cuando haya pasado 10 minutos de juego. • Se elegirán a estudiantes al azar para que realicen la misma acción que sus compañeros que eran cemento en tres oportunidades más. • Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: • ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? • ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? • El docente indica que vayan a hidratarse. Atrapados: • Agrupamos a la mitad de la cantidad de estudiante en una de las dos partes de la loza deportiva y la otra mitad en el otro lado de la loza. • Se solicita a un voluntario de cada grupo, para que tenga el rol de atrapar a sus compañeros.  • Los estudiantes se agrupan en una piña para que coordinen su estrategia y además brinden ideas de juego. • Al sonido del silbato, ambos voluntarios inician la persecución, al estudiante que toquen obtendrá el rol que ellos tenían al inicio. • El turno de estos estudiantes finalizara al transcurrir 10 minutos. • Para las siguientes rondas, se realizará una combinación de participantes de ambos grupos. • El juego finalizara cuando se hayan realizado tres rondas.	Campo deportivo, cinta masking o tiza, conos, tablero, silbato.
CIERRE		**Reflexiones sobre el aprendizaje**	**Actividad de relajación y recuperación:** Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 segundos. ✓ ¿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? ✓ Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías. 	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



MOSTRAMOS AMABILIDAD Y UTILIZAMOS MOVIMIENTO PARA EXPRESARNOS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LANZAMIENTO. (MATAGENTE, 7 PECADOS CAPITALES)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **5**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 11 a 15 de noviembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Muestra actitudes de respeto teniendo cuidado de sí mismo y de los otros en la práctica de los juegos tradicionales de lanzamiento.	• El estudiante se comunica asertivamente con sus compañeros en diálogos en el aula. • El estudiante se expresa con claridad cuando transmite sus ideas. • El estudiante es amable y apacible cuando la opinión de sus compañeros es contraria a la suya. • El estudiante utiliza movimientos para comunicar o hacer que el compañero lo entienda.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	**Conciencia de derechos**	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • La sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, Silbato, balones, aros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15MIN)	**Motivación**	• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Revisamos agua, toalla, gorro y bloqueador.	• Campo deportivo • Silbato • Tablero
	Recuperación de saberes previos	• ¿Qué entienden por amabilidad? • ¿Qué entienden por expresión corporal?	

	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Consideran que la comunicación asertiva será importante en estos juegos? ¿Por qué? • La expresión corporal, ¿De qué manera ayuda en los juegos tradicionales?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes muestren amabilidad al comunicarse de manera asertiva expresando sus ideas con movimientos en los juegos tradicionales de lanzamiento.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	**Actividad N° 1**	**Activación corporal** ✓ Realizamos la activación corporal mediante ejercicios y un juego. ✓ Movilidad articular. (dedos, muñecas, codos, hombros, rodillas y tobillos) ✓ Movilidad de cadera, elongación de brazos y piernas. ✓ Trotes suaves con cambios de velocidad.	
		Desarrollo	○ MATAGENTE: ○ Formamos a los estudiantes en dos grupos grandes de la misma cantidad de integrantes, donde se seleccionará a cuatro estudiantes quienes tendrán el rol de lanzar el balón con el objetivo de impactar este en uno de sus compañeros. ○ se les brinda a los estudiantes 10 minutos para que ambos roles del juego dialoguen coordinando una estrategia de juego. ○ al sonido del silbato se dará inicio al juego, cuando el balón toque al compañero este perderá una vida, el estudiante tendrá 3 vidas u oportunidades. ○ después de eliminar a cuatro estudiantes estos obtendrán el rol de lanzar el balón. ○ y se les brindara de nuevo el tiempo de dialogar coordinar su estrategia. ○ Estas actividades se harán en los dos grupos ya establecidos. ○ Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: ○ ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? ○ ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? ○ El docente indica que vayan a hidratarse. ○ HIDRATACIÓN DE LOS ESTUDIANTES ○ 7 PECADOS CAPITALES: ○ Agrupamos a la mitad de la cantidad de estudiante en una de las dos partes de la loza deportiva y la otra mitad en el otro lado de la loza. ○ Se solicita a un voluntario de cada grupo, para que tenga el rol de lanzar el balón y de decir en voz fuerte el nombre de un compañero, el compañero el cual menciono, tendrá que atrapar el balón antes de que este de dos botes. ○ Una vez atrapado el balón, tendrá que decir a voz fuerte la palabra "STOP", los demás estudiantes se quedaran quietos y el que atrapo el balón tendrá que realizar tres pasos al estudiante que este más próximo a él para lanzar el balón. ○ Si logra impactar el balón en cualquier parte del cuerpo del estudiante, el estudiante tendrá que realizar una actividad física establecida, para luego realizar la misma acción del inicio, el cual es lanzar el balón al aire y decir en voz fuerte el nombre de otro compañero para repetir las mismas acciones. ○ El turno de estos estudiantes finalizara al transcurrir 10 minutos. ○ Para las siguientes rondas, se realizará una combinación de participantes de ambos grupos. ○ El juego finalizara cuando se hayan realizado tres rondas.	Campo deportivo, conos, tablero, silbato.
CIERRE		**Reflexiones sobre el aprendizaje**	**Actividad de relajación y recuperación:** Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 segundos. ✓ ¿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? ✓ Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías. 	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



REGULAMOS NUESTRAS EMOCIONES EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LANZAMIENTO. (KIWI, CARRETERA PELIGROSA)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **6**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 18 a 22 de noviembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Muestra actitudes de respeto teniendo cuidado de sí mismo y de los otros en la práctica de los juegos tradicionales de lanzamiento.	• El estudiante se involucra de manera asertiva con sus compañeros de aula en los juegos tradicionales. • El estudiante demuestra actitudes positivas de manera frecuente con sus compañeros dentro de los juegos tradicionales. • El estudiante regula sus emociones al interactuar con sus compañeros en los juegos tradicionales. • El estudiante respeta los acuerdos establecidos con sus compañeros para la participación en los juegos tradicionales.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	**Conciencia de derechos**	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • Sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, silbato, pelotas de trapo, tarros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15 MIN)	**Motivación**	• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Revisamos agua, toalla, polo y bloqueador.	• Campo deportivo • Silbato • Tablero
	Recuperación de saberes previos	• ¿Qué entienden por regulación de emociones? • ¿Qué entienden por actitud positiva?	
	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Consideran que una actitud positiva y una buena comunicación será importante en estos juegos? ¿Por qué? • La regulación de emociones, ¿De qué manera ayuda en los juegos tradicionales?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes regulen sus emociones mostrando una actitud positiva en los juegos tradicionales de lanzamiento.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO **Actividad N° 1**	Activación corporal: • Movilidad articular: o Movilidad de hombros, cadera y tobillos. o Flexión y extensión de codos y rodillas. o Elevación de rodillas. • Activación corporal: o Trote ligero de línea lateral al centro del campo. o Desplazamiento lateral de línea lateral al centro del campo. o Estudiante sentado en la línea lateral del campo de fútbol, al sonido del silbato se pone de pie y toca la línea central del campo. o Desplazamiento en cuadrupedia desde la línea lateral al centro del campo de fútbol.	Campo deportivo, tarros, pelotas de trapo, tablero, silbato.
	Actividad N° 2	• Juego tradicional "Colo" o Ubicamos a los estudiantes en grupo de la misma cantidad de integrantes, formando columnas; estos equipos estarán en la línea lateral del campo de voleibol. o Frente a ellos, en el centro del campo estarán los 10 tarros formados en una torre y en la otra línea lateral del campo de voleibol se encuentra el otro equipo. (se enfrentarán dos equipos por torre) o Cada equipo tendrá 3 intentos para lanzar la pelota de trapo con la intención de derrumbar la torre y hacer que caigan todos los tarros. o Los intentos se rotarán en caso no hayan tumbado todos los tarros con los intentos, si en caso tumban todos los tarros, el equipo que derrumbo la torre tiene que volver armarla, pero sintiendo que el otro equipo elimine a todos sus integrantes. o El equipo que no derrumbo la torre una vez que el grupo contrario derribo todos los tarros, ellos tendrán que agarrar la pelota de trapo y lanzarla con intención de que este choque o le caiga a cualquier integrante del equipo que derrumbo la torre, de esta manera, se eliminaran a los integrantes del equipo derribador. o Estas actividades se harán en los dos grupos ya establecidos. o El juego finalizara después de 3 rondas. o Después de la actividad los sólico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: o ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? o ¿Que necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? o El docente indica que vayan a hidratarse. 	
	Actividad N° 3	• Juego Tradicional "CARRETERA PELIGROSA" o Agrupamos en dos equipos la cantidad total de estudiantes, uno será el equipo "amarillo" y el otro será el equipo "azul". o El equipo "amarillo" se ubica en cada extremo de la loza deportiva, exactamente sobre las líneas laterales del campo de fútbol; mientras que el equipo "azul" se colocan todos detrás de la línea de meta de un solo lado del campo. o Algunos de los integrantes del equipo "amarillo" tendrán en su poder una pelotita de trapo y el equipo "azul" estará perdiendo al sonido del silbato. o Porque una vez que suene el silbato, los estudiantes del equipo "azul" tendrán que desplazarse hacia el otro lado del campo evitando que la pelota lanzada por el equipo "amarillo" les caiga en cualquier parte de su cuerpo. o Si en caso la caiga la pelota a uno de los integrantes del equipo "azul", este deberá de sentarse en el lugar donde lo cayó la pelota, para que en la siguiente ronda atrape a uno de sus compañeros del equipo "azul". o La ronda finalizara al transcurrir 10 minutos o al impactar con la pelota de trapo a todos los integrantes del equipo que está pasando por la "carretera". o Para las siguientes rondas, se realizará una combinación de participantes de ambos grupos. o El juego finalizara cuando se hayan realizado tres rondas. 	
CIERRE	**Reflexiones sobre el aprendizaje**	Actividad de relajación y recuperación: Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 segundos. ✓ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿Qué dificultades tuvimos en el logro del propósito? ✓ ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ✓ Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa limpia, hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías. 	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



MOSTRAMOS UNA ACTITUD DE SOLIDARIDAD CON LOS COMPAÑEROS EN LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES SENSORIALES. (GALLINITA CIEGA, PELOTA EN EL CONO)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **7**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 25 a 29 de noviembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Muestra actitudes de solidaridad teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales.	• El estudiante se involucra de manera asertiva con sus compañeros de aula en los juegos tradicionales. • El estudiante demuestra actitudes positivas de manera frecuente con sus compañeros dentro de los juegos tradicionales. • El estudiante regula sus emociones al interactuar con sus compañeros en los juegos tradicionales. • El estudiante respeta los acuerdos establecidos con sus compañeros para la participación en los juegos tradicionales.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	**Conciencia de derechos**	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • Sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, silbato, pelotas de trapo, tarros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15 MIN)	Motivación		• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Realizamos agua, bolita, gorro y bloqueador.	• Campo deportivo • Silbato • Tablero
	Recuperación de saberes previos		• ¿Qué entienden por respeto? • ¿Qué entienden por actitud asertiva?	
	Conflicto cognitivo (problematización)		• Consideran que, si respetamos las normas de juego, ¿Será importante? ¿Por qué? • ¿De qué manera nuestra actitud ayuda en los juegos tradicionales?	
	Propósito de la sesión		✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes se involucren de manera asertiva respetando los acuerdos en los juegos tradicionales sensoriales.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Actividad N° 1	Activación corporal • Movilidad articular: o Movilidad de hombros, caderas y tobillos. o Flexión y extensión de codos y rodillas. o Elevación de rodillas. • Activación corporal o Trote ligero de línea lateral al centro del campo. o Desplazamiento lateral de línea lateral al centro del campo. o Estudiante sentado en la línea lateral del campo de fulbito, al sonido del silbato se pone de pie y toca la línea central del campo. o Desplazamiento en cuadrupedia desde la línea lateral al centro del campo de fulbito.	Campo deportivo, tierras, pelotas de trapo, tablero, silbato.
		Actividad N° 2	• Juego tradicional "GALLINITA CIEGA": o Ubicamos a los estudiantes en grupo de la misma cantidad de integrantes, formando círculos por toda la loza deportiva. o En el centro del círculo habrá un estudiante con una venda en los ojos, que cuando se brinda la indicación la darán tres vueltas en su lugar. o Luego uno de sus compañeros empezara a hacer ruido y al estudiante que este en el centro tiene que encontrar al estudiante. o Los estudiantes que están formando un círculo tienen que estar agarrados de la mano, se pueden desplazar de manera lateral si en caso quieren ayudar al compañero que esta fastidiado. o Si el estudiante vendado atrapa al estudiante que hizo, mediante el tacto tiene que identificar y reconocer el nombre del estudiante. o Si adivina, el estudiante que fue identificado tiene que tomar su rol y realizar la misma acción, en caso contrario, se le dan tres vueltas más al estudiante que esta vendado. o Variante ▪ Se realizará la actividad con todo en un solo círculo. o El juego finalizara después de 3 rondas. o Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: o ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? o ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? o El docente indica que vayan a hidratarse. 	
		Actividad N° 3	• Juega Tradicional "PELOTA EN EL CONO" o Ubicamos a los estudiantes en grupos de la misma cantidad de integrantes, los formamos en columnas cerca del arco de una parte de la loza deportiva. o Habrá un cono al otro lado del campo, el cual tendrá un espacio en la parte superior para que no caiga la pelota. o Vendamos al primer estudiante y le asignamos un guiador, el cual tendrá la función de guiar a su compañero mediante indicaciones a dejar la pelota de trapo en la parte superior del cono. o El guiador no puede tocar a su compañero y solo guiara con palabras como "adelante", "atrás", "derecha", "izquierda". o Variante ▪ Colocaremos los conos al centro del campo y haremos pequeños grupos para que participen todos a la vez. o El juego finalizara cuando se hayan realizado tres rondas.	
CIERRE	Reflexiones sobre el aprendizaje		Actividad de relajación y recuperación: Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 segundos.  ✓ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿Qué dificultades tuvimos en el logro del propósito? ✓ ¿Qué propongo realizar para mejorar el logro del propósito de aprendizaje? ✓ Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías.	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



MOTIVAMOS A LOS COMPAÑEROS PARA MEJORAR EN LOS JUEGOS TRADICIONALES SENSORIALES. (GLOTONES, CAJA SENSORIAL)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **8**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 2 a 6 de diciembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	**DESEMPEÑOS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Muestra actitudes de solidaridad teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales.	• El estudiante ayuda de manera democrática a sus compañeros en los juegos tradicionales. • El estudiante motiva de manera adecuada para apoyar en la superación de sus compañeros en los juegos tradicionales. • El estudiante adopta estrategias para ayudar a sus compañeros en el desenvolvimiento en los juegos tradicionales. • El estudiante retroalimenta de manera clara a sus compañeros antes, durante y después de los juegos.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversos en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	Conciencia de derechos	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • Sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, silbato, pelotas de trapo, tarros, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS

INICIO (25 MINUTOS)	Motivación	• Saludo a los estudiantes.
		• Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes.
		• Revisamos agua, toalla, gorro y bloqueador.
		• Actividad motivadora: "Dame esos diez para mover manos y pies"
		  ○ Formamos grupos de dos personas, se ubicarán frente a frente, tendrán que decir la frase "Dame esos diez para mover manos y pies"
		  ○ Cuando digan "dame esos diez" tendrán que chocar las manos con el compañero tres veces, "para mover mano y pies" tocaran ambos muslos y al final darán un salto.
			Loza deportiva
			Silbato
			Tablero

	Recuperación de saberes previos	• ¿Qué entiendes por andamiaje o ayuda? • ¿Qué entiendes por motivación?	
	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Alguna vez has ayudado a tu compañero en algún juego tradicional? ¿De qué manera? • ¿Cómo podemos darle motivación a nuestros compañeros para que ellos superen los juegos tradicionales? • ¿Nuestra ayuda y motivación servirá para que nuestros compañeros logren realizar los juegos tradicionales? ¿Por qué?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes ayuden de manera democrática motivando a sus compañeros a realizar los juegos tradicionales.	

	Calentamiento	• Movilidad articular: o Movilidad de tobillos. o Flexión y extensión de rodillas. o Elevación de rodillas. • Activación corporal o Trote ligero de línea lateral al centro del campo. o Desplazamiento lateral de línea lateral al centro del campo. o Estudiante sentado en la línea lateral del campo de futbito, al sonido del silbato se pone de pie y toca la línea central del campo. • HIDRATACIÓN DE ESTUDIANTES.	
DESARROLLO (60 MINUTOS)	ACTIVIDADES, EJERCICIOS Y JUEGOS.	• El docente realiza el juego tradicional "Glotones" o El docente forma a los estudiantes en grupos de la misma cantidad de integrante, en columnas. o Además, ubica unas mesas al centro del campo, donde el estudiante para llegar allí, tendrán que pasar unos conos que estarán como obstáculos. o En las mesas habrán, plátanos, bizcochos y una botella con agua; los cuales serán comidos por los estudiantes que lleguen allí. o Al sonido del silbato el estudiante que esta ocupando el primer lugar de cada columna, tendrá que saltar con ambos pies los conos frente a ellos. o El primero que llega a la mesa, tendrá que comer el plátano, para que después de una señal al docente, el siguiente estudiante salga realizando las mismas acciones que su compañero y cuando llegue a la mesa, el segundo participante tendrá que comer el bizcocho. o Se repite la señal para que salga el tercer estudiante y este tendrá que terminar el agua. o Se reconocerá al equipo ganador teniendo en cuenta las arengas, barras y palabras motivadoras para que se hagan acreedores de un plátano cada uno como recompensa. • Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: • ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? • ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? • El docente indica que vayan a hidratarse. • El docente realiza el juego tradicional "Caja misteriosa" o El docente forma a los estudiantes en grupos de la misma cantidad de integrante, en columnas. o Además, ubica unas mesas al centro del campo, donde estarán ubicadas unas cajas, que dentro de ellas habrá los siguientes materiales; algodón, ligas, Stim, plastilina, piedras. o Las columnas de estudiantes estarán detrás de la línea amarilla del campo de volebol; el docente les dirás el material que debe de traer cada columna. o Al sonido del silbato, se tendrán que pasar la información de estudiante en estudiante, hasta que llegue al estudiante que esté más cerca a la mesa. o Una vez identificado el material dentro de caja, este tendrá que sacarlo y pasarlo de compañero en compañero para que este le entregue al docente. o El equipo que logre identificar 3 material más rápido será el ganador.	Loza deportiva Silbato Tablero Conos Mesas
CIERRE (20 MINUTOS)	METACOGNICION	• Actividad de relajación y recuperación: Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 minutos. • ¿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? • Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías. 	Loza deportiva Tablero Silbato

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



ADOPTAMOS ESTRATEGIAS PARA AYUDAR NUESTROS COMPAÑEROS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES SENSORIALES. (MANZANA PROHIBIDA, YACES)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA 9

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jeison Jamir
1.7	Fecha	: Del 9 a 13 de diciembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
INTERACTUA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de los juegos tradicionales sensoriales.	• El estudiante ayuda de manera democrática a sus compañeros en los juegos tradicionales. • El estudiante motiva de manera adecuada para apoyar en la superación de sus compañeros en los juegos tradicionales. • El estudiante adopta estrategias para ayudar a sus compañeros en el desenvolvimiento en los juegos tradicionales. • El estudiante retroalimenta de manera clara a sus compañeros antes, durante y después de los juegos.	• Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.	• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje.	• Define y establece metas a partir de las tareas.	• Participa en la elaboración de los acuerdos de la clase.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**		
ENFOQUE DE DERECHOS	Conciencia de derechos	✓ Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • Sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, silbato, manzana, yaces, pelota de yaces, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (25 MINUTOS)	Motivación	• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Revisamos agua, toalla, gorro y bloqueador. • Actividad motivadora: "Cuando yo digo si" ○ Cuando el docente diga "SI" los estudiantes tendrán que decir que "NO", de igual manera, cuando el docente diga "NO" los estudiantes dirán "SI".	Loza deportiva Silbato Tablero
	Recuperación de saberes previos	• ¿Qué entiendes por ayuda democrática? • ¿Qué entiendes por retroalimentación?	
	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Alguna vez han adoptado o propuesto estrategias para ayudar a sus compañeros en los juegos tradicionales? ¿De qué manera? • ¿Cómo pueden retroalimentar a sus compañeros en los distintos juegos tradicionales?	
	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes adopte estrategias para retroalimentar a sus compañeros a realizar los juegos tradicionales.	

	Calentamiento	• Movilidad articular: o Movilidad de tobillos. o Flexión y extensión de rodillas. o Elevación de rodillas. • Activación corporal o Trote ligero de línea lateral al centro del campo. o Desplazamiento lateral de línea lateral al centro del campo. o Estudiante sentado en la línea lateral del campo de fulbito, al sonido del silbato se pone de pie y toca la línea central del campo. • HIDRATACIÓN DE ESTUDIANTES.	
DESARROLLO (60 MINUTOS)	ACTIVIDADES, EJERCICIOS Y JUEGOS.	• El docente realiza el juego tradicional "MANZANA PROHIBIDA" o El docente forma a los estudiantes en grupos de la misma cantidad de integrante, en columnas. o Además, ubica unas manzanas atadas con una pita en el aro de la loza deportiva para llegar allí, tendrán que pasar unos conos que estarán como obstáculos. o Al sonido del silbato el estudiante que esta ocupando el primer lugar de cada columna, tendrá que saltar con ambos pies los conos frente a ellos. o Los estudiantes al llegar donde la manzana tendrán que darle un mordisco sin usar las manos. o El equipo que logre terminar de comer la manzana primero, será el ganador. o Variante: ▪ Saldrán en parejas y tendrán el mismo objetivo. • Después de la actividad los ubico al centro del campo para realizar las siguientes preguntas: • ¿Qué dificultad tuvieron al realizar el juego tradicional? • ¿Qué necesitamos mejorar para poder interactuar en este tipo de juegos tradicionales? • El docente indica que vayan a hidratarse. • El docente realiza el juego tradicional "YACES" o El docente forma a los estudiantes en grupos de la misma cantidad de integrante, en pequeños círculos. o cada grupo tendrá que material para jugar el juego tradicional "YACES" para realizar el primer nivel, que es lanzar las figuras clásicas de los yaces y realizar dos acciones; primero hacer botar la pelotita y la segunda, recoger ficha por ficha. o una vez completado este nivel por todos los participantes, se realizará el segundo nivel que consiste en recoger 3 fichas a la vez con un solo bote. o El equipo que logre dominar los dos niveles más rápido será el ganador. **Dentro de las actividades los estudiantes tendrán que organizarse de manera que todos puedan concluir con los niveles, de esta manera se observara el andamiaje en cada juego.**	Loza deportiva Silbato Tablero Conos Mesas
CIERRE (20 MINUTOS)	METACOGNICIÓN	• Actividad de relajación y recuperación: Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 minutos. • ¿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? • Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías. 	Loza deportiva Tablero Silbato

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO



DIVIRTÁMONOS RECORDANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NUESTRA COMUNIDAD. (POS TEST)

IV BIMESTRE
VII UNIDAD

SESIÓN DE ED. FÍSICA **10**

I. Datos Informativos:

1.1	Educativa	: 88336 "Gastón Vidal Porturas"
1.2	Área	: Educación Física
1.3	Ciclo	: VI.
1.4	Grado y sección	: 1° F.
1.5	Docente responsable	: Espinoza Correa Gregorio
1.6	Practicante	: De La Cruz Serrano Jelson Jamir
1.7	Fecha	: Del 16 al 20 de diciembre de 2024

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices.	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la practica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras). Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.		• Ficha de observación para Medir la Interacción Social	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC • Diseña estrategias para la indagación.	• Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación, colaboración y elaboración de materiales.		• Propone ideas para acuerdos de aula.	• Ficha observación • Registro auxiliar
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Define metas de aprendizaje	• Define y establece metas a partir de las tareas.		• Elabora el cartel de acuerdos de aula.	• Ficha de observación • Registro auxiliar
ENFOQUES TRANSVERSALES	**ACTITUDES OBSERVABLES**			
ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO	**Responsabilidad**	✓ Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	• Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.	

III. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
• Preparar el ambiente de la losa deportiva. • La sesión a trabajar.	• Instrumento de evaluación, Silbato, balones, conos, losa deportiva.

IV. Momentos de la sesión:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO (15 MIN)	**Motivación**	• Saludo a los estudiantes. • Establecemos los acuerdos de convivencia con los estudiantes. • Revisamos agua, toalla, gorro y bloqueador. • Actividad motivadora: "Cuando yo digo si" • Cuando el docente diga "SI" los estudiantes tendrán que decir que "NO", de igual manera, cuando el docente diga "NO" los estudiantes dirán "SI".	• Campo deportivo • Silbato • Tablero • Conos • Platos
	Recuperación de saberes previos	• Recordamos sobre los juegos tradicionales. • ¿Qué juegos tradicionales conocen? • ¿Qué entienden por juegos de locomoción? • ¿Qué juegos tradicionales de locomoción conocen?	
	Conflicto cognitivo (problematización)	• ¿Qué habilidades sociales intervienen durante la participación de los juegos tradicionales? • ¿Los juegos tradicionales ayudaran a reforzar la interacción social con tus compañeros? ¿Por qué?	

	Propósito de la sesión	✓ El propósito de nuestra sesión: Que los estudiantes participen en los juegos tradicionales para poder medir la interacción social dentro del aula de primer grado F.	
DESARROLLO	**Actividad N° 1**	✓ Movilidad articular: ○ Movilidad de tobillos. ○ Flexión y extensión de rodillas. ○ Elevación de rodillas. ✓ Activación corporal ○ Trote ligero de línea lateral al centro del campo. ○ Desplazamiento lateral de línea lateral al centro del campo. ○ Estudiante sentado en la línea lateral del campo de fulbito, el sonido del silbato se pone de pie y toca la línea central del campo. ✓ HIDRATACIÓN DE ESTUDIANTES.	Campo deportivo, balones, conos, escalera de coordinación , tablero, silbato.
	Desarrollo	Metagente: ○ Formamos a los estudiantes en dos grupos grandes de la misma cantidad de integrantes, donde se seleccionará a cuatro estudiantes quienes tendrán el rol de lanzar el balón con el objetivo de impactar este en uno de sus compañeros. ○ se les brinda a los estudiantes 10 minutos para que ambos roles del juego dialoguen coordinando una estrategia de juego. ○ al sonido del silbato se dará inicio al juego, cuando el balón toque al compañero este perderá una vida, el estudiante tendrá 3 vidas u oportunidades. ○ después de eliminar a cuatro estudiantes estos obtendrán el rol de lanzar al balón. ○ y se les brindara de nuevo el tiempo de dialogar coordinar su estrategia. ○ Estas actividades se harán en los dos grupos ya establecidos. Agua y cemento: • Formamos a los estudiantes en dos grupos de la misma cantidad de integrantes, donde se seleccionará a tres estudiantes que tendrán el rol de ser "EL CEMENTO" • Al sonido del silbato, los estudiantes "CEMENTO" tendrán que dialogar para organizarse y poder ejecutar la mejor estrategia. • Cuando el docente haga sonar 2 veces el silbato, los estudiantes "CEMENTOS" saldrán corriendo con el objetivo de atrapar a sus compañeros y volverlos "CEMENTO". • Los estudiantes que no fueron atrapados, tendrán la tarea de ayudar a sus compañeros mediante un toque, volviéndolos "AGUA". • El turno de los seleccionados para ser cemento finalizara cuando todos los estudiantes se vuelvan cemento o cuando haya pasado 10 minutos de juego. • Se elegirán a estudiantes al azar para que realicen la misma acción que sus compañeros que eran cemento en tres oportunidades más.  Piedra, papel y tijera con obstáculos: • Formamos cuatro grupos de la misma cantidad de integrantes, ubicando dos grupos por cada lado de la loza deportiva. • Ubicamos aros con tiza en el piso, formando un camino de aros, a cada extremo del camino habrá un equipo. • Los estudiantes dialogan entre ellos para poder organizarse y establecer el orden de los estudiantes según su estrategia. • Al sonido del silbato, el primero de cada columna, pasaran por cada uno de los aros y cuando se encuentren se enfrentarán en un duelo de piedra, papel o tijera y el que no gane, tendrá que hacerse a un lado y dejar avanzar al ganador.  • El equipo que logre obtener 3 puntos se hace acreedor del primer lugar en el juego o el equipo que logre más puntos que sus rivales después de 10 minutos será el ganador. Tres en raya: • Formamos grupos de la misma cantidad de integrantes, los ubicamos dos grupos en cada figura. • Tendrán obstáculos para realizar actividades antes de mover las fichas para lograr completar la línea de 3 (vertical, horizontal o diagonal). • Tendrán conos en una columna ubicados a una distancia de 3 metros de los estudiantes y 1 metro de distancia entre ellos. • Los estudiantes al sonido del silbato saldrán corriendo con un plato en la mano, desplazándose en zigzag entre los conos y luego pondrán su plato en el tablero hecho en el piso.	
CIERRE	**Reflexiones sobre el aprendizaje**	• Actividad de relajación y recuperación: Recuerda, que después de realizar una actividad intensa y de gran esfuerzo debes practicar la rutina de ejercicios de relajación, por 10 - 15 minutos. • ¿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? Higiene personal, recuerda luego de la actividad, debes asearte, cambiarte ropa (limpia), hidratarte con agua, consumir alimentos saludables, descansar para recuperar energías.  	Campo deportivo

DE LA CRUZ SERRANO JEISON JAMIR

ESPINOZA CORREA GREGORIO

Anexo N° 12: Evidencia fotográfica de la aplicación del programa de Juegos tradicionales









