

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Educación física.

AUTOR:

Bach. Minga Cruz, Jose Fortunato

Bach. Santos Cruz, Moises

ASESORA:

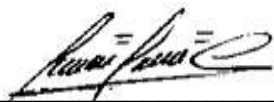
Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar

Lambayeque- Perú

2025

**Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en
estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas**

**Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Educación física**



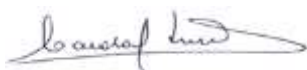
Bach. Minga Cruz, Jose Fortunato
Investigadora



Bach. Santos Cruz, Moises
Investigadora



Dra. Fernández Celiz María del Pilar
Presidente



Dra. Smith Maguiña Carola Amparo
Secretario



M.Sc. Bustamante Cerna David
Vocal



DRA. LIZA GONZÁLES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI: 16620328

ASESORA

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 265-2026

Siendo las 17 horas, del día viernes 13 de marzo 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/vdd-xyon-aoq> por mandato de la Resolución N° 0833-2026-D-FACHSE de fecha 10 de marzo de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 3112-2025-D-FACHSE de fecha 26 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
Vocal	: M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
Asesor(a) Metodológico	: Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA FORTALECER EL TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E 14537 - HUAYLAS. Presentada por MINGA CRUZ, JOSE FORTUNATO Y SANTOS CRUZ, MOISES para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**.

Siendo las 18 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)

Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
SECRETARIO(A)

M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar usuario revisor de Tesis

Trabajo de Suficiencia Profesional y/o Trabajo Académico

Titulada: **Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas**, cuyos autores son, **Bach. Minga Cruz, Jose Fortunato, com DNI N° 71293338; Bach. Santos Cruz, Moises, com DNI N° 46703306**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 15 %, verificable en el resumen de reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el recibo digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, Julio 2025


DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI: 16620328
ASESORA

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%	7%	3%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Instituto de educacion superior pedagogico publico Tayabamba Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	sexoalni.weebly.com Fuente de Internet	<1%

Submitted to POSGRADO

DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI:16620328

ASESORA

8	Trabajo del estudiante	<1 %
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
11	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
15	www.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
17	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Chiclayo Trabajo del estudiante	<1 %



DRA. LIZA GONZALES JULIA-MIRTHA DEL PILAR

DNI:16620328

ASESORA

20

Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades

Trabajo del estudiante

<1%

21

repositorio.esuelafolklore.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI:16620328

ASESORA

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Minga Cruz, Jose Fortunato Santos Cruz, Moises
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el traba...
Nombre del archivo:	INFORME_FINAL_MOISES_EDUCACION_FISICA.docx
Tamaño del archivo:	737.21K
Total páginas:	93
Total de palabras:	17,780
Total de caracteres:	105,812
Fecha de entrega:	29-dic-2025 05:29p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2851809230

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TRABAJO
Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo
colaborativo en estudiantes de nuevo grado de primaria de la I.E.
14997 - Huancayo.

Presentado para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Educación Física.

AL TITULO
José Moisés Cruz, José Fortunato Santos Cruz, Moisés

PRESENTE
Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar
Licenciada en Psicología

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI:16620328
ASESORA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por darme salud, fortaleza y sabiduría para seguir adelante en cada etapa. A mi familia, por su amor incondicional, su paciencia y por ser mi principal motivación en los días difíciles. A mis padres, por sus consejos y por enseñarme el valor del esfuerzo. Y a todas las personas que, con una palabra de aliento y su confianza, contribuyeron a que este objetivo se hiciera realidad.

José

Con profundo cariño, dedico este trabajo a mi familia, por sostenerme con amor, comprensión y apoyo constante. A quienes creyeron en mí incluso cuando el cansancio parecía ganar, gracias por impulsarme a no rendirme. Este logro no es solo mío; es el resultado de cada consejo, cada sacrificio y cada gesto de ánimo que me acompañó durante el proceso. Que este esfuerzo sea también un homenaje a su confianza y a todo lo que me inspiran a mejorar cada día.

Moises

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento al Programa LEMM de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (UNPRG), por el acompañamiento académico, la formación recibida y las oportunidades brindadas para fortalecer mis competencias profesionales e investigativas. De manera especial, agradezco a mi asesora, la Dra. Liza Gonzales, por su orientación constante, su exigencia académica, su dedicación y el valioso aporte de sus observaciones, que permitieron mejorar la calidad y consistencia del presente trabajo. Su experiencia, compromiso y disposición para guiar cada etapa del proceso han sido fundamentales para culminar con responsabilidad y rigor este logro académico.

José

Mi agradecimiento profundo al Programa LEMM de la UNPRG, por promover una formación integral y por el respaldo institucional brindado durante el desarrollo de este trabajo, lo cual contribuyó significativamente a consolidar aprendizajes y capacidades orientadas a la investigación. Asimismo, reconozco y valoro de manera especial la guía de la Dra. Liza Gonzales, asesora de este proceso, por su apoyo permanente, sus recomendaciones oportunas y su acompañamiento profesional, que impulsaron la mejora continua del estudio. Gracias por compartir su conocimiento con paciencia y rigurosidad, y por motivar a culminar esta meta académica con seriedad y compromiso.

Moises

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	iv
DEDICATORIA	ix
AGRADECIMIENTO	x
ÍNDICE.....	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	15
I. DISEÑO TEÓRICO	17
1.1. Antecedentes	17
1.2. Bases teóricas	22
1.3. Bases conceptuales.....	24
II DISEÑO METODOLÓGICO	15
2.1. Tipo de investigación:	15
2.2. Población, muestra.	16
2.3. Técnicas, instrumentos.....	16
2.4. Procedimientos.....	17
2.5. Métodos de análisis de datos.....	17
III RESULTADOS.....	18
IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS	25
V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	30
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES.....	64
REFERENCIAS.....	65
ANEXOS	1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Total, de estudiantes	16
Tabla 2 Dimensión de interacción social	18
Tabla 3 Dimensión de Responsabilidad compartida.....	19
Tabla 4 Dimensión de Interdependencia positiva	20
Tabla 5 Dimensión de Logro de metas comunes	22
Tabla 6 Nivel del trabajo colaborativo.....	23

RESUMEN

La investigación titulada “Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. 14537 – Huaylas” tuvo como objetivo proponer estrategias lúdicas para mejorar el trabajo colaborativo. Se trabajó con enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo con propuesta; la muestra fue censal (16 estudiantes). El diagnóstico se realizó mediante una guía de observación del trabajo colaborativo en cuatro dimensiones: interacción social, responsabilidad compartida, interdependencia positiva y logro de metas comunes. Los resultados evidenciaron predominio del nivel Proceso (60,9%), con porcentajes por dimensión de 60%, 61,2%, 55% y 61,3%, respectivamente; además, se registró Inicio (21,9%) y Logrado (17,2%), destacando la menor consolidación en responsabilidad compartida (13,8% en Logrado). Con base en estos hallazgos, se diseñó una intervención de juegos cooperativos e inclusivos, con roles rotativos, reglas claras, retos progresivos y cierres reflexivos breves, orientada a fortalecer acuerdos, corresponsabilidad y coordinación grupal. La propuesta se sustenta en aportes de Château, en la perspectiva psicomotriz de Wallon y Le Boulch, en las inteligencias múltiples de Gardner y en el enfoque sociocultural de Vygotsky, aplicando andamiajes en la Zona de Desarrollo Próximo. Metodológicamente, se organiza en planificación, ejecución y evaluación formativa, alineada a los criterios del MINEDU para Educación Física. Se espera incrementar el nivel Logrado y consolidar prácticas colaborativas en aula.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Educación Física, trabajo colaborativo.

ABSTRACT

The study entitled “Play-Based Strategies in Physical Education to Strengthen Collaborative Work among Fourth-Grade Primary Students at I.E. 14537 – Huaylas” aimed to propose play-based strategies to improve collaborative work. A quantitative approach was used, with a non-experimental design and a descriptive level with a proposal; the sample was a census sample (16 students). The diagnosis was conducted through an observation checklist to assess collaborative work across four dimensions: social interaction, shared responsibility, positive interdependence, and achievement of common goals. The results showed a predominance of the Process level (60.9%), with percentages by dimension of 60%, 61.2%, 55%, and 61.3%, respectively; additionally, the Beginning level (21.9%) and the Achieved level (17.2%) were recorded, highlighting the lowest consolidation in shared responsibility (13.8% in Achieved). Based on these findings, an intervention of cooperative and inclusive games was designed, featuring rotating roles, clear rules, progressive challenges, and brief reflective closures, aimed at strengthening agreements, co-responsibility, and group coordination. The proposal is supported by Château’s contributions, the psychomotor perspective of Wallon and Le Boulch, Gardner’s theory of multiple intelligences, and Vygotsky’s sociocultural approach, applying scaffolding within the Zone of Proximal Development. Methodologically, it is organized into planning, implementation, and formative assessment, aligned with MINEDU criteria for Physical Education. It is expected to increase the Achieved level and consolidate collaborative practices in the classroom.

Keywords: play-based strategies, Physical Education, collaborative work.

INTRODUCCIÓN

A nivel global, según el informe de la UNESCO (2023) sobre educación física de calidad, el 89 % de los países encuestados de un total de 117 indicaron que en sus sistemas escolares se promueve la participación equitativa entre niñas y niños en las actividades físicas escolares, lo cual representa un avance significativo hacia la implementación de estrategias colaborativas inclusivas. Este enfoque no solo garantiza el acceso igualitario, sino que crea un entorno propicio para el desarrollo de habilidades sociales en condiciones de equidad. En consonancia, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), a través de su estudio Survey on Social and Emotional Skills (SSES) de 2024, ha evidenciado que la Educación Física es el espacio curricular más recurrente para la enseñanza de habilidades socioemocionales, entre ellas la colaboración, la empatía y la comunicación asertiva, superando incluso a otras áreas académicas en frecuencia de aplicación.

El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) promueve el trabajo colaborativo como eje transversal en Educación Física, destacando la importancia de diseñar espacios que fomenten la interacción, la comunicación y la convivencia activa. Según las orientaciones de la DEFID (2024), los docentes especializados deben impulsar dinámicas grupales que fortalezcan la cooperación y el desarrollo socioemocional, contribuyendo a una formación integral y participativa.

En el contexto educativo actual, uno de los principales desafíos que enfrentan la institución 14537 – Huaylas del nivel primario es el desarrollo efectivo del trabajo colaborativo entre los estudiantes, especialmente en espacios como la Educación Física, donde la interacción y la convivencia son elementos clave del aprendizaje ya que se observa con frecuencia una limitada disposición para cooperar, compartir responsabilidades o resolver conflictos de manera conjunta durante las actividades físicas, esto repercute en la dinámica grupal limita el

desarrollo de competencias socioemocionales fundamentales como la empatía, el respeto y la solidaridad. Por ello, resulta necesario abordar esta problemática ¿La propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física contribuye para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la IE 14537 – Huaylas? De la misma forma se planteó el objetivo general que fue proponer estrategias lúdicas en Educación Física para mejorar el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 – Huaylas y los objetivos específicos que fueron 1. Describir el nivel de desarrollo del trabajo colaborativo en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. N.º 14537 – Huaylas durante las actividades físicas escolares. 2. Sustentar teóricamente y metodológicamente la propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 – Huaylas. 3. Elaborar una propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 – Huaylas.

Este estudio se organiza en cinco capítulos. En el Capítulo I se expone el problema de investigación y se sustenta con el marco teórico correspondiente. El Capítulo II detalla el enfoque metodológico y el diseño del estudio, así como las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos. En el Capítulo III se presentan los resultados alcanzados y su análisis. El Capítulo IV aborda la discusión, contrastando los hallazgos con antecedentes y estudios previos. Finalmente, el Capítulo V desarrolla la propuesta de intervención e integra, además, las conclusiones, recomendaciones y anexos.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

En el contexto europeo, Moro (2021), desarrolló el trabajo titulado “*Los juegos cooperativos en Educación Física: propuesta de intervención*”, realizado y aplicado en el CEIP “Fray Juan de la Cruz” (Segovia, España) con 12 estudiantes de 1.º de Primaria. El objetivo general fue crear, implementar y evaluar una unidad didáctica de seis sesiones centrada en juegos cooperativos para favorecer prácticas de cooperación en el área de Educación Física. El problema que motivó el estudio fue la insuficiente presencia de dinámicas cooperativas y la prevalencia de enfoques competitivos e individualistas en la clase. El tipo de investigación corresponde a un estudio aplicado con intervención educativa, evaluado de forma descriptiva mediante observación de campo, hojas de registro y cuestionario final. Como conclusión, se reporta alta motivación del alumnado, mejoras en el respeto de normas, ayuda entre pares y coordinación del trabajo en equipo, así como la viabilidad pedagógica de los juegos cooperativos en la programación regular de EF. Relevancia para nuestra investigación, este antecedente evidencia que estrategias lúdicas cooperativas (roles, metas compartidas, reflexión guiada y normas consensuadas) son eficaces para fortalecer el trabajo colaborativo.

Rojó (2023), realizó el trabajo titulado “*El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales*”, con una intervención docente aplicada en el Colegio Santa María la Real de Huelgas (Valladolid) a una clase de 5.º de Primaria (n = 24). El objetivo general fue elaborar, implementar y evaluar una situación de aprendizaje basada en juegos cooperativos para mejorar las relaciones sociales y la participación activa del alumnado en Educación Física. El problema abordado fue la competitividad y la exclusión observadas en la clase de EF, que deterioraban la convivencia y el trabajo en equipo; se propuso el juego cooperativo como alternativa pedagógica. El tipo de investigación corresponde a un estudio aplicado con intervención educativa y evaluación descriptiva, con observación de campo, diario de sesiones y análisis por

categorías (relaciones sociales, conductas cooperativas, participación y conductas disruptivas). Entre los resultados y conclusiones, se evidenció la creación de un entorno de trabajo colaborativo, mayor ayuda mutua, mejoras en la comunicación respetuosa y la escucha activa, incremento de conductas cooperativas y de la participación, y atenuación de conductas disruptivas, confirmando la viabilidad de los juegos cooperativos como recurso para fortalecer la convivencia y la implicación del grupo.

Por otro lado, García et al., (2021), desarrollaron el artículo titulado *Beneficios del aprendizaje cooperativo en educación física en la etapa de educación primaria*. Un análisis cualitativo, realizado en España con alumnado de Educación Primaria vinculado a la Universidad de Alicante (n = 16). El propósito de la investigación fue analizar los efectos de una unidad didáctica de cinco sesiones guiada por el aprendizaje cooperativo en la experiencia del estudiantado durante las clases de Educación Física, atendiendo especialmente a la interacción social y a las emociones positivas. El problema abordado fue la necesidad de estrategias pedagógicas que promuevan relaciones sociales saludables, participación activa y disfrute en el área, frente a enfoques de aula que no siempre facilitan la cooperación. Metodología de investigación: enfoque cualitativo con diseño descriptivo, entrevistas posteriores a la intervención y análisis de contenido para identificar cambios percibidos en las relaciones y en la vivencia emocional de las sesiones. Los resultados evidenciaron alta aceptación de la metodología cooperativa, mejora de las relaciones sociales e incremento sostenido de emociones positivas a lo largo de la unidad. Se concluyó que integrar estructuras cooperativas en Educación Física favorece la interacción interpersonal, la cohesión grupal y la vivencia positiva de la asignatura. Relevancia para nuestra investigación: al mostrar que el aprendizaje cooperativo genera procesos de apoyo mutuo, comunicación asertiva y metas compartidas.

En el contexto peruano, Quispe (2023), desarrolló el trabajo titulado *“Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 60244 “Andrés Avelino Cáceres”, distrito de Pebas, Mariscal Ramón Castilla – Loreto”*, realizado en dicha escuela pública durante el año 2022. El propósito de la investigación fue identificar la relación entre la práctica de juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado. El problema abordado se centró en la necesidad de evidenciar empíricamente si la implementación de dinámicas cooperativas en Educación Física se asocia con mejoras en la convivencia y en las destrezas sociales del alumnado. Metodología de investigación: enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transeccional, con nivel descriptivo–correlacional; la población estuvo conformada por 22 estudiantes y se trabajó con una muestra censal no probabilística; se aplicó encuesta con dos instrumentos tipo Likert (Cuestionario de Juegos Cooperativos y Cuestionario de Habilidades Sociales). Entre los principales resultados, se reportaron niveles medios mayoritarios en ambas variables (59 % en juegos cooperativos y 64 % en habilidades sociales) y una correlación alta y significativa entre ellas (Rho de Spearman = 0.711; $p = 0.000$). Se concluyó que la participación en juegos cooperativos se relaciona positivamente con el desarrollo de habilidades sociales del grupo estudiado.

Asimismo, Osorno y Portillo, (2025) desarrollaron el trabajo titulado *“Juegos cooperativos para mejorar el nivel del trabajo colaborativo de los niños de la I.E.I. N.º 356 – Végueta, 2024”*, realizado en la I.E.I. N.º 356 del distrito de Végueta. El propósito de la investigación fue establecer la relación entre la aplicación sistemática de juegos cooperativos y el nivel de trabajo colaborativo en niños de cinco años; el problema abordado se centró en la necesidad de fortalecer prácticas de cooperación en el aula frente a dinámicas de juego que, con frecuencia, reproducen relaciones de poder y conductas de agresión. Metodología de investigación: enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel correlacional y diseño transversal;

población de 163 niñas y niños y muestra de 63 estudiantes de 5 años. Entre los principales resultados y conclusiones, se reportó que los juegos cooperativos se relacionan significativamente con la mejora del nivel de trabajo colaborativo en el grupo estudiado, lo que confirma la pertinencia pedagógica de estas estrategias.

Del Águila (2023) desarrolló la tesis titulada “*Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en los alumnos del 4.º grado del Colegio Juan Miguel Pérez Rengifo, Punta del Este – Tarapoto, Provincia y Región de San Martín, 2019*”, realizada en dicho centro educativo público. El propósito de la investigación fue establecer el grado de relación entre el aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado; el problema abordado se centró en la necesidad de evidenciar empíricamente si la organización del trabajo en equipos y las dinámicas cooperativas se asocian con mejoras socioafectivas en el aula. Metodología de investigación: enfoque cuantitativo, diseño no experimental de tipo correlacional con carácter descriptivo-relacional; población de estudiantes de 4.º grado y muestra de 75 alumnos; se emplearon encuesta y observación como técnicas, con un cuestionario de 16 ítems para aprendizaje cooperativo y una ficha de observación de 24 afirmaciones para habilidades sociales. Los resultados mostraron correlaciones positivas y significativas entre las dimensiones del aprendizaje cooperativo (p. ej., funcionamiento interno del grupo y eficacia del trabajo grupal) y las habilidades sociales del alumnado, con coeficientes Rho de Spearman en el rango aproximado de 0,68–0,70 ($p = 0,000$), concluyéndose que mayores niveles de aprendizaje cooperativo se asocian con mejores desempeños socioafectivos.

En el contexto local, Vega (2024), desarrolló la tesis titulada “*Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial, distrito de Caraz, Ancash*”, realizada en la I.E.I. María Candelaria del Villar (provincia de Huaylas). El propósito de la investigación fue determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en aula. El problema abordado se centró en las

limitaciones observadas en la interacción social de los niños y la necesidad de estrategias lúdicas que favorezcan la convivencia. Metodología de investigación: enfoque cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental con pretest–postest; muestra de 22 niños de 3 años; técnica de observación y ficha de observación validada por juicio de expertos; análisis con estadística descriptiva e inferencial (Excel y SPSS v.24). Entre los resultados y conclusiones se reportó aumento sustantivo del nivel “logro esperado” tras la intervención y diferencia significativa ($p = 0.000$), concluyéndose que los juegos cooperativos mejoran de manera significativa las habilidades sociales en el grupo estudiado.

Ramos (2022), desarrolló la tesis titulada “*Juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, Huaripampa – Olleros – Huaraz – 2022*”, realizada en la I.E.I. N.º 240 (provincia de Huaraz). El objetivo general fue establecer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en niños de cinco años. El problema se vinculó con la necesidad de evidenciar empíricamente si las dinámicas cooperativas favorecen la interacción y la convivencia en el aula. Metodología de investigación: enfoque cuantitativo, estudio no experimental, diseño descriptivo–correlacional; muestra de 21 niños de 5 años; instrumentos: lista de cotejo para la variable juego cooperativo y cuestionario para habilidades sociales; contraste mediante Rho de Spearman ($\alpha = 0.05$). Se concluyó que existe relación directa y significativa entre el juego cooperativo y las habilidades sociales del grupo evaluado.

Finalmente, Álvarez y Tinoco (2024), desarrollaron la tesis titulada *Trabajo colaborativo y aprendizaje activo en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Jesús Nazareno, Huaraz – Ancash, 2023*, realizada en dicha escuela pública con una muestra de 22 estudiantes de sexto grado. El propósito de la investigación fue determinar la relación entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo en el aula; el problema abordado se vinculó con la necesidad de evidencias empíricas que sustenten la pertinencia de estrategias colaborativas para

dinamizar la participación y el involucramiento cognitivo del estudiantado. Metodología de investigación: enfoque cuantitativo; estudio básico de nivel descriptivo, con diseño no experimental y análisis correlacional (coeficiente de Pearson), empleando cuestionarios validados para ambas variables ($\alpha \approx .87$). Entre los resultados y conclusiones, se reportó una relación directa y positiva de magnitud alta entre trabajo colaborativo y aprendizaje activo ($r = .833$), lo que refuerza la utilidad pedagógica de estructurar metas compartidas, roles y la interacción promotora entre pares.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Estrategias lúdicas en Educación Física

Teoría del juego como afirmación del yo – Jean Château

La teoría del juego como afirmación del yo, formulada por Jean Château, concibe el juego como actividad privilegiada de la infancia cuya finalidad es la autoafirmación: el gozo lúdico posee valor moral, el juego cumple en el niño una función análoga al trabajo del adulto y su “seriedad” orienta la construcción de la personalidad; desde esta óptica, el niño tiende tanto a la atracción por el adulto como al gusto por la regla, y transita desde juegos no reglados hacia juegos reglados (imitación, construcción, reglas) que encauzan su autonomía y socialización (Mármol, 2023)

Aplicada a la Educación Física, esta perspectiva implica que las estrategias lúdicas en especial las cooperativas— ofrecen escenarios donde el estudiante decide, asume roles, negocia normas y coordina acciones con otros, afirmando su identidad en un marco de metas compartidas; la evidencia en primaria muestra que secuencias didácticas basadas en aprendizaje/juego cooperativo mejoran las relaciones sociales, aumentan la participación y generan emociones positivas (García et al., 2021).

Teoría del desarrollo psicomotor – Wallon y Le Boulch

La teoría del desarrollo psicomotor, con raíces en Henri Wallon y Jean Le Boulch, entiende la unidad funcional cuerpo-mente y explica cómo el movimiento, la emoción y la cognición se integran en la construcción progresiva del esquema corporal, la regulación tónico-postural y la socialización del niño; desde esta perspectiva, el desarrollo transita de acciones sensorio-motoras hacia formas cada vez más intencionales y regladas, de modo que la educación psicomotriz orienta la autonomía y la convivencia a través de experiencias corporales significativas (de Pena y Díez, 2024).

Trasladada al campo de la Educación Física en primaria, esta mirada sustenta que las estrategias lúdicas, por ejemplo, secuencias con juego motor, juego espontáneo, juego dramático y danza activan la organización del movimiento, la autorregulación socioafectiva y la cooperación entre pares; en términos prácticos, diseñar situaciones motrices con reglas compartidas, roles rotativos y metas comunes favorece la coordinación de acciones, la comunicación y la pertenencia al grupo (Napa, 2023).

Teoría de las inteligencias múltiples – Howard Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples, propuesta por Howard Gardner, plantea que la inteligencia no es un constructo unitario, sino un conjunto de sistemas relativamente autónomos (lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista) que se expresan de forma diversa según la cultura y la experiencia; en educación, este enfoque invita a diversificar metodologías y evaluaciones auténticas para movilizar distintas potencialidades del alumnado y favorecer aprendizajes significativos (Galarza et al, 2023).

Aplicada a la Educación Física, la teoría permite diseñar estrategias lúdicas que activen perfiles distintos (p. ej., corporal-cinestésico, espacial, interpersonal) mediante juegos

cooperativos con roles, metas compartidas y resolución conjunta de retos; la evidencia reciente muestra que integrar inteligencias múltiples como estrategia didáctica en EF impacta positivamente el desarrollo cognitivo-motor y las actitudes socioafectivas del alumnado, condiciones que sostienen el trabajo colaborativo (Posso et al., 2022).

1.2.2. Trabajo colaborativo en estudiantes

Enfoque sociocultural de Lev Vygotsky

El enfoque sociocultural de Lev Vygotsky explica que las funciones psicológicas superiores emergen primero en la interacción social y luego se internalizan gracias a la mediación de herramientas culturales en especial, el lenguaje dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP); por ello, la enseñanza eficaz organiza ayudas temporales (andamiajes) ajustadas al nivel real y potencial del estudiante. Trasladado a Educación Física, esto implica diseñar juegos cooperativos con desafíos motrices de complejidad creciente, reglas compartidas y roles rotativos, donde el docente y los pares actúan como mediadores que modelan, guían preguntas, ofrecen retroalimentación específica y retiran apoyos a medida que aumenta la autonomía. De este modo, las estrategias lúdicas intensifican los mecanismos del trabajo colaborativo interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción promotora y habilidades sociales y favorecen la autorregulación motriz y socioemocional mediante cierres reflexivos breves que consolidan lo aprendido (Paz et al., 2023)

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Variable independiente

Estrategias lúdicas en Educación Física: Son un conjunto de recursos metodológicos que emplean el juego como herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo integral del estudiante, promoviendo el aprendizaje a través de la actividad física, la interacción social y el disfrute. En Educación Física, estas estrategias incluida la gamificación como forma de diseñar experiencias con reglas, misiones y retos, se organizan de manera intencional y se adaptan al

nivel evolutivo del grupo para fortalecer habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales en ambientes participativos y motivadores (Flores, 2024).

Por otro lado, cuando se estructuran como juegos cooperativos, estas estrategias favorecen la construcción de competencias socioemocionales (comunicación, respeto, empatía) y la convivencia inclusiva del aula, al exigir metas compartidas, apoyo mutuo y negociación de normas; así, el vínculo entre cuerpo, emoción y mente se activa en experiencias placenteras que consolidan aprendizajes duraderos y un clima de colaboración (Trujillo, 2022).

Finalmente, su implementación no debe improvisarse: requiere una planificación cuidadosa que alinee objetivos del área, intereses del grupo y oportunidades para integrar valores como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad compartida; en este sentido, la literatura reciente sobre diseño lúdico/gamificado subraya la necesidad de definir metas claras, criterios de evaluación y secuencias progresivas de reto para sostener la motivación y el compromiso del alumnado (Guillén, 2024).

Dimensiones:

Planificación: En estrategias lúdicas en Educación Física, la planificación es la dimensión donde el docente diseña anticipadamente la intervención: determina la situación o necesidad a atender, define objetivos y metas, selecciona juegos coherentes con los aprendizajes, organiza secuencia de actividades, tiempos, espacios, materiales, roles, normas de seguridad, y deja previsto cómo se hará el monitoreo y la evaluación (criterios e instrumentos). En esa lógica, planificar supone estructurar un “plan” con componentes como objetivo, recursos, programación de actividades y una estrategia de monitoreo/evaluación que asegure el cumplimiento de lo previsto. (MINEDU, 2022).

Ejecución: La ejecución es la dimensión operativa: consiste en poner en práctica lo planificado durante la sesión, conduciendo los juegos como situaciones motrices con un

propósito (objetivo motor), explicando reglas, organizando grupos, distribuyendo materiales, gestionando el espacio y acompañando el desempeño con orientaciones, ajustes y variaciones según el avance del estudiante. En esta fase, también se asegura el desarrollo ordenado y seguro de las actividades (supervisión, rotación de roles y organización del patio/espacios), de modo que la experiencia lúdica se mantenga significativa y formativa. (Celdrán Fernández, 2023; MINEDU, 2022).

Evaluación: permite valorar el aprendizaje y la efectividad de la estrategia lúdica, mediante el recojo de evidencias (observación del desempeño, productos o participación), su análisis y la emisión de juicios para tomar decisiones pedagógicas (reforzar, retroalimentar, ajustar el juego o la consigna). En Educación Física, se entiende como una tarea docente orientada a verificar la apropiación del aprendizaje logrado en la sesión, priorizando un enfoque formativo (retroalimentación durante el proceso). (González Cabrera, 2023; MINEDU, 2022).

1.3.2. Variable dependiente

Trabajo colaborativo en Educación Física: Se entiende por trabajo colaborativo en Educación Física una estrategia pedagógica que organiza a los estudiantes para actuar conjunta y equitativamente sobre tareas motrices con metas comunes, tomando decisiones compartidas y asumiendo responsabilidad mutua mientras aprenden “con, de y por” sus pares; este enfoque no solo potencia destrezas motoras, sino también competencias sociales, emocionales y cognitivas necesarias para la vida comunitaria y la convivencia escolar. En la literatura reciente del área se describe el trabajo colaborativo (vía aprendizaje cooperativo) como un modelo pedagógico consolidado en EF que articula la participación activa del alumnado con la mejora del clima social del aula. (Martinez, 2025).

En cuanto a su andamiaje, la adaptación educativa de las propuestas de Johnson & Johnson en EF suele organizar el trabajo colaborativo alrededor de cinco componentes

esenciales: interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción promotora cara a cara, habilidades interpersonales y de grupo y evaluación o procesamiento grupal; su presencia explícita en las tareas motrices garantiza tanto la implicación de cada estudiante como la cohesión del equipo, factores clave para que la cooperación sea eficaz durante el juego y la práctica física escolar (San José , 2024).

Desde el enfoque sociocultural, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky fundamenta el trabajo colaborativo al mostrar que la interacción con otros más competentes y el uso del lenguaje como herramienta cultural permiten avanzar del desempeño real al potencial; trasladado a EF, diseñar retos motrices cooperativos con reglas compartidas y apoyos graduados facilita la internalización de habilidades y la autorregulación social del grupo durante la actividad física (Herrera, 2020).

Una dimensión transversal del trabajo colaborativo en EF es la comunicación cooperativa (escucha activa, acuerdos, retroalimentación entre pares), pues genera confianza y sentido de pertenencia al equipo; la evidencia de revisiones recientes en español subraya que estructurar tareas cooperativas con metas compartidas y roles rotativos favorece la gestión constructiva del conflicto y el fortalecimiento del “nosotros” en contextos motrices escolares (Leguizamón y Gonzales, 2021).

Dimensiones:

Logro de metas comunes: Es la orientación del grupo hacia un objetivo compartido con criterios de éxito claros, articulando los nuevos retos motrices con los saberes previos del alumnado para sostener el compromiso y la culminación conjunta de la tarea; en EF supone metas explícitas, roles y coordinación de esfuerzos en torno a una misma finalidad (Halanoca, 2024).

Interacción social: Es la calidad de los intercambios entre pares (comunicación, negociación y co-regulación) que se construyen en contextos auténticos y participativos; en EF, las situaciones lúdicas con reglas y roles ofrecen el espacio para resolver conflictos “en acción”, consolidar la confianza y fortalecer el sentido de pertenencia al equipo (Briceño, 2024).

Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	
Juegos de desplazamiento	Planificación	La propuesta considera la utilización de estrategias lúdicas en Educación Física	Guia de observación	
		La propuesta toma en cuenta la problemática diagnosticada		
		La propuesta presenta fundamentos teóricos pertinentes.		
		Las estrategias están orientadas a las dificultades del trabajo colaborativo		
		Las estrategias están orientadas a las características de los niños y niñas.		
	Ejecución	La propuesta utiliza estrategias lúdicas en Educación Física en las actividades con los niños y niñas.		
		La aplicación de la propuesta sigue secuencia lógica y ordenada.		
		La propuesta propicia la participación de los niños y niñas.		
	Evaluación	La propuesta tiene en cuenta los objetivos de la investigación.		Inicio
		La propuesta tiene en cuenta los objetivos del programa.		Proceso
Trabajo colaborativo	Interacción social	Participa activamente con sus compañeros durante las actividades físicas.	Logro esperado	
		Escucha con respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.	Logro destacado	
		Establece comunicación verbal y no verbal durante el juego.		
		Resuelve conflictos de manera dialogada y pacífica.		
		Muestra disposición para colaborar sin excluir a nadie.		
	Responsabilidad compartida	Asume tareas específicas dentro del grupo sin necesidad de recordatorio.		
		Cumple con su rol en la actividad física asignada.		

		Se esfuerza por cumplir los acuerdos del grupo.	
		Demuestra compromiso para finalizar la actividad en equipo.	
		Reconoce su responsabilidad ante los logros o dificultades del grupo.	
	Interdependencia positiva	Apoya a sus compañeros para que todos alcancen el objetivo.	
		Comparte materiales y recursos durante la actividad física.	
		Anima y motiva a sus compañeros durante el juego.	
		Reconoce que el éxito del grupo depende del esfuerzo de todos.	
		Coordina sus acciones considerando el ritmo del grupo.	
	Logro de metas comunes	Trabaja con el grupo para alcanzar un objetivo común.	
		Contribuye con ideas que ayudan a lograr la meta del equipo.	
		Evalúa con el grupo los resultados obtenidos en la actividad.	
		Reconoce la importancia del trabajo colectivo para cumplir la meta.	
		Se siente parte del logro cuando el grupo tiene éxito.	

II DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación:

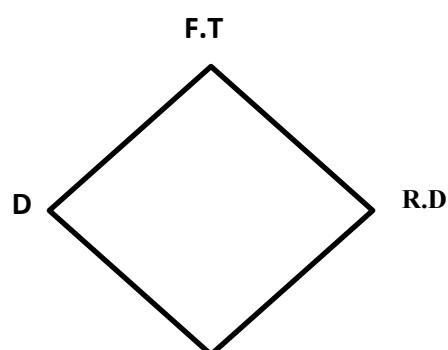
La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, porque la información se recogió a partir de datos observables y medibles del trabajo colaborativo en el aula (conductas, desempeños e indicadores), los cuales se organizaron para su tratamiento mediante procedimientos estadísticos descriptivos. En este sentido, el enfoque cuantitativo se caracterizó por apoyarse en la medición de datos numéricos y su análisis sistemático para describir el fenómeno estudiado en función de los objetivos planteados (Acosta Faneite, 2023).

El estudio asumió un diseño no experimental, debido a que las variables no se manipularon deliberadamente, sino que se observaron tal como ocurrieron en su contexto natural de trabajo pedagógico, evitando intervenir con tratamientos o condiciones controladas. Asimismo, se trabajó con un corte transversal, ya que la recolección de datos se realizó en un único momento para describir el estado del trabajo colaborativo y sustentar la propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física, sin seguimiento longitudinal (Arias-Gonzales, 2021).

La investigación se ubicó en un nivel descriptivo, porque se orientó a precisar cómo se manifestaba el trabajo colaborativo en los estudiantes de cuarto grado y cómo se venían aplicando las estrategias lúdicas en Educación Física, identificando fortalezas y aspectos por mejorar. A la vez, se asumió un carácter descriptivo–propositivo, debido a que, con base en el diagnóstico, se elaboró una propuesta de intervención sustentada en criterios teóricos y evidencia empírica disponible, con intención de responder a la necesidad educativa identificada (Jiménez Bran et al., 2025).

D: Datos de la evaluación

F.T: Desarrollo de las habilidades motrices



P: Propuesta de juegos de desplazamiento

RD: Realidad deseada

P

2.2. Población, muestra.

La población estuvo conformada por 16 estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N.º 14537 – Huaylas, y la muestra coincidió con la totalidad de la población, por lo que se trabajó con un censo (cobertura completa de los participantes). En términos metodológicos, se consideró pertinente aclarar que el uso del término “muestra censal” suele generar confusiones, ya que “censo” alude a la totalidad y “muestra” a una porción; por ello, se optó por describirlo como muestra igual a la población, manteniendo coherencia conceptual en la delimitación de participantes (Chero-Pacheco, 2024).

Tabla 1 Total, de estudiantes

Edad	Cantidad
4 grado	16
Total	16

2.3. Técnicas, instrumentos

Técnicas: La técnica empleada fue la observación estructurada, dado que se buscó registrar comportamientos colaborativos definidos previamente mediante criterios claros y valoraciones establecidas, procurando objetividad en el registro. (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

Instrumentos: El instrumento utilizado fue una guía de observación, entendida como un medio que permite registrar información para verificar logros o dificultades; además, se reconoció que la ficha de observación puede aplicarse con formato estructurado cuando se

delimitan criterios y categorías para el registro sistemático (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

2.4. Procedimientos

La aplicación del instrumento se realizó durante las actividades de Educación Física planificadas, registrándose los indicadores del trabajo colaborativo de cada estudiante como unidad de análisis. Posteriormente, los datos se organizaron en matrices y tablas para su análisis descriptivo (frecuencias y porcentajes), con el propósito de caracterizar el nivel alcanzado y sustentar, con evidencia del diagnóstico, la propuesta de estrategias lúdicas orientadas a fortalecer el trabajo colaborativo en el aula (Acosta Faneite, 2023).

2.5. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de los datos se aplicó estadística descriptiva, mediante el cálculo de frecuencias absolutas y porcentajes. Los hallazgos se sistematizaron en matrices, tablas y gráficos, con el fin de presentar la información de manera clara y facilitar su comprensión e interpretación con objetividad y precisión. Este procedimiento resulta pertinente en investigaciones educativas de carácter descriptivo, ya que permite caracterizar conductas o fenómenos observables sin establecer relaciones causales entre las variables. (Creswell & Creswell, 2021).

III RESULTADOS

VARIABLE: TRABAJO COLABORATIVO

Tabla 2 Dimensión de interacción social

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL		
	Inicio		Proceso		Logrado				
	fr	%	fr	%	fr	%			
01	Participa activamente con sus compañeros durante las actividades físicas.		3	18,7	8	50	5	31,3	16
02	Escucha con respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.		3	18,7	9	56,3	4	25	16
03	Establece comunicación verbal y no verbal durante el juego.		2	12,5	11	68,7	3	18,7	16
04	Resuelve conflictos de manera dialogada y pacífica.		4	25	10	62,5	2	12,5	16
05	Muestra disposición para colaborar sin excluir a nadie.		4	25	10	62,5	2	12,5	16
TOTAL			20%		60%		20%		100%

Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de la evaluación diagnóstica

Interpretación:

En la dimensión de interacción social (n=16), los resultados evidencian un predominio del nivel Proceso (60%), lo que indica que la mayoría de estudiantes aún se encuentra fortaleciendo sus habilidades sociales durante las actividades físicas, aunque ya muestran avances consistentes. En particular, se observa mayor progreso en establecer comunicación

verbal y no verbal durante el juego (68,7% en Proceso) y en escuchar con respeto las ideas y opiniones de sus compañeros (56,3% en Proceso), lo cual sugiere una base comunicativa en consolidación. Sin embargo, los indicadores vinculados a la convivencia y autorregulación social presentan un desempeño más incipiente: resolver conflictos de manera dialogada y pacífica y colaborar sin excluir a nadie concentran 62,5% en Proceso y 25% en Inicio, mostrando que una proporción relevante aún requiere acompañamiento para actuar con mayor autonomía. En términos globales, el 20% en Logrado refleja que solo una parte del grupo evidencia interacciones sociales plenamente consolidadas, mientras que el 20% en Inicio confirma la necesidad de reforzar estrategias que promuevan participación activa, cooperación inclusiva y resolución pacífica de conflictos.

Tabla 3 Dimensión de Responsabilidad compartida

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL	
	Inicio		Proceso		Logrado			
	fr	%	fr	%	fr	%		
01	Asume tareas específicas dentro del grupo sin necesidad de recordatorio.	6	37.5	8	50	2	12.5	16
02	Cumple con su rol en la actividad física asignada.	4	25	9	56.3	3	18.7	16
03	Se esfuerza por cumplir los acuerdos del grupo.	2	12.5	11	68.7	3	18.7	16
04	Demuestra compromiso para finalizar la actividad en equipo.	4	25	11	68.7	1	6.3	16
05	Reconoce su responsabilidad ante los logros o dificultades del grupo.	4	25	10	62.5	2	12.5	16
TOTAL		25%		61,2%		13.8%		100%

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión de responsabilidad compartida (n=16), los resultados muestran un predominio del nivel Proceso (61,2%), lo que indica que la mayoría de estudiantes viene desarrollando conductas responsables dentro del equipo, aunque todavía no las consolida de forma constante y autónoma. Los mayores avances se observan en esforzarse por cumplir los acuerdos del grupo y en demostrar compromiso para finalizar la actividad en equipo, ambos con 68,7% en Proceso, evidenciando disposición a cooperar y sostener la tarea colectiva. Asimismo, reconocer la responsabilidad ante logros o dificultades se concentra principalmente en Proceso (62,5%), lo que sugiere una comprensión gradual del impacto de sus acciones en el grupo. Sin embargo, el aspecto más crítico es asumir tareas específicas sin necesidad de recordatorio, ya que presenta el porcentaje más alto en Inicio (37,5%), reflejando dependencia de la guía docente para tomar iniciativa. En conjunto, el nivel Logrado (13,8%) es reducido, por lo que se infiere que solo una minoría evidencia responsabilidad compartida plenamente afianzada, siendo necesario reforzar estrategias que promuevan iniciativa, cumplimiento sostenido del rol y autorregulación en el trabajo en equipo.

Tabla 4 Dimensión de Interdependencia positiva

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL
	Inicio		Proceso		Logrado		
	fr	%	fr	%	fr	%	
01 Apoya a sus compañeros para que todos alcancen el objetivo.	3	18.7	11	68.7	2	12.5	16
02 Comparte materiales y recursos durante la actividad física.	3	18.7	8	50	5	31,3	16
03 Anima y motiva a sus compañeros durante el juego.	3	18.7	9	56,3	4	25	16

04	Reconoce que el éxito del grupo depende del esfuerzo de todos.	3	18,7	8	50	5	31,3	16
05	Coordina sus acciones considerando el ritmo del grupo.	3	18,7	8	50	5	31,3	16
TOTAL			18,7%		55%		26,3%	100%

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión de interdependencia positiva (n=16), se observa un desempeño mayoritariamente ubicado en el nivel Proceso (55%), lo que sugiere que los estudiantes están avanzando en la construcción de una cooperación real, aunque aún no la sostienen de manera plenamente consolidada. El indicador con mayor fortaleza es apoyar a los compañeros para que todos alcancen el objetivo, donde 68,7% se encuentra en Proceso, evidenciando disposición a ayudar y favorecer el logro colectivo. Además, se aprecia un avance relevante en prácticas clave como compartir materiales, reconocer que el éxito depende del esfuerzo de todos y coordinar acciones según el ritmo del grupo, en las que destaca una proporción importante en Logrado (31,3%), señalando que varios estudiantes ya interiorizan el sentido de equipo. Sin embargo, el 18,7% en Inicio de manera constante en todos los indicadores indica que aún existe un grupo que requiere apoyo para integrarse activamente, motivar a otros y ajustar su participación al conjunto. En general, el 26,3% en Logrado refleja una base positiva ya alcanzada, pero todavía con necesidad de fortalecer la continuidad de conductas cooperativas y de corresponsabilidad durante las actividades físicas.

Tabla 5 Dimensión de Logro de metas comunes

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL
	Inicio		Proceso		Logrado		
	fr	%	fr	%	fr	%	
01 Trabaja con el grupo para alcanzar un objetivo común.	3	25	9	58	4	17	16
02 Contribuye con ideas que ayudan a lograr la meta del equipo.	4	25	11	67	1	6,3	16
03 Evalúa con el grupo los resultados obtenidos en la actividad.	4	17	9	58	3	25	16
04 Reconoce la importancia del trabajo colectivo para cumplir la meta.	3	25	11	67	2	8	16
05 Se siente parte del logro cuando el grupo tiene éxito.	4	17	9	58	3	25	16
TOTAL		22,5%		61,3%		16,2%	100%

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión de logro de metas comunes (n=16), los resultados muestran un claro predominio del nivel Proceso (61,3%), lo que evidencia que la mayoría de estudiantes participa en el trabajo grupal orientado a metas, pero aún requiere consolidar su desempeño para lograrlo de manera más autónoma y sostenida. Se observan avances relevantes en contribuir con ideas y reconocer la importancia del trabajo colectivo, donde 67% se ubica en Proceso, indicando que los estudiantes comprenden el sentido de la meta compartida y aportan al equipo, aunque con variabilidad en la calidad o constancia de sus aportes. En indicadores vinculados a la reflexión y pertenencia, como evaluar los resultados con el grupo y sentirse parte del logro,

aparece un 25% en Logrado, lo que sugiere que una parte significativa ya asume la evaluación conjunta y la satisfacción por el éxito colectivo. Sin embargo, el nivel Inicio (22,5%) revela que aún hay estudiantes con dificultades para sostener su participación, aportar de forma efectiva o reconocer plenamente su rol dentro del logro grupal. En conjunto, el Logrado (16,2%) todavía es moderado, por lo que se requiere fortalecer estrategias que impulsen la participación activa, la toma de acuerdos y la evaluación compartida para consolidar el cumplimiento de metas comunes.

Tabla 6 Nivel del trabajo colaborativo

Dimensión	n	Inicio		Proceso		Logrado	
		fr	%	fr	%	fr	%
Interacción social	16	3	20%	10	60%	3	20%
Responsabilidad compartida	16	4	25%	10	61,2%	2	13,8%
Interdependencia positiva	16	3	18,7%	9	55%	4	26,3%
Logro de metas comunes	16	4	22,5%	10	61,3%	2	16,2%
TOTAL			21,9%		60,9%		17,2%

Interpretación

En la Tabla 6 se observa que, en una muestra de 16 estudiantes, el nivel del trabajo colaborativo se concentra principalmente en el nivel Proceso, ya que en todas las dimensiones se registran los porcentajes más altos en esa categoría: Interacción social (60%), Responsabilidad compartida (61,2%), Interdependencia positiva (55%) y Logro de metas comunes (61,3%). Esto indica que la mayoría del grupo ya participa y coopera de manera funcional, pero aún con

aspectos por consolidar para alcanzar un desempeño plenamente consistente. En el nivel Inicio, los porcentajes se mantienen entre 18,7% y 25%, reflejando que existe un segmento menor que todavía presenta dificultades para sostener conductas colaborativas (por ejemplo, organizarse, asumir roles o coordinar con otros). En el nivel Logrado, los valores son relativamente bajos (13,8% a 26,3%), destacando que la dimensión con mejor resultado final es Interdependencia positiva (26,3%), mientras que la más rezagada en logro es Responsabilidad compartida (13,8%), lo que sugiere necesidad de reforzar compromisos, cumplimiento de acuerdos y corresponsabilidad. En términos globales, la consolidada muestra 21,9% en Inicio, 60,9% en Proceso y 17,2% en Logrado, confirmando un perfil general en desarrollo, con predominio del proceso y un margen claro de mejora para incrementar el porcentaje de logro en todas las dimensiones.

IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Con relación al objetivo específico 1, los resultados diagnósticos evidencian que el trabajo colaborativo del grupo (n=16) se ubica, de manera predominante, en el nivel Proceso en todas las dimensiones evaluadas: interacción social (60%), responsabilidad compartida (61,2%), interdependencia positiva (55%) y logro de metas comunes (61,3%); mientras que el nivel Logrado aparece en proporciones moderadas (13,8% a 26,3%) y el Inicio se mantiene como un porcentaje constante (18,7% a 25%). En conjunto, este patrón describe un grupo con habilidades colaborativas en consolidación, es decir, con conductas cooperativas presentes, pero todavía irregulares, dependientes del acompañamiento docente y de la estructura de la actividad física para sostenerse. Este hallazgo coincide con antecedentes donde los niveles medios suelen ser mayoritarios cuando las prácticas cooperativas aún no se sistematizan mediante roles, metas compartidas y mecanismos de seguimiento; en dichos casos, la cooperación progresa cuando se integra una metodología intencional de aprendizaje cooperativo o juego cooperativo como parte regular de la Educación Física (Quispe, 2023).

En la interacción social, el predominio del nivel Proceso (60%) y los avances en comunicación verbal y no verbal (68,7% en Proceso) y escucha respetuosa (56,3% en Proceso) sugieren que el grupo ya cuenta con una base comunicativa funcional para colaborar durante el juego. Sin embargo, el desempeño más incipiente en resolución dialogada de conflictos y colaboración inclusiva (con presencia de Inicio y concentración en Proceso) indica que las interacciones aún pueden verse afectadas por desacuerdos, impulsividad o dificultades para incorporar a todos en la dinámica, especialmente cuando la actividad demanda negociación rápida y autocontrol. Esta combinación de progreso comunicativo con necesidades de regulación social es coherente con experiencias de intervención que reportan mejoras claras en comunicación, convivencia y escucha activa cuando se reemplazan dinámicas competitivas por

estructuras cooperativas, generando un clima más favorable para el diálogo y la inclusión dentro de la clase de Educación Física (Rojo, 2023).

En la responsabilidad compartida, el predominio de Proceso (61,2%) y los resultados altos en cumplimiento de acuerdos y compromiso para finalizar la actividad (68,7% en Proceso) evidencian disposición a sostener la tarea colectiva cuando existen reglas y una meta clara. A pesar de ello, el indicador crítico se concentra en asumir tareas sin recordatorio (37,5% en Inicio), lo que revela que una parte del grupo todavía depende del docente para tomar iniciativa, organizarse y mantener un rol definido durante la actividad física. Este hallazgo es relevante porque, en un trabajo colaborativo efectivo, el rol se asume y se sostiene por autorregulación, no por supervisión constante; por tanto, el diagnóstico sugiere la necesidad de incorporar estrategias como asignación explícita de roles, rotación de responsabilidades, normas consensuadas y espacios breves de reflexión posterior a la actividad para fortalecer autonomía y corresponsabilidad, tal como se reporta en propuestas basadas en juegos cooperativos que incrementan respeto de normas, ayuda entre pares y coordinación del equipo (Moro, 2021).

En la interdependencia positiva, el Proceso (55%) y el Logrado relativamente más alto (26,3%) muestran que ya existen señales importantes de cooperación real: varios estudiantes comparten recursos, reconocen el éxito como producto del esfuerzo de todos y coordinan su ritmo con el grupo (31,3% en Logrado), lo cual constituye una base pedagógica favorable. Sin embargo, el Inicio constante (18,7%) en todos los indicadores sugiere que aún hay estudiantes con dificultades para integrarse, motivar a otros o ajustar su actuación al conjunto, lo que puede limitar la cohesión grupal en juegos que requieren sincronía y apoyo continuo. De modo complementario, en la dimensión logro de metas comunes, el Proceso (61,3%) evidencia comprensión del sentido de meta compartida y aportes de ideas (67% en Proceso), aunque con necesidad de fortalecer la constancia, la evaluación conjunta y el sentido de pertenencia al

resultado, dado que el Logrado se mantiene moderado (16,2%). Este escenario se alinea con evidencias que muestran relaciones positivas entre aprendizaje cooperativo, habilidades sociales y mayor implicación del estudiantado, confirmando que cuando se estructuran metas comunes y participación orientada a equipo, se incrementan la cohesión, la experiencia positiva y el involucramiento activo durante las sesiones (García et al., 2021; Del Águila, 2023; Álvarez & Tinoco, 2024).

El objetivo específico 2, orientado a sustentar teóricamente y metodológicamente la propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de la I.E. 14537–Huaylas, se fundamenta en que el juego, cuando se diseña con intención pedagógica, constituye una vía legítima para desarrollar cooperación, corresponsabilidad y metas compartidas dentro de situaciones motrices reales. Desde la teoría del juego como afirmación del yo de Jean Château, el juego infantil no es solo entretenimiento, sino una actividad “seria” donde el niño se autoafirma, asume reglas y construye personalidad; por ello, las estrategias lúdicas cooperativas —al exigir decisión, roles, negociación de normas y coordinación— favorecen la consolidación de identidad y socialización en un marco de equipo, lo que resulta coherente con evidencias que muestran que unidades basadas en aprendizaje/juego cooperativo mejoran relaciones sociales, incrementan participación y generan emociones positivas en Educación Física (Mármol, 2023; García et al., 2021). Complementariamente, la teoría del desarrollo psicomotor (Wallon y Le Boulch) explica la unidad cuerpo–emoción–cognición y sostiene que el movimiento y la experiencia corporal significativa permiten avanzar hacia formas más intencionales y regladas de acción; por eso, secuencias lúdicas con reglas compartidas, roles rotativos y metas comunes no solo organizan el movimiento, sino que también potencian autorregulación socioafectiva y convivencia, aspectos centrales para pasar de una cooperación intermitente a una cooperación sostenida durante las actividades físicas (de Pena & Diez, 2024; Napa, 2023). A ello se suma la teoría de

las inteligencias múltiples de Gardner, que respalda la diversificación metodológica y la activación de perfiles distintos —especialmente el corporal-cinestésico, interpersonal e intrapersonal—; en Educación Física, los juegos cooperativos con retos, misiones y roles permiten movilizar estas capacidades de manera inclusiva, creando condiciones para que más estudiantes participen, se sientan competentes y aporten al logro grupal, lo cual fortalece el tejido colaborativo del aula (Galarza et al., 2023; Posso et al., 2022). En el plano metodológico, el enfoque sociocultural de Vygotsky brinda el soporte clave: el trabajo colaborativo se aprende en interacción, se interioriza mediante mediación y lenguaje, y progresa cuando el docente organiza ayudas ajustadas a la ZDP; por tanto, una propuesta lúdica en EF se sustenta al diseñar juegos cooperativos con complejidad creciente, consignas claras, andamiajes (modelado, preguntas guía, retroalimentación) y cierres reflexivos breves que permitan consolidar habilidades sociales, responsabilidad individual e interdependencia positiva, retirando apoyos conforme aumenta la autonomía (Paz et al., 2023).

De manera coherente con ello, la propuesta se operacionaliza en tres dimensiones metodológicas: planificación, donde se determinan objetivos, selección de juegos, secuencia, tiempos, roles, normas y criterios de evaluación; ejecución, donde se conduce el juego como situación motriz con acompañamiento, ajustes y organización segura del espacio; y evaluación, donde se recogen evidencias del desempeño para retroalimentar y ajustar la estrategia desde un enfoque formativo (MINEDU, 2022; Celdrán Fernández, 2023; González Cabrera, 2023). En síntesis, la propuesta queda sólidamente sustentada porque integra bases teóricas que explican por qué el juego favorece socialización, autorregulación y participación, y porque adopta una ruta metodológica concreta —planificar, ejecutar y evaluar— que permite convertir la lúdica cooperativa en una intervención sistemática y pertinente para fortalecer el trabajo colaborativo en Educación Física (Flores, 2024; Trujillo, 2022; Guillén, 2024).

El objetivo específico 3, referido a elaborar una propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. 14537–Huaylas, se concretó diseñando una intervención pertinente al contexto y a las necesidades evidenciadas en la evaluación diagnóstica mediante la guía de observación, cuyos resultados mostraron un predominio del nivel Proceso en interacción social, responsabilidad compartida, interdependencia positiva y logro de metas comunes, con presencia sostenida de estudiantes en Inicio y un porcentaje reducido en Logrado.

En función de ello, la propuesta se estructuró considerando la edad y características evolutivas del grupo, priorizando actividades motrices lúdicas, cooperativas e inclusivas, con roles rotativos, reglas claras, retos progresivos y momentos de reflexión breve para consolidar aprendizajes socioemocionales y de convivencia. Asimismo, se fundamentó en el enfoque sociocultural de Vygotsky, organizando situaciones de juego dentro de la Zona de Desarrollo Próximo, donde la interacción entre pares y la mediación docente operan como andamiajes que orientan la comunicación respetuosa, la corresponsabilidad, la coordinación grupal y el cumplimiento de metas compartidas, retirando apoyos gradualmente para favorecer mayor autonomía y estabilidad del trabajo colaborativo.

V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. Denominación:

Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas.

4.2. Fundamentación

La propuesta de tesis “Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. 14537 – Huaylas” se fundamentó en la problemática identificada en el aula durante las actividades físicas, donde se observó que la cooperación aparece, pero aún no se sostiene con estabilidad: en la evaluación diagnóstica mediante guía de observación (n=16) predominó el nivel Proceso en todas las dimensiones del trabajo colaborativo (interacción social 60%, responsabilidad compartida 61,2%, interdependencia positiva 55% y logro de metas comunes 61,3%), coexistiendo con un Inicio persistente (18,7%–25%) y un Logrado todavía moderado (13,8%–26,3%). En términos formativos, esto evidencia un grupo que requiere experiencias intencionales para avanzar hacia desempeños más autónomos, especialmente en la resolución pacífica de conflictos, la colaboración inclusiva, la asunción de tareas sin recordatorio y la participación constante orientada a metas, aspectos que suelen debilitarse cuando no existen roles claros, normas compartidas y andamiajes que ordenen la interacción. Desde esta lectura, el problema no radica en la ausencia total de colaboración, sino en su carácter aún fluctuante y dependiente de la guía docente, lo que justifica una propuesta que transforme la clase de Educación Física en un espacio sistemático de interacción cooperativa mediada (Paz et al., 2023).

En coherencia, la propuesta se basó en la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual sostiene que los aprendizajes superiores se construyen primero en lo social y luego se internalizan, de modo que el progreso del estudiante se potencia cuando el docente organiza

apoyos temporales dentro de la Zona de Desarrollo Próximo y promueve la mediación entre pares mediante el lenguaje, la coordinación y la retroalimentación. Bajo este enfoque, las estrategias lúdicas se asumen como herramientas culturales que estructuran la interacción: los juegos cooperativos con retos progresivos, roles rotativos, reglas negociadas, metas compartidas y cierres reflexivos breves permiten que los estudiantes practiquen conductas observables de trabajo colaborativo (interdependencia positiva, responsabilidad compartida, interacción promotora y habilidades sociales), mientras el docente modela, guía y retira gradualmente los apoyos para favorecer autonomía. Así, la fundamentación integra directamente los hallazgos del diagnóstico: al situar a la mayoría del grupo en “Proceso”, la propuesta prioriza experiencias que consoliden el paso a “Logrado” mediante práctica repetida, mediación intencional y reflexión sobre el desempeño grupal, asegurando pertinencia pedagógica y coherencia con el desarrollo evolutivo propio del cuarto grado (Paz et al., 2023).

4.4. Objetivo de la Propuesta:

Objetivo General:

Fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas.

Objetivos Específicos: PONER MAS OBJETIVOS

Mejorar la interacción social, la responsabilidad compartida, la interdependencia positiva y el logro de metas comunes con ayuda de las estrategias lúdicas en educación física.

4.5. Programa de Talleres

Nombre	Propósito
Puentes y Ríos Cooperativos	Al finalizar la sesión, los estudiantes coordinan el cruce del “río” en equipo, comunicándose con respeto (turnos de palabra), escuchando propuestas, apoyando a sus compañeros y resolviendo desacuerdos mediante el diálogo, para alcanzar una meta compartida.
La Isla que se Mueve	Al finalizar la sesión, los estudiantes trasladan a todo su equipo desde la salida hasta la meta usando “islas” móviles, coordinando acciones mediante acuerdos y turnos de palabra, escuchando propuestas, apoyando a sus compañeros y gestionando desacuerdos con diálogo para mantener un clima positivo e inclusivo.
Juego: Misión Relevo de Roles	Al finalizar la sesión, los estudiantes completan una misión por estaciones en equipo, asumiendo y rotando roles (capitán/a de acuerdos, cronometrista, cuidador/a de materiales, animador/a), cumpliendo responsabilidades sin recordatorio constante y respetando acuerdos para sostener el compromiso grupal.
El Constructor del Equipo	Al finalizar la sesión, los estudiantes construyen una “obra” cooperativa (torre o figura) trasladando materiales con roles definidos y rotativos (transportista, arquitecto/a, verificador/a de acuerdos, cuidador/a de seguridad), cumpliendo responsabilidades y acuerdos del equipo, para finalizar el reto con compromiso y corresponsabilidad.
El Tesoro con Una Sola Cuerda	Al finalizar la sesión, los estudiantes trasladan un “tesoro” hasta la meta usando una cuerda compartida, coordinando fuerza y ritmo,

	comunicándose con respeto y brindando apoyo mutuo para lograr el objetivo común sin culpas ante errores
La Antorcha del Equipo	Al finalizar la sesión, los estudiantes completan un circuito por estaciones llevando una “antorcha” (testigo) y cumpliendo micro-metas, de modo que el equipo llegue unido a la meta final, tomando acuerdos, ajustando su estrategia y evaluando en conjunto qué funcionó y qué deben mejorar.
Operación Rescate en Equipo	Al finalizar la sesión, los estudiantes rescatan 12 objetos del “campo” y los organizan correctamente en la base según un criterio acordado, coordinando turnos y roles rotativos, realizando pausas de revisión y evaluando en equipo las decisiones que les permiten lograr la meta común.

4.6. Desarrollo de los talleres

Sesión 1: Puentes y Ríos Cooperativos

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Propósito de la estrategia	Fortalecer la interacción social durante actividades físicas cooperativas mediante acuerdos, turnos de palabra, escucha y apoyo entre pares.
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
Desempeño	Participa en juegos y actividades sociomotrices coordinando acciones con sus compañeros, respetando reglas y acuerdos, comunicándose de manera asertiva y resolviendo desacuerdos de forma pacífica para lograr un propósito común.

Enfoque / sustento	Enfoque sociocultural (Vygotsky): aprendizaje en interacción, mediación docente y entre pares, andamiajes y progresiva autonomía.
Criterios	-Escucha con respeto y participa en la toma de decisiones usando turnos de palabra para acordar la estrategia del equipo. -Coordina acciones con sus compañeros mediante comunicación verbal y no verbal, apoya al equipo e intenta resolver desacuerdos dialogando sin excluir a nadie.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes coordinan el cruce del “río” en equipo, comunicándose con respeto (turnos de palabra), escuchando propuestas, apoyando a sus compañeros y resolviendo desacuerdos mediante el diálogo, para alcanzar una meta compartida.
Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en el equipo. • Uso de acuerdos y turnos para decidir. • Comunicación verbal y no verbal para coordinar. • Resolución dialogada de desacuerdos e inclusión del equipo.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 2 aros por equipo. • Conos o cinta para delimitar el “río” (6–8 m). • 1 pelota pequeña por equipo. • Silbato. • Tarjetas de roles (opcional): coordinador/a, observador/a de normas, motivador/a, portador/a de pelota.

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	<p>El docente recibe al grupo, plantea el reto: “Hoy cruzamos un río sin pisarlo y llevamos la pelota con el equipo”. Activa saberes previos con preguntas breves (“¿Qué significa escuchar?”, “¿Cómo llegamos a un acuerdo?”) y acuerda normas de interacción: hablar por turnos, respetar ideas y no excluir a nadie. Luego realiza un calentamiento cooperativo con desplazamientos suaves en parejas (caminar, trotar, giros) donde se miran, se señalan y se sincronizan para preparar el cuerpo y la atención.</p>
Desarrollo	25 min	<p>Organiza equipos de 4 y delimita el “río”. Entrega 2 aros y una pelota por equipo. Explica la consigna: los aros son “puentes” y la pelota debe llegar al final con todos. Inicia la primera ronda: el equipo se detiene, conversa y define una estrategia antes de avanzar. Durante el cruce, un estudiante coloca el aro al frente, otro lo recupera por detrás y lo pasa; el resto acompaña el ritmo y cuida que nadie quede atrás. Si alguien pisa el río o la pelota cae, el equipo retrocede dos pasos, hace una “pausa y acuerdo” (escucha dos propuestas) y retoma. En la segunda ronda, el docente propone una variante (roles rotativos o río más ancho) para que mejoren coordinación y comunicación sin perder el trato respetuoso.</p>
Cierre	10 min	<p>Reúne al grupo en semicírculo y realiza una vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. Luego guía una reflexión breve: cada equipo comenta qué acuerdo les funcionó y cómo resolvieron un desacuerdo. El docente sistematiza con ideas clave (“Escuchar + turnos</p>

+ ayuda = cruzamos mejor”) y plantea un compromiso para la próxima sesión: mantener la inclusión y proponer soluciones sin culpar.

Sesión 2: La Isla que se Mueve

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Dimensión a fortalecer	Interacción social (comunicación respetuosa, escucha activa, inclusión y resolución dialogada de desacuerdos).
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
Desempeño esperado	Participa en juegos sociomotrices coordinando acciones con sus compañeros, respetando reglas y acuerdos, comunicándose de manera asertiva y resolviendo desacuerdos de forma pacífica para lograr un propósito común.
Criterios	Participa activamente y se comunica con respeto (turnos y escucha) para acordar y ajustar la estrategia del equipo durante el juego. Coordina acciones con apoyo mutuo e inclusión, y gestiona desacuerdos con diálogo (‘pausa y acuerdo’) manteniendo un clima positivo.
Sustento teórico	Enfoque sociocultural (Vygotsky): aprendizaje mediado en interacción, andamiaje y retiro progresivo de ayudas.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes trasladan a todo su equipo desde la salida hasta la meta usando “islas” móviles, coordinando acciones mediante acuerdos y turnos de palabra, escuchando propuestas, apoyando a sus compañeros y gestionando desacuerdos con diálogo para mantener un clima positivo e inclusivo.
Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • El equipo llega a la meta con todos sus integrantes sin pisar fuera de las “islas”. • Se observan acuerdos y turnos para decidir la estrategia. • Se mantiene comunicación asertiva (verbal y no verbal) para coordinar. • Se resuelven desacuerdos con ‘pausa y acuerdo’ sin culpas ni exclusión.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 2–3 “islas” por equipo: colchonetas pequeñas, cartones resistentes o periódicos gruesos. • Conos para marcar salida, llegada y (opcional) “zonas de ola”. • Tarjetas de roles (opcional): líder/a rotativo, observador/a de normas, motivador/a, cuidador/a de material. • Silbato y cronómetro (opcional).

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	

El docente da la bienvenida y plantea el reto: “Llegamos en equipo a la meta sin pisar el piso, usando solo nuestras islas”. Activa saberes previos con preguntas breves (“¿Qué es colaborar?”, “¿Cómo hablamos con respeto?”) y acuerda normas: turnos de palabra, escucha activa y ‘pausa y acuerdo’ si hay desacuerdo. Realiza un calentamiento cooperativo en tríos: desplazamientos suaves sincronizados (caminar/trotar), cambios de dirección y señales con manos para practicar comunicación no verbal.

Desarrollo

25 min

Forma equipos de 4–5, marca salida y llegada (8–10 m) y entrega 2–3 islas. Explica la regla central: solo se pisa la isla. Inicia la primera ronda: el equipo se organiza y avanza pasando la isla de atrás hacia adelante sin dejar a nadie fuera. Cada vez que avanzan 2 metros, se detienen 10 segundos para revisar: “¿Todos estamos bien?”, “¿Qué ajustamos?”. Si alguien pisa fuera, el equipo se detiene, evita culpas y acuerda cómo corregir. Se rota el liderazgo cada minuto para que todos practiquen conducir y escuchar. Si surge un desacuerdo, aplican ‘pausa y acuerdo’: escuchan dos propuestas y eligen una. En la segunda ronda, incorpora una variante (zona de ola o un objeto a cuidar) para mejorar la coordinación y el apoyo mutuo.

Cierre

10 min

El docente guía la vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. Luego conduce una reflexión breve: cada equipo comparte una acción que mejoró la convivencia (escucha, ayuda, turnos) y una dificultad que resolvieron dialogando. Cierra sintetizando el aprendizaje: “Cuando escuchamos, acordamos y nos apoyamos, avanzamos juntos”.

Finalmente, plantea un compromiso para la próxima sesión: incluir a todos y usar ‘pausa y acuerdo’ ante desacuerdos.

Sesión 3 Juego: Misión Relevo de Roles

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Dimensión a fortalecer	Juego de roles: asumir responsabilidades, cumplir acuerdos y sostener el compromiso del equipo durante la actividad.
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
Desempeño esperado	Participa en actividades sociomotrices asumiendo roles y responsabilidades dentro del equipo, respeta acuerdos y reglas, se comunica de manera asertiva y contribuye al logro del objetivo común.
Sustento teórico	Enfoque sociocultural (Vygotsky): mediación docente y entre pares, andamiaje y retiro progresivo de ayudas para lograr autonomía.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes completan una misión por estaciones en equipo, asumiendo y rotando roles (capitán/a de acuerdos, cronometrista, cuidador/a de materiales, animador/a), cumpliendo responsabilidades sin recordatorio constante y respetando acuerdos para sostener el compromiso grupal.
-------------------------------	--

Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cada integrante cumple su rol asignado y lo rota cuando corresponde. • El equipo mantiene acuerdos de convivencia durante el circuito. • Se observa compromiso para finalizar la misión y cuidado de materiales. • Los estudiantes reconocen su aporte y explican cómo ayudaron al logro del equipo.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Conos (delimitación de estaciones y rutas). • Aros (secuencias de salto y precisión). • Cuerdas (línea de equilibrio y arrastre cooperativo). • 1 pelota por equipo. • Tarjetas de roles: capitán/a de acuerdos, cronometrista, cuidador/a de materiales, animador/a. • Silbato y cronómetro (opcional).
Criterios	<p>Asume y cumple el rol asignado durante el circuito sin necesidad de recordatorio constante, demostrando iniciativa y cuidado de materiales.</p> <p>Respeto acuerdos del equipo, mantiene compromiso hasta finalizar la misión y reconoce su aporte al logro o dificultades del grupo.</p>

Juego	Misión Relevé de Roles
--------------	------------------------

Propósito del juego	Cumplir una misión por estaciones asumiendo roles rotativos y respetando acuerdos para completar el reto en equipo.
Organización	Equipos de 4 estudiantes. 4 estaciones en circuito; cada equipo inicia en una estación diferente.
Reglas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Cada estación se realiza con un rol principal y roles de apoyo; al cambiar de estación, los roles rotan. • Antes de iniciar, el equipo acuerda una regla de convivencia (“hablamos por turnos”, “nadie se burla”, etc.). • Si alguien no cumple su rol, el equipo aplica ‘pausa y ajuste’: se detienen 20 segundos, conversan y continúan.
Estaciones (reto)	<ul style="list-style-type: none"> • Estación A (Precisión): encestar/rodar la pelota dentro de un aro 3 veces. • Estación B (Coordinación): saltos en aro siguiendo una secuencia acordada. • Estación C (Equilibrio): caminar por una línea/cuerda sin salir, ayudándose con señales. • Estación D (Fuerza suave): arrastre cooperativo de una cuerda para mover un cono hasta la marca.

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio		
10 min		

El docente recibe al grupo y presenta la ‘misión’: completar un circuito de cuatro estaciones cumpliendo roles rotativos. Explica que el éxito depende de que cada uno asuma su responsabilidad. Activa saberes previos con preguntas (“¿Qué es un rol?”, “¿Qué pasa si alguien no cumple?”) y guía la construcción de un acuerdo de convivencia por equipo. Realiza un calentamiento dinámico con desplazamientos y movilidad articular en pequeños grupos, incorporando señales para cambiar de ritmo y practicar atención compartida.

Desarrollo

25 min

Organiza el circuito y distribuye equipos. Entrega tarjetas de roles y permite que cada equipo lea y aclare funciones. Inician en su estación asignada: el capitán recuerda el acuerdo, el cronometrista controla el tiempo, el cuidador ordena materiales y el animador sostiene la motivación. Al completar la consigna, pasan a la siguiente estación y rotan roles. Si un integrante olvida su tarea o surge desorden, el equipo realiza ‘pausa y ajuste’ (20 segundos) para redistribuirse y continuar. El docente enfatiza que se valora el cumplimiento responsable y el compromiso por finalizar, más que la velocidad.

Cierre

10 min

Reúne al grupo en semicírculo y guía la vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. Luego conduce una reflexión breve por equipos: nombran qué rol les costó más, cómo lo resolvieron y qué acuerdo ayudó a terminar la misión. Cada estudiante menciona una acción concreta con la que aportó al equipo. El docente sintetiza: “Cumplir mi rol ayuda a todos” y deja un compromiso para la próxima sesión: asumir tareas sin recordatorio y cuidar materiales.

Sesión 4 El Constructor del Equipo

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Dimensión a fortalecer	Juego de roles: asumir responsabilidades, cumplir acuerdos y sostener el compromiso del equipo durante una tarea cooperativa.
Competencia del área (MINEDU)	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
Desempeño esperado (MINEDU)	Participa en actividades sociomotrices asumiendo roles y responsabilidades dentro del equipo, respeta acuerdos y reglas, se comunica de manera asertiva y contribuye al logro del objetivo común.
Sustento teórico	Enfoque sociocultural (Vygotsky): mediación docente y entre pares, andamiaje y retiro progresivo de ayudas para lograr autonomía.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes construyen una “obra” cooperativa (torre o figura) trasladando materiales con roles definidos y rotativos (transportista, arquitecto/a, verificador/a de acuerdos, cuidador/a de
-------------------------------	--

	seguridad), cumpliendo responsabilidades y acuerdos del equipo, para finalizar el reto con compromiso y corresponsabilidad.
Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cada integrante desempeña el rol asignado y lo rota cuando corresponde. • El equipo traslada materiales sin correr, cuidando seguridad y orden. • Se observan acuerdos de comunicación y toma de decisiones (escucha antes de decidir). • Ante errores (caída de torre), aplican ‘pausa y plan’ y reconstruyen sin culpas.
Criterios	<p>Asume y cumple el rol asignado durante la construcción (incluida la rotación) con iniciativa, cuidado de materiales y respeto de acuerdos.</p> <p>Mantiene el compromiso del equipo hasta finalizar la obra y gestiona errores aplicando ‘pausa y plan’ sin culpas, reconociendo su aporte al grupo.</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 10 piezas por equipo: bloques de espuma o botellas plásticas vacías. • Aros o conos para marcar zona de materiales (inicio) y zona de construcción (meta) a 8–10 m. • Tarjetas de roles: transportista, arquitecto/a, verificador/a de acuerdos, cuidador/a de seguridad. • Silbato y cronómetro (opcional).

Juego	El Constructor del Equipo (Reto de Materiales)
--------------	--

Propósito del juego	Construir una “obra” cooperativa (torre/figura) trasladando materiales con roles definidos, fortaleciendo compromiso y corresponsabilidad.
Organización	Equipos de 4–5 estudiantes. Zona de materiales (inicio) y zona de construcción (meta) a 8–10 m.
Reglas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Solo el/la transportista puede traer material (1 pieza por viaje). <p>Los roles rotan cada 2 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El/la arquitecto/a decide dónde se coloca cada pieza, escuchando al equipo antes de decidir. • Si la torre cae, no hay culpas: el equipo aplica ‘pausa y plan’ (30 segundos) y reconstruye juntos.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar el tipo de obra: puente, figura geométrica o torre con ‘base ancha’ obligatoria. • Agregar un ‘inspector’ rotativo que verifica que todos participaron al menos una vez en cada rol.

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	El docente da la bienvenida y presenta el reto: “Construimos una torre/figura estable como equipo, trayendo materiales de manera ordenada y segura”. Explica que cada rol es importante para lograr la obra. Activa saberes previos con preguntas (“¿Qué hace un transportista?”, “¿Cómo tomamos decisiones sin pelear?”) y guía a cada equipo para acordar

una regla de convivencia (turnos, respeto, sin culpas). Realiza un calentamiento con desplazamientos controlados (caminar y trotar suave) con consignas de detenerse a la señal, para reforzar autorregulación y seguridad en el traslado.

Desarrollo

25 min

Organiza el espacio con dos zonas (materiales y construcción) separadas 8–10 m. Entrega tarjetas de roles y las piezas. Inicia el juego: el transportista lleva una pieza por viaje sin correr; el arquitecto escucha dos ideas y decide la colocación; el verificador recuerda acuerdos y turnos; el cuidador de seguridad vigila desplazamientos y orden. Cada 2 minutos, el docente indica ‘cambio de rol’ y el equipo ajusta su organización sin detenerse más de 10 segundos. Si la torre cae, aplican ‘pausa y plan’ (30 segundos): revisan qué pasó, eligen una mejora (base más ancha o refuerzo) y reconstruyen juntos sin culpas. Al finalizar, realizan una mejora final y verifican estabilidad, mostrando compromiso hasta el cierre.

Cierre

10 min

Con la obra terminada, el docente guía la vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. Luego realiza una reflexión breve: cada equipo explica qué rol fue clave y por qué, y cada estudiante menciona una acción concreta con la que aportó al logro o solucionó una dificultad. El docente sistematiza: “Cumplir mi rol y respetar acuerdos permite que el equipo avance” y deja un compromiso para la próxima sesión: asumir el rol con iniciativa, cuidar seguridad y resolver errores sin culpas.

Sesión 5: El Tesoro con Una Sola Cuerda

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Dimensión a fortalecer	Interdependencia positiva: el éxito del equipo depende del esfuerzo de todos; se comparten recursos, se ajusta el ritmo y se apoya al compañero.
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
Desempeño esperado	Participa en juegos sociomotrices cooperativos coordinando acciones con sus compañeros, comunicándose de manera asertiva, respetando reglas y acuerdos, y contribuyendo al logro del objetivo común mediante apoyo mutuo.
Criterios	Coordina acciones con el equipo ajustando fuerza y ritmo de manera conjunta para trasladar el tesoro sin soltar la cuerda ni tocarlo con las manos. Brinda apoyo a sus compañeros, mantiene participación de todos y gestiona errores dialogando sin culpas para reiniciar y mejorar la estrategia.
Sustento teórico	Enfoque sociocultural (Vygotsky): aprendizaje en interacción, mediación docente/entre pares, andamiajes y retiro progresivo para ganar autonomía.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes trasladan un “tesoro” hasta la meta usando una cuerda compartida, coordinando fuerza y ritmo, comunicándose con respeto y brindando apoyo mutuo para lograr el objetivo común sin culpas ante errores.
Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • El equipo traslada el tesoro sin tocarlo con las manos y sin soltar la cuerda. • Se observan acuerdos de señales (avanzar, detenerse, girar) y ajuste del ritmo grupal. • Los estudiantes apoyan al compañero que lo necesita y mantienen participación de todos. • Ante caídas, aplican diálogo breve y reinician desde la última marca sin culpas.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 1 cuerda por equipo (3–4 m). • 1 aro o caja pequeña (tesoro) por equipo. • Conos para delimitar salida, llegada y recorrido con 2–3 obstáculos. • 1 pelota ligera (opcional) para aumentar el reto. • Silbato y cronómetro (opcional).

Juego	El Tesoro con Una Sola Cuerda
Propósito del juego	Trasladar un “tesoro” hasta la meta usando una cuerda compartida, coordinando fuerza, ritmo y comunicación para lograrlo en equipo.

Organización	Equipos de 4–5 estudiantes. Se marca salida y llegada (8–10 m) y un recorrido con 2–3 obstáculos.
Reglas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Todos sujetan la cuerda con una mano; nadie suelta la cuerda durante el traslado. • El “tesoro” (aro/caja) se mueve solo con la cuerda; no se puede tocar con las manos. • Si el tesoro cae o se sale del camino, el equipo se detiene, conversa 15 segundos y reinicia desde la última marca.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • Agregar ‘zona silenciosa’: avanzan 10 segundos sin hablar, coordinando con señales no verbales. • Incluir una pelota sobre el tesoro: deben cuidarla para que no caiga (mayor coordinación).

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	El docente recibe al grupo y plantea el reto: “Hoy llevamos un tesoro sin tocarlo con las manos, y solo lo lograremos si avanzamos juntos”. Activa saberes previos con preguntas (“¿Qué significa apoyo mutuo?”, “¿Qué hacemos si algo sale mal?”) y acuerda reglas: respeto, sin culpas y decisiones por turnos. Realiza un calentamiento cooperativo en equipos: desplazamientos suaves sincronizados, cambios de dirección a la señal y ejercicios de coordinación en pareja para preparar el cuerpo y la atención compartida.
Desarrollo		

25 min

Organiza equipos de 4-5 y entrega cuerda y tesoro. Delimita el recorrido con obstáculos. Explica la consigna: todos sujetan la cuerda con una mano y mueven el tesoro solo con la cuerda. El equipo acuerda una señal común para avanzar, detenerse y girar (“uno-dos-tres”). Inician el traslado tensando la cuerda de forma pareja, cuidando que el tesoro no se vuelque. Al llegar a un obstáculo, bajan la velocidad, coordinan el giro y se apoyan con indicaciones respetuosas. Si el tesoro cae, se detienen, dialogan 15 segundos (“¿Qué ajustamos?”) y reinician desde la última marca. Realizan una segunda ronda intentando mejorar coordinación, ritmo y apoyo al compañero que lo requiere.

Cierre

10 min

El docente guía la vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. Luego conduce una reflexión breve: cada equipo explica qué hizo para coordinar el ritmo y cómo apoyaron a quien lo necesitó. Los estudiantes identifican una acción concreta de interdependencia (escucha, ajuste de ritmo, ayuda) y formulan un compromiso para la próxima sesión: “Avanzamos al ritmo del equipo y nos apoyamos sin culpas”.

Sesión 6: La Carrera del Rompecabezas Cooperativo

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20-25 minutos)

Dimensión a fortalecer	Interdependencia positiva: el logro se alcanza solo si todos aportan; se apoya al compañero y se coordinan acciones y decisiones en equipo.
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
Desempeño esperado	Participa en actividades sociomotrices cooperativas coordinando acciones con sus compañeros, comunicándose de manera asertiva, respetando reglas y acuerdos, y contribuyendo al logro del objetivo común mediante apoyo mutuo.
Criterios	Participa en los turnos y aporta al armado del rompecabezas/figura, evidenciando que el logro se alcanza solo si todos contribuyen. Toma decisiones por acuerdo (propone–confirma–decide), anima y apoya a sus compañeros y corrige errores con ‘pausa y solución’ sin culpas.
Sustento teórico	Enfoque sociocultural (Vygotsky): aprendizaje en interacción, mediación docente/entre pares, andamiaje y retiro progresivo para favorecer autonomía y cooperación.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes completan un rompecabezas o figura por equipo, trayendo piezas por relevos cooperativos y tomando decisiones por acuerdo (propone–confirma–decide), para evidenciar que el éxito depende del aporte de todos y del apoyo mutuo durante la actividad.
-------------------------------	--

Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cada integrante realiza al menos un viaje a traer piezas y participa en el armado. • El equipo toma decisiones por acuerdo antes de colocar piezas. • Se observa apoyo y motivación al compañero que se demora y ajuste del ritmo grupal. • Ante errores, aplican ‘pausa y solución’ y corrigen juntos sin culpas.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 8–12 piezas por equipo: tarjetas/piezas de rompecabezas o figuras geométricas recortadas. • Conos para delimitar zona de piezas (a 10 m) y zona de armado. • Aros (opcional) para marcar rutas o ‘estaciones’. • Cinta adhesiva (opcional) para fijar la figura al finalizar. • Silbato y cronómetro (opcional).

Juego	La Carrera del Rompecabezas Cooperativo
Propósito del juego	Completar un rompecabezas/figura por equipo trayendo piezas por relevos cooperativos, asegurando que todos aporten para lograr la meta común.
Organización	Equipos de 4 estudiantes. Piezas ubicadas en un punto a 10 m. Zona de armado en la salida.
Reglas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Solo se trae 1 pieza por viaje y el equipo decide el orden de salida (rotan turnos). • Para colocar la pieza, deben ponerse de acuerdo: una persona propone, otra confirma y el equipo decide.

	<ul style="list-style-type: none"> • Si hay error de armado, aplican ‘pausa y solución’: dialogan 20 segundos y corrigen juntos.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir ‘piezas sorpresa’ que requieren cooperación doble (dos estudiantes traen la pieza juntos). • Armar la figura con una regla extra: solo se colocan piezas después de una ‘seña de equipo’.
Indicadores observables	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte recursos y se organiza para apoyar el logro colectivo. • Anima y motiva a sus compañeros durante el juego. • Coordina acciones y reconoce la dependencia del esfuerzo de todos.

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	El docente recibe al grupo y presenta el desafío: “Armamos una figura en equipo; si falta una pieza o alguien no participa, no se completa”. Activa saberes previos con preguntas (“¿Qué es interdependencia?”, “¿Cómo ayudamos cuando alguien se demora?”) y establece acuerdos: rotación de turnos, comunicación respetuosa y sin culpas. Realiza un calentamiento cooperativo con mini-relevos en parejas (caminar/trotar suave, cambios de dirección) y un juego breve de señales para practicar atención compartida antes del reto.
Desarrollo	25 min	Forma equipos de 4 y organiza el espacio: piezas a 10 m, zona de armado en la salida. El equipo observa el modelo de la figura (o una pista) y planifica cómo armarla. Inicia el juego:

cada integrante realiza un viaje para traer una pieza (solo una por viaje), siguiendo el orden de salida acordado. Al regresar, el equipo decide dónde colocar la pieza usando la secuencia propone–confirma–decide. Mientras tanto, animan y apoyan al compañero que se demora, ajustando el ritmo para que nadie quede fuera. Si colocan una pieza incorrecta, aplican ‘pausa y solución’ (20 segundos): dialogan, corrigen juntos y continúan. Al completar la figura, celebran el logro y explican qué hicieron para coordinar y ayudarse.

Cierre

10 min

El docente guía la vuelta a la calma con respiración y estiramientos suaves. Luego conduce una reflexión breve: cada equipo menciona una acción de apoyo mutuo que permitió avanzar (animar, esperar, explicar, compartir ideas) y un ajuste que aplicaron tras un error. Cada estudiante reconoce su aporte (trayendo piezas, decidiendo, motivando). El docente cierra sintetizando: “El éxito del equipo depende del aporte de todos” y deja un compromiso para la próxima sesión: mantener acuerdos y apoyar al compañero para lograr metas comunes.

Sesión 7: La Antorcha del Equipo

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Dimensión a fortalecer	Logro de metas comunes: el equipo establece un objetivo compartido, planifica cómo alcanzarlo, se organiza durante la acción y evalúa en conjunto los resultados obtenidos.
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Desempeño esperado	Participa en actividades sociomotrices cooperativas para lograr metas comunes, acordando roles y normas, coordinando acciones con sus compañeros, y evaluando en equipo el resultado para proponer mejoras.
Criterios	Participa activamente en el circuito y contribuye a que el equipo complete todas las estaciones y llegue unido a la meta final. Realiza chequeos de equipo, propone ajustes y evalúa con sus compañeros el resultado (acierto, dificultad y mejora) para fortalecer el logro de metas comunes.
Sustento teórico	Realiza chequeos de equipo, propone ajustes y evalúa con sus compañeros el resultado (acierto, dificultad y mejora) para fortalecer el logro de metas comunes.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes completan un circuito por estaciones llevando una “antorcha” (testigo) y cumpliendo micro-metas, de modo que el equipo llegue unido a la meta final, tomando acuerdos, ajustando su estrategia y evaluando en conjunto qué funcionó y qué deben mejorar.
Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • El equipo completa las 4 estaciones y cruza la llegada junto. • Se observa planificación del orden de estaciones y uso de una señal de equipo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan ‘chequeos de equipo’ (10 segundos) para ajustar ritmo y apoyar al compañero que lo necesita. • Evalúan el resultado: mencionan un acierto, una dificultad y una mejora para la siguiente ronda.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 1 testigo/cono pequeño (“antorcha”) por equipo. • Conos para delimitar circuito y estaciones. • Aros (para estación de saltos o secuencia). • Cuerda o cinta para línea de equilibrio. • Silbato. • Tarjetas de estaciones (opcional) y cronómetro (opcional).

Juego	La Antorcha del Equipo (Relevo con Meta Compartida)
Propósito del juego	Completar un recorrido por estaciones llevando una “antorcha” y cumpliendo micro-metas, asegurando que el equipo llegue unido a la meta final.
Organización	Equipos de 4 estudiantes. Circuito con 4 estaciones: salto, zigzag, precisión y equilibrio. La meta se logra cuando el equipo completa todas las estaciones y cruza la llegada junto.
Reglas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • La antorcha se pasa por turnos; cada integrante realiza una estación antes de repetir. • Después de cada estación, el equipo se reúne 10 segundos para verificar “¿Vamos juntos?” y ajustar.

	<ul style="list-style-type: none"> • La meta final se valida solo si cruzan la llegada todos juntos y con trato respetuoso (sin burlas ni culpas).
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • Agregar una estación de decisión: el equipo elige entre dos retos para llegar a la meta. • Incluir un objeto extra (pelota) que no puede caerse durante el traslado.
Indicadores observables	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja con el grupo para alcanzar un objetivo común. • Evalúa con el grupo los resultados y ajusta la estrategia. • Se siente parte del logro cuando el equipo tiene éxito.

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	El docente recibe al grupo y plantea el reto: “Nuestra meta es completar el circuito y llegar unidos a la meta final”. Activa saberes previos con preguntas (“¿Qué es una meta común?”, “¿Qué hacemos si alguien se retrasa?”) y establece acuerdos de convivencia (respeto, turnos, apoyo y sin culpas). Realiza un calentamiento cooperativo: desplazamientos suaves en equipo, cambios de dirección a la señal y una mini-dinámica de ‘señal de equipo’ para practicar iniciar, detenerse y reunirse.
Desarrollo	25 min	Organiza equipos de 4 y presenta las 4 estaciones: A) Saltos en aros (secuencia acordada), B) Zigzag entre conos, C) Precisión (rodar/encestar la antorcha en un aro), D) Equilibrio

sobre una línea. El equipo planifica el orden y define una señal de equipo para iniciar y detenerse. Cada integrante realiza una estación llevando la antorcha; los demás animan y orientan con respeto. Al terminar cada estación, el equipo hace un ‘chequeo de equipo’ de 10 segundos: revisan si van juntos, cuentan estaciones faltantes y ajustan ritmo o estrategia para incluir a todos. En la parte final, avanzan juntos a la línea de llegada y cruzan como equipo; si alguno se queda atrás, esperan y se reorganizan para cumplir la meta común.

Cierre

10 min

El docente conduce la vuelta a la calma con respiración y estiramientos. Luego guía una reflexión breve: cada equipo menciona un acierto (qué les ayudó a lograr la meta), una dificultad (qué les costó) y una mejora concreta para la siguiente ronda (por ejemplo, definir mejor la señal o ajustar el ritmo). Cada estudiante reconoce cómo aportó al logro común. El docente cierra reforzando la idea: “La meta se cumple cuando todos llegamos juntos y evaluamos para mejorar”.

Sesión 8 Operación Rescate en Equipo

Área	Educación Física
Tiempo estimado	45 minutos (juego central: 20–25 minutos)
Dimensión a fortalecer	Logro de metas comunes: el equipo establece un objetivo compartido (cantidad y clasificación), planifica roles y acuerdos, ejecuta acciones coordinadas y evalúa en conjunto los resultados para proponer mejoras.
Competencia del área	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Desempeño esperado	Participa en actividades sociomotrices cooperativas para lograr metas comunes, acordando normas y roles, coordinando acciones con sus compañeros y evaluando en equipo el resultado para mejorar el desempeño.
Criterios de evaluación	Realiza pausas de revisión, propone ajustes y evalúa con el equipo qué decisiones permitieron lograr la meta común, manteniendo un trato respetuoso. Observación directa – Guía de observación / lista de cotejo (según tu instrumento).
Sustento teórico	Enfoque sociocultural (Vygotsky): el aprendizaje se construye en interacción; el docente y los pares median con lenguaje, acuerdos y andamiajes (preguntas, modelado, pausas de revisión) que se retiran progresivamente para favorecer autonomía colectiva.

Propósito de la sesión	Al finalizar la sesión, los estudiantes rescatan 12 objetos del “campo” y los organizan correctamente en la base según un criterio acordado, coordinando turnos y roles rotativos, realizando pausas de revisión y evaluando en equipo las decisiones que les permiten lograr la meta común.
Evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • El equipo rescata la cantidad acordada (12 objetos) y clasifica correctamente. • Se observa planificación del criterio de clasificación y del orden de salida. • Rotan roles (rescatador, verificador, organizador, motivador) y todos participan.

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan pausas cada 3 viajes para contar avances y ajustar. • En la reflexión final, describen qué funcionó, qué dificultad tuvieron y qué mejorarían.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 12–15 pelotas/saquitos/aros pequeños por equipo (objetos a rescatar). • Conos para delimitar la zona de rescate (a 10 m) y la base. • 2 aros o 2 cajas para clasificación en la base. • Tarjetas de criterios (color/tamaño/tipo) (opcional). • Silbato y cronómetro (opcional).

Juego	Operación Rescate en Equipo (Meta: Salvar y Ordenar)
Propósito del juego	Rescatar objetos del “campo” y organizarlos en la base según un criterio acordado, logrando una meta común con coordinación y evaluación compartida.
Organización	Equipos de 4–5 estudiantes. Zona de rescate con objetos a 10 m y ‘base’ (zona de clasificación) en la salida. Meta: rescatar 12 objetos y clasificarlos correctamente.
Reglas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar, el equipo acuerda el criterio de clasificación y el orden de salida. • Se trae 1 objeto por viaje; al regresar, el equipo verifica y coloca en la base correcta. • Cada 3 viajes, realizan una pausa de 15 segundos para revisar avances (“¿Cuántos faltan?”) y ajustar sin culpas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene trato respetuoso: se corrige con diálogo y se reconoce el esfuerzo de todos.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar el criterio de clasificación a mitad del juego (con aviso) para promover ajuste de estrategia. • Incluir un ‘objeto especial’ que requiere rescate en pareja (cooperación doble).
Indicadores observables	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuye con ideas que ayudan a lograr la meta del equipo. • Reconoce la importancia del trabajo colectivo para cumplir la meta. • Evalúa con el grupo los resultados obtenidos en la actividad.

Momento	Tiempo	Acciones (narrativa en presente)
Inicio	10 min	El docente recibe al grupo y presenta la misión: “Rescatamos y ordenamos objetos para cumplir una meta común”. Plantea preguntas de activación (“¿Por qué es importante acordar un criterio?”, “¿Qué hacemos si nos equivocamos?”) y construye acuerdos de convivencia (turnos, respeto, sin culpas, animar al compañero). Realiza un calentamiento cooperativo con desplazamientos suaves por equipos: caminar/trotar, cambios de dirección y ‘señal de reunión’ para practicar detenerse y escuchar instrucciones antes de iniciar el juego.
Desarrollo	25 min	

Organiza el espacio: zona de rescate con objetos a 10 m y base con dos aros/cajas para clasificación. Forma equipos de 4–5 y les pide acordar el criterio de clasificación (color/tipo/tamaño) y el orden de salida. Define roles simples (rescatador, verificador, organizador, motivador) y los rota cada 2 minutos. Inicia el juego: se trae 1 objeto por viaje; al regresar, el verificador confirma el criterio y el organizador ubica el objeto; el motivador anima y el rescatador realiza el siguiente viaje según turnos. Cada 3 viajes, el equipo realiza una pausa de 15 segundos para contar cuántos objetos tienen, qué falta y qué ajuste necesitan (por ejemplo, mejorar turnos o revisar el criterio). Si aparece un error de clasificación, aplican diálogo breve y corrigen juntos sin culpas. Continúan hasta rescatar 12 objetos y clasificar correctamente.

Cierre

10 min

El docente guía la vuelta a la calma con respiración y estiramientos. Luego conduce una reflexión breve por equipos: verifican si cumplieron la meta (cantidad y clasificación), mencionan una decisión que les ayudó, una dificultad y una mejora para la próxima sesión. Cada estudiante reconoce su aporte en el logro (rescatar, verificar, organizar, motivar). El docente cierra reforzando que las metas comunes se alcanzan cuando se planifica, se revisa el avance y se evalúa en equipo.

CONCLUSIONES

En conclusión, el trabajo colaborativo de los 16 estudiantes se concentra en el nivel Proceso (60,9%), evidenciando avances en interacción social (60%), responsabilidad compartida (61,2%), interdependencia positiva (55%) y logro de metas comunes (61,3%), aunque aún sin consolidación total. La presencia de Inicio (21,9%) y el bajo Logrado (17,2%) muestran que persisten dificultades, principalmente en responsabilidad compartida (13,8%), por lo que es necesario reforzar la corresponsabilidad, el cumplimiento de roles y los acuerdos para incrementar el logro en todas las dimensiones.

Las estrategias lúdicas en Educación Física son pertinentes para fortalecer el trabajo colaborativo en cuarto grado, porque el juego cooperativo impulsa cooperación, corresponsabilidad e interdependencia positiva mediante reglas, roles y metas compartidas. Esta base se respalda en aportes de Château, Wallon y Le Boulch, Gardner y Vygotsky, que explican el valor social, motriz y formativo del juego. Además, la propuesta es consistente al organizarse en planificación, ejecución y evaluación, garantizando una intervención sistemática y alineada al MINEDU.

En conclusión, se elaboró una propuesta de estrategias lúdicas en Educación Física pertinente para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de la I.E. 14537–Huaylas, a partir del diagnóstico con guía de observación que evidenció predominio del nivel Proceso. En respuesta, la intervención se diseñó con juegos cooperativos e inclusivos, roles rotativos, reglas claras, retos progresivos y breves momentos de reflexión, sustentada en el enfoque sociocultural de Vygotsky y la ZDP, integrando mediación docente y trabajo entre pares para consolidar corresponsabilidad, coordinación y metas compartidas, favoreciendo una progresiva autonomía del grupo.

RECOMENDACIONES

A la I.E. 14537 – Huaylas debe institucionalizar un plan anual de trabajo colaborativo en Educación Física, incorporando semanalmente juegos cooperativos por dimensiones (interacción social, responsabilidad compartida, interdependencia positiva y logro de metas comunes), asegurando materiales básicos, tiempos definidos y un espacio seguro para su aplicación.

Los docentes deben planificar, ejecutar y evaluar sesiones de Educación Física con estrategias lúdicas cooperativas (roles rotativos, reglas claras, retos progresivos y cierre reflexivo breve), usando una guía de observación para retroalimentar a los estudiantes y fortalecer especialmente la responsabilidad compartida y el cumplimiento de acuerdos.

Los padres de familia: Promover en casa hábitos que refuercen la colaboración (tareas compartidas, turnos, acuerdos y cumplimiento de responsabilidades), realizando juegos familiares cooperativos y reconociendo conductas como el respeto, la ayuda entre hermanos sus compañeros y el trabajo en equipo.

La UGEL Ferreñafe: Implementar capacitaciones y acompañamiento pedagógico en Educación Física sobre metodologías lúdicas y trabajo colaborativo, facilitando materiales orientadores (sesiones modelo, rúbricas/guías de observación) y monitoreando avances en las instituciones para fortalecer prácticas sostenibles y replicables.

REFERENCIAS

- Álvarez Román, D., & Tinoco Pérez, H. C. (2024). *Trabajo colaborativo y aprendizaje activo en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Jesús Nazareno Huaraz Áncash 2023* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/items/31ec2576-48a6-4b9a-814c-e0bc6a0774a0>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%20>
- Briceño, C. E. (2024). Aprendizaje situado: Sinergia pedagógica efectiva en la praxis pedagógica universitaria. *Cuestiones Pedagógicas*, *1*(33), 111–130. <https://doi.org/10.12795/CP.2024.i33.v1.06>
- Carhuancho, I., Nolzco, F., Sichei, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

- Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>
- Celdrán Fernández, E. M. (2023). *Las sesiones de Educación Física en Educación Infantil*. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 1(1), 187–198. riidici.com
- Contreras, L., & Soto, M. (2022). *La teoría sociocultural de Vygotsky y su aplicación en Educación Física escolar*. *Revista Latinoamericana de Educación Corporal*, 14(2), 56–70. <https://doi.org/10.35612/rlec.2022.142.56>
- De Pena, L., & Diez, M. (2024). *Fundamentos del desarrollo psicomotor. Manual didáctico*. Montevideo: CSE-Udelar. <https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2024/04/Fundamentos-del-desarrollo-FINAL-3.pdf>
- Del Aguila , J. A. (2023). *Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en los alumnos del 4.º grado del Colegio Juan Miguel Pérez Rengifo, Punta del Este – Tarapoto, Provincia y Región de San Martín, 2019 (Tesis de posgrado)*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/ad55d294-8f84-4420-87ec-7357b83c97cc>
- Flores, D. (2024). *La gamificación en la Educación Física: Revisión sistemática*. *Revista Mentor*. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6800>
- Galarza, J., Estupiñán, M., Acosta, S., y Rosero, E. (2023). *Inteligencias múltiples y su desarrollo en los procesos pedagógicos, una revisión sistemática*. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), 233–250.

- García, S., Ferriz, A., Ruíz, A., y Giménez, J. (2021). Beneficios del aprendizaje cooperativo en educación física en la etapa de educación primaria. Un análisis cualitativo. *Transformar*, 2(4), 4–19. <https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/39>
- González Cabrera, J. L. (2023). *Evaluación formativa o tradicional en la sesión de educación física, una práctica educativa de contraste*. IE Revista de Investigación Educativa de la Rediech, 14, e1816. [Dialnet](#)
- Guillén, M. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 64–74. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/28>
- Halanoca, D. (2024). Aprendizaje significativo en la educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(34), 1714–1726. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.828>
- Herrera, J. (2020). Zona de Desarrollo Próximo. *Revista Atlante*, 2(4), 1–15. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7618411.pdf> [Dialnet](#)
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta. Revista Científica del Insituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79. <https://alerta.salud.gob.sv/wp-content/uploads/2019/04/Revista-ALERTA-An%CC%83o-2019-Vol.-2-N-1-vf-75-79.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*. McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.

<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Leguizamón, J., Gonzáles, R. Gestión del conflicto y trabajo colaborativo en educación física: una revisión sistemática de literatura. *Rev. Hacedor*. Julio –diciembre 2021. Vol. 5/ N° 2, pp.67-80–ISSN: 2520 -0747, versión electrónica. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1931/2498>

Martínez, R., Sánchez, G., Caballero, D., y Sánchez, A. (2025). La aplicación del aprendizaje cooperativo en educación física: validación de una herramienta útil para su análisis. *Retos*, 64, 32-43. <https://doi.org/10.47197/retos.v64.109811>

Mejía, D., & Torres, L. (2022). Movimiento, cuerpo y juego en el desarrollo psicomotor infantil. *Revista Andina de Educación Física*, 14(3), 78–92.

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2022). *Lineamientos para la implementación de la estrategia “Juego, aprendo y me siento saludable” (LI-024-01-MINEDU)*. Repositorio MINEDU. [Repositorio Minedu](#)

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2022). *Orientaciones para la evaluación formativa de los aprendizajes de estudiantes de formación inicial docente de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica...* Repositorio MINEDU. [Repositorio Minedu](#)

Moro, R. (2021). *Los juegos cooperativos en Educación Física: propuesta de intervención* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid). Repositorio Institucional.

- Muñoz, A., & Díaz, F. (2023). *Aplicación del aprendizaje cooperativo en la Educación Física primaria: Una revisión sistemática*. *Revista de Ciencias del Deporte y Educación Física*, 18(1), 23–40. <https://doi.org/10.1234/rcdef.2023.181.23>
- Napa, M. (2023). *Estrategias metodológicas para desarrollar la psicomotricidad en niños de cinco años* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/bitstreams/1c482b8f-329e-4527-9f90-ba17a5001861/download>
- Osorno, A., y Postillos, D. (2025). *Juegos cooperativos para mejorar el nivel del trabajo colaborativo de los niños de la I.E.I. N.º 356 – Végueta, 2024* [Tesis de grado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/10990>
- Paz, A., Lahera, F., y Pérez, V. (2023). Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Historia de Cuba en las universidades. *EduSol*, 23(83), 14-27. Epub 03 de mayo de 2023. Recuperado en 01 de noviembre de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000200014&lng=es&tlng=es.
- Posso , R., Villarreal, S., Marcillo, J., Carrera, P., y Morales Pérez, N. (2022). Inteligencias múltiples como estrategia para la Educación Física: una intervención didáctica durante la pandemia. *Podium – Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(1), 120131. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S199624522022000100120&script=sci_a](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S199624522022000100120&script=sci_arttext)
rttext
- Quispe, Y. (2023). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 60244 “Andrés Avelino

Cáceres”, distrito de Pebas, Mariscal Ramón Castilla – Loreto, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio UAP. https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/14065/Tesis_juegos_cooperativos_habilidades_sociales_estudiantes_cuarto_grado_educaci%C3%B3n_primaria_I.E.%20N%C2%B060244%20Andr%C3%A9s%20Avelino%20C%C3%A1ceres_distrito_Pebas_Mariscal%20Ram%C3%B3n%20Castilla_Loreto.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Ramos, H. (2022). *Juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, Huaripampa – Olleros – Huaraz – 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/4e5cf38a-cd97-4409-a106-cb6d5214fd34>

Rojo Esteban, R. (2023). *El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid). UVaDOC Repositorio Institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/62353/1/TFG-G6347.pdf>

San José, S. (2024). *El Aprendizaje Cooperativo en Educación Física* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid). <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/69736/TFG-L3911.pdf>

Tejada Zeña, L. A. (2023). *Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala - Chulucanas, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11882>

Trujillo, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la clase de educación física. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 143–160.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818>

Vega, M. (2024). *Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial, Distrito de Caraz, Áncash* [Tesis de grado, ULADECH]. Repositorio Institucional ULADECH.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38130>

ANEXOS



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

ANEXO 2: Instrumento de validación

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL TRABAJO COLABORATIVO

NOMBRE:

GRADO: 4 GRADO DE PRIMARIA

N°	Indicadores observables	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión: Interacción social				
1	Participa activamente con sus compañeros durante las actividades físicas.			
2	Escucha con respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.			
3	Establece comunicación verbal y no verbal durante el juego.			
4	Resuelve conflictos de manera dialogada y pacífica.			
5	Muestra disposición para colaborar sin excluir a nadie.			
Dimensión: Responsabilidad compartida				
6	Asume tareas específicas dentro del grupo sin necesidad de recordatorio.			
7	Cumple con su rol en la actividad física asignada.			
8	Se esfuerza por cumplir los acuerdos del grupo.			
9	Demuestra compromiso para finalizar la actividad en equipo.			
10	Reconoce su responsabilidad ante los logros o dificultades del grupo.			
Dimensión: Interdependencia positiva				
11	Apoya a sus compañeros para que todos alcancen el objetivo.			
12	Comparte materiales y recursos durante la actividad física.			
13	Anima y motiva a sus compañeros durante el juego.			
14	Reconoce que el éxito del grupo depende del esfuerzo de todos.			
15	Coordina sus acciones considerando el ritmo del grupo.			
Dimensión: Logro de metas comunes				
16	Trabaja con el grupo para alcanzar un objetivo común.			
17	Contribuye con ideas que ayudan a lograr la meta del equipo.			
18	Evalúa con el grupo los resultados obtenidos en la actividad.			



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

19	Reconoce la importancia del trabajo colectivo para cumplir la meta.			
	Se siente parte del logro cuando el grupo tiene éxito.			
Total				

Escala de valoración general

Puntuación total	motriz
45 – 60 puntos	Logrado
30 – 44 puntos	En proceso
15 – 29 puntos	En inicio

VII. Observaciones generales

.....

.....

.....



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Estrategias lúdicas en Educación Física para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E 14537 - Huaylas.** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL TRABAJO COLABORATIVO

Se entiende por trabajo colaborativo en Educación Física una estrategia pedagógica que organiza a los estudiantes para actuar conjunta y equitativamente sobre tareas motrices con metas comunes, tomando decisiones compartidas y asumiendo responsabilidad mutua mientras aprenden “con, de y por” sus pares; este enfoque no solo potencia destrezas motoras, sino también competencias sociales, emocionales y cognitivas necesarias para la vida comunitaria y la convivencia escolar. En la literatura reciente del área se describe el trabajo colaborativo (vía aprendizaje cooperativo) como un modelo pedagógico consolidado en EF que articula la participación activa del alumnado con la mejora del clima social del aula. (Martinez, 2025).



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL TRABAJO COLABORATIVO

Variable	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Trabajo colaborativo	Interacción social	Participa activamente con sus compañeros durante las actividades físicas.	1	1	1	1	APTO
		Escucha con respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	APTO
		Establece comunicación verbal y no verbal durante el juego.	1	1	1	1	APTO
		Resuelve conflictos de manera dialogada y pacífica.	1	1	1	1	APTO
		Muestra disposición para colaborar sin excluir a nadie.	1	1	1	1	APTO
	Responsabilidad compartida	Asume tareas específicas dentro del grupo sin necesidad de recordatorio.	1	1	1	1	APTO
		Cumple con su rol en la actividad física asignada.	1	1	1	1	APTO
		Se esfuerza por cumplir los acuerdos del grupo.	1	1	1	1	APTO
		Demuestra compromiso para finalizar la actividad en equipo.	1	1	1	1	APTO
		Reconoce su responsabilidad ante los logros o dificultades del grupo.	1	1	1	1	APTO



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”



	Interdependencia positiva	Apoya a sus compañeros para que todos alcancen el objetivo.	1	1	1	1	APTO
		Comparte materiales y recursos durante la actividad física.	1	1	1	1	APTO
		Anima y motiva a sus compañeros durante el juego.	1	1	1	1	APTO
		Reconoce que el éxito del grupo depende del esfuerzo de todos.	1	1	1	1	APTO
		Coordina sus acciones considerando el ritmo del grupo.	1	1	1	1	APTO
	Interdependencia positiva	Apoya a sus compañeros para que todos alcancen el objetivo.	1	1	1	1	APTO
		Comparte materiales y recursos durante la actividad física.	1	1	1	1	APTO
		Anima y motiva a sus compañeros durante el juego.	1	1	1	1	APTO
		Reconoce que el éxito del grupo depende del esfuerzo de todos.	1	1	1	1	APTO
		Coordina sus acciones considerando el ritmo del grupo.	1	1	1	1	APTO

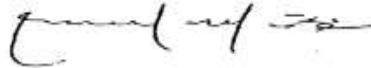


“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”



Logro de metas comunes	Trabaja con el grupo para alcanzar un objetivo común.	1	1	1	1	APTO
	Contribuye con ideas que ayudan a lograr la meta del equipo.	1	1	1	1	APTO
	Evalúa con el grupo los resultados obtenidos en la actividad.	1	1	1	1	APTO
	Reconoce la importancia del trabajo colectivo para cumplir la meta.	1	1	1	1	APTO
	Se siente parte del logro cuando el grupo tiene éxito.	1	1	1	1	APTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL TRABAJO COLABORATIVO
Objetivo del instrumento	Evaluar el trabajo colaborativo
Nombres y apellidos del experto	Polo Escobar Benjamín Roldan
Documento de identidad	08895412
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Estadístico Dr. En Gestión Publica Y Gobernabilidad
Nacionalidad	Peruano
Institución	UNTRM
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	955834410
Firma	
Fecha	12/08/2025

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL TRABAJO COLABORATIVO
Objetivo del instrumento	Evaluar el trabajo colaborativo
Nombres y apellidos del experto	Jorge Luis Meoño Ballena
Documento de identidad	16403588
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Dr. Gestión y docencia universitaria
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 10277-PIURA
Cargo	Docente y director
Firma	
Fecha	12/08/2025



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL TRABAJO COLABORATIVO
Objetivo del instrumento	Evaluar el trabajo colaborativo
Nombres y apellidos del experto	Richard Eduardo Castillo Rivera
Documento de identidad	16403588
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Dr. Gestión y docencia universitaria
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 10289- Talara
Cargo	Docente y director
Firma	
Fecha	12/08/2025