

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA
DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**



TRABAJO ACADÉMICO

El juego cooperativo para el mejorar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en 4° de primaria en la I.E N.° 80382, Chepén, 2025

Presentado para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Física

Autor: Jose Adelmo Romero Quiroz

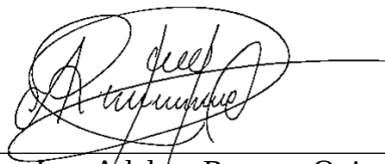
Asesora: Rios Rodriguez Martha

Lambayeque 19 de junio del 2026

Perú

“El juego cooperativo para el mejorar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en 4° de primaria en la I.E N.º 80382, Chepén, 2025”

Trabajo Académico presentado para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Física



Jose Adelmo Romero Quiroz
Autor

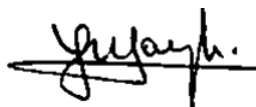


Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora

APROBADO POR:



Dra. María del Pilar Fernández Celis
Presidente



M. Sc. Luis Alfonso Manay Saenz
Secretario



M. Sc. David Bustamente Cerna
Vocal



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN VIRTUAL DE TRABAJO ACADÉMICO
N° 508-2026

Siendo las 18:00 horas, del día 19 junio del 2026 a través del siguiente enlace: <https://meet.google.com/hov-oyfq-jyu>, por mandato de la Resolución N° 2012-2026-D-FACHSE de fecha 16 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 3982-2025-D-FACHSE de fecha 31 de octubre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. María del Pilar Fernández Celis
Secretario(a)	: M.Sc. Luis Alfonso Manay Saenz
Vocal	: M.Sc. David Bustamante Cema
Asesor(es)	: Dra. Martha Ríos Rodríguez



Con la finalidad de evaluar el Trabajo Académico titulada(o): "EL JUEGO COOPERATIVO PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES" EN 4° DE PRIMARIA EN LA I.E. N.° 80382, CHEPÉN, 2025", presentado por ROMERO QUIROZ JOSE ADELMO para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con Mención en Didáctica de la Educación Física.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto 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 sustentante, quien respondió las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo Académico, **obteniendo el calificativo de (15) (QUINCE) la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR**.

Siendo las 19:00 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. María del Pilar Fernández Celis
PRESIDENTE(A)

M.Sc. Luis Alfonso Manay Saenz
SECRETARIO(A)

M.Sc. David Bustamante Cema
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 204, 334, 468, 544 o 668 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.

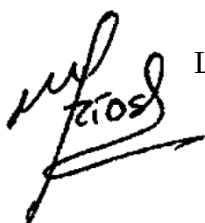
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Martha Rios Rodriguez, usuario revisor de Tesis ☐ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐
y/o Trabajo Académico ☒ Titulado: “El juego cooperativo para el mejorar la competencia
“interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en 4° de primaria en la I.E N.° 80382,
Chepén, 2025”

El autor es Jose Adelmo Romero Quiroz, con DNI N° 19324535; declaro que la evaluación
realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 15%
verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

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

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.



Lambayeque, 26 de noviembre del 2025

Martha Rios Rodriguez

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Recibo Digital

"El juego cooperativo para el mejorar la competencia
"interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" en 4°
de primaria en la I.E N.º 80382, Chepén, 2025"

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	15%	6%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	idoc.pub Fuente de Internet	3%
2	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	1%
5	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora





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: Jose Adelmo Romero Quiroz
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: "El juego cooperativo para el mejorar la competencia "interact...
Nombre del archivo: INFORME_Adelmo.docx
Tamaño del archivo: 1.03M
Total páginas: 103
Total de palabras: 21,258
Total de caracteres: 116,578
Fecha de entrega: 19-may-2026 08:46a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2964940877



Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora

DEDICATORIA

A mis padres, por su amor incondicional, su esfuerzo constante y por enseñarme que la educación es el camino para alcanzar los sueños.

A mi familia, por ser mi fortaleza en los momentos de mayor desafío y por acompañarme con paciencia y comprensión a lo largo de este proceso formativo.

Y a mis estudiantes, quienes con su energía, espontaneidad y ganas de aprender me motivan cada día a ser un mejor profesional y a buscar nuevas estrategias para enriquecer su aprendizaje.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarme salud, sabiduría y la oportunidad de culminar este trabajo académico.

Mi profundo agradecimiento a mi asesora, Dra. Martha Ríos Rodríguez, por su guía, paciencia y valiosos aportes, que hicieron posible el desarrollo adecuado de este estudio.

A la Institución Educativa N.º 80382 de Chepén, por abrirme sus puertas y permitirme trabajar junto a sus estudiantes y docentes, quienes hicieron posible la aplicación de este programa basado en el juego cooperativo.

A mis compañeros y docentes de la Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Física, por sus orientaciones, motivación y el ambiente de constante aprendizaje que enriqueció mi crecimiento profesional.

Finalmente, a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron con esta investigación, mi sincero agradecimiento.

ÍNDICE

RESUMEN.....	15
INTRODUCCIÓN	16
I. MARCO REFERENCIAL	19
1.1. Referencia teórico conceptual.....	19
1.1.1. Planteamiento teórico.....	19
1.1.1.1. Teoría del Constructivismo de Piaget	19
1.1.1.2. Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi.....	20
1.1.1.3. Teoría del Aprendizaje Motor de Gesell	21
1.1.1.4. Modelo del Aprendizaje Experiencial de Kolb.....	23
1.1.2. Referencia conceptual	24
1.1.2.1. Juego cooperativo.....	24
1.1.2.2. Importancia del juego cooperativo en la educación.....	26
1.1.2.3. Juego cooperativo en la actividad física.....	27
1.1.2.4. Educación física.....	29
1.1.2.5. Área de educación física.....	30
1.1.2.6. Habilidades sociomotrices	31
1.1.2.7. Competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”	32
1.1.2.8. Capacidades de la competencia.....	33
1.2. Propósitos de la intervención	34
1.2.1. Objetivo general.....	34

1.2.2.	Objetivos específicos	34
1.3.	Estrategias de la intervención	34
1.3.1.	Coordinaciones previas	34
1.3.2.	Metodología específica	35
1.3.3.	Cronograma	37
II.	CONTENIDO	38
2.1.	Evaluación inicial.....	38
2.2.	Programa de intervención.....	46
2.3.	Evaluación final	51
2.4.	Análisis comparativo EI/EF.....	59
	CONCLUSIONES	63
	RECOMENDACIONES	65
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
	ANEXOS.....	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cronograma.....	37
Tabla 2 Análisis inicial de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	38
Tabla 3 Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	39
Tabla 4 Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	40
Tabla 5 Lista de cotejo inicial para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382 ...	42
Tabla 6 Análisis final de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382	51
Tabla 7 Análisis final de la distribución de los niveles de la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	52
Tabla 8 Análisis final de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	53
Tabla 9 Lista de cotejo final para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382 ...	55

Tabla 10 Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382..... 59

Tabla 11 Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382 60

Tabla 12 Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382 61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Análisis inicial de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	38
Figura 2 Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	39
Figura 3 Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	40
Figura 4 Análisis final de la de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	51
Figura 5 Análisis final de la distribución de los niveles de capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	52
Figura 6 Análisis final de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	53
Figura 7 Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382.....	59
Figura 8 Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382	60

Figura 9 Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382 62

RESUMEN

El presente Informe Técnico Profesional desarrolla el proceso de diseño, implementación y valoración de un programa fundamentado en el juego cooperativo, orientado a potenciar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en el área de Educación Física, dirigido a estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. N° 80382. En la fase diagnóstica inicial se constató que el 55.6% de los participantes se ubicaba en el nivel inicio, el 25.9% en proceso y únicamente el 18.5% alcanzaba el nivel logrado, lo cual evidenciaba limitaciones significativas en el desarrollo de la competencia. Ante dicha problemática, se estructuró una propuesta pedagógica organizada en actividades progresivas con el propósito de favorecer un aprendizaje activo y la construcción gradual de destrezas vinculadas al desempeño físico y social. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y empleó como técnica principal una lista de cotejo aplicada en dos momentos de evaluación (pretest y postest) con la participación de 27 estudiantes. Los resultados finales obtenidos reflejaron un avance notable en los niveles de logro: la categoría inicio se redujo al 14.8%, la de proceso se mantuvo en 18.5% y la de logrado experimentó un incremento sustancial, alcanzando el 66.7%. Estos hallazgos demostraron que la intervención contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de la cooperación, la aceptación de normas y la autoconfianza en el contexto de las dinámicas propias del área de Educación Física. En síntesis, la aplicación del programa basado en el juego cooperativo se constituyó en un recurso pedagógico eficaz que permitió mejorar la interacción sociomotriz, promoviendo experiencias de aprendizaje integradoras y favoreciendo el desarrollo de competencias esenciales en los escolares.

Palabras clave: Juego cooperativo, Competencia, Habilidades sociomotrices, Educación física, Primaria.

SUMMARY

The present Professional Technical Report develops the process of designing, implementing, and evaluating a cooperative play-based, competence-enhancing program “interacts through their sociomotor skills” in the area of Physical Education, aimed at fourth grade students of the I.E. No. 80382. In the initial diagnostic phase it was found that 55.6% of the participants were located at the start level, 25.9% in process and only 18.5% reached the achieved level, which evidenced significant limitations in the development of competence. In the face of said problematic, a pedagogical proposal organized into progressive activities was structured with the purpose of favoring active learning and the gradual building of skills linked to physical and social performance. The research adopted a quantitative approach and employed as the main technique a checklist applied at two assessment moments (pretest and posttest) with the participation of 27 students. The final results obtained reflected a remarkable improvement in achievement levels: the initiation category was reduced to 14.8%, that of process was maintained at 18.5% and that of achievement experienced a substantial increase, reaching 66.7%. These findings demonstrated that the intervention contributed in a significant way to the strengthening of cooperation, acceptance of rules and self-confidence in the context of the Physical Education area’s own dynamics. In synthesis, the application of the cooperative play-based program constituted an effective pedagogical resource that enabled enhanced sociomotor interaction, promoting integrative learning experiences and favoring the development of essential competencies in schoolchildren.

Keywords: Cooperative play, Competence, Sociomotor skills, Physical education, Primary.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como propósito diseñar, aplicar y evaluar un programa basado en el juego cooperativo orientado al fortalecimiento de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en el área de Educación Física, dirigido a los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 80382 ubicada en el distrito de Chepén, provincia de Chepén, región La Libertad. Este centro educativo público, de acceso gratuito, brinda formación a niños de entre 6 y 11 años bajo la modalidad de Educación Básica Regular, con un promedio de 27 estudiantes por aula, en un ambiente inclusivo y favorable para el aprendizaje. Asimismo, ofrece turnos de mañana y tarde, lo que garantiza flexibilidad a las familias y asegura una educación de calidad en la zona.

En este contexto, la institución se caracteriza por promover valores y habilidades esenciales para el desarrollo integral de sus estudiantes, contando con un equipo docente capacitado y comprometido. Su misión se centra en garantizar una enseñanza innovadora y creativa, que estimule la capacidad de pensar y producir en los alumnos, asegurando sus posibilidades de desarrollo futuro y cultivando virtudes que aporten al progreso de la región. De igual manera, su visión proyecta el objetivo de consolidarse como una institución educativa acreditada y certificada, que forme estudiantes con alto nivel académico, capaces de afrontar los retos del siglo XXI y convertirse en agentes de cambio, a través del uso de tecnología actualizada y la guía de un personal altamente calificado.

A pesar de los esfuerzos institucionales por fortalecer una formación integral, se observa en los estudiantes dificultades para desarrollar plenamente sus habilidades sociomotrices, lo cual repercute en la interacción, la convivencia y la práctica de la actividad física. Muchos presentan limitaciones en la cooperación, el respeto de normas y la participación activa en dinámicas grupales, aspectos fundamentales para el logro de aprendizajes significativos en el área de Educación Física. Estas carencias, además, limitan el

desarrollo de competencias sociales y motrices necesarias para desenvolverse de manera autónoma y en comunidad.

Frente a ello, surge la necesidad de implementar un programa basado en la el juego cooperativo, estrategia pedagógica que integra dinámicas del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la motivación, la participación y la interacción activa de los estudiantes. El propósito de esta propuesta no solo es mejorar la competencia sociomotriz en el área de Educación Física, sino también consolidar un proceso formativo integral que favorezca la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo, en concordancia con el enfoque por competencias del Currículo Nacional y con la misión institucional que guía a la comunidad educativa de la I.E. N° 80382.

De manera complementaria, el presente estudio se estructura en dos apartados fundamentales, organizados de forma estratégica con el propósito de garantizar una exposición cohesionada, clara y respaldada por una lógica interna rigurosa. En el primer capítulo, se desarrolla el marco conceptual que sustenta la propuesta, donde se aborda con amplitud el enfoque pedagógico que le da fundamento, así como el análisis contextual de la problemática identificada. Esta sección incorpora una revisión crítica de investigaciones antecedentes, la delimitación minuciosa de las categorías centrales y la definición del diseño metodológico que orienta la planificación y ejecución del programa. Todo este cuerpo teórico no solo valida la pertinencia de la iniciativa planteada, sino que además amplía su comprensión, favorece su interpretación y fortalece su aplicabilidad en escenarios educativos con características semejantes.

Por su parte, el segundo capítulo se orienta a la exposición detallada del proceso de implementación de la estrategia. En este apartado se describen de manera secuencial las actividades pedagógicas ejecutadas, se evidencian los avances alcanzados y se evalúa la

incidencia que generaron en la dinámica del aula. Asimismo, se presentan los hallazgos derivados del análisis de la experiencia, lo que permite formular inferencias relevantes y plantear orientaciones útiles para futuras aplicaciones. Tales recomendaciones buscan optimizar el desarrollo del programa y potenciar la formación de competencias sociales en el ámbito escolar, contribuyendo así a un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico, inclusivo y con verdadero alcance transformador.

I. MARCO REFERENCIAL

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. *Planteamiento teórico*

1.1.1.1. Teoría del Constructivismo de Piaget.

La propuesta teórica de Piaget plantea que el aprendizaje no puede entenderse separado del desarrollo de la inteligencia, puesto que ambos procesos forman una unidad dialéctica. Desde esta perspectiva, la inteligencia se concibe como un sistema de acciones que el individuo organiza y transforma en interacción constante con su medio, mientras que el aprendizaje se configura como la modificación de esos esquemas producto de la experiencia. De esta manera, el conocimiento no surge como transmisión pasiva, sino como construcción progresiva que integra asimilación, acomodación y equilibrio, rechazando el reduccionismo de enfoques empiristas o innatistas y promoviendo una visión dinámica de la cognición (Dongo, 2008).

En ese mismo sentido, el constructivismo defendido por Piaget sostiene que el saber no es copia de la realidad, sino un proceso activo de elaboración interna que permite otorgar significado a la experiencia. Este planteamiento implica que la enseñanza debe propiciar espacios donde el sujeto sea protagonista de su propio aprendizaje, favoreciendo el razonamiento crítico y la comprensión profunda más allá de la simple memorización. Así, el conocimiento se configura como una construcción recíproca entre la experiencia individual y el entorno social, en el que la mediación pedagógica adquiere relevancia como orientadora de procesos de análisis, reflexión y toma de decisiones (Tovar et al., 2013).

La epistemología genética piagetiana también resalta que el desarrollo cognitivo atraviesa transformaciones cualitativas que se evidencian en la capacidad de formular hipótesis y razonar de manera deductiva. En la adolescencia, dichas transformaciones

posibilitan un pensamiento formal capaz de operar sobre proposiciones y no solo sobre objetos concretos, lo que amplía el horizonte de lo posible frente a lo real y genera un nuevo equilibrio en las estructuras cognitivas. Este avance implica que el conocimiento se construye mediante un incesante juego de asimilaciones y acomodaciones que conducen a estados de mayor estabilidad, mostrando que aprender equivale a reorganizar activamente la estructura mental en función de los retos que presenta la realidad (De Faroh, 2007).

Por otro lado, el constructivismo se ha interpretado como un enfoque pedagógico que otorga centralidad al sujeto en la generación de significados, donde el aprendizaje se entiende como un proceso progresivo y evolutivo, dependiente tanto de las experiencias personales como de las interacciones sociales y culturales. Desde esta perspectiva, el docente se concibe como mediador que guía y orienta la actividad mental, facilitando la apropiación de saberes que se construyen al actuar sobre la realidad (Pérez, 2017).

1.1.1.2. Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi.

El planteamiento de Csikszentmihalyi en torno al flujo describe un estado psicológico óptimo caracterizado por la integración plena entre conciencia y acción, donde se experimenta un control percibido sobre la tarea y una alteración en la percepción del tiempo, este estado se concibe como altamente motivador y generador de bienestar porque surge cuando el individuo está completamente implicado en una actividad que demanda concentración intensa y que resulta satisfactoria por sí misma, sin necesidad de incentivos externos (Ricetti et al., 2021).

Desde un enfoque analítico, se ha observado que la comprensión de este concepto ha enfrentado dificultades debido a las diversas formas en que ha sido operacionalizado, lo que ha provocado confusiones en torno a su naturaleza, sin embargo, se sostiene que el flujo debe ser concebido como un estado discreto y altamente placentero de la conciencia, diferenciado

de las condiciones que lo favorecen, de modo que no se reduzca a simples grados de involucramiento en la tarea sino que se considere una experiencia óptima y autotelizante que marca hitos significativos en la memoria y en la vida de las personas (Abuhamdeh, 2020),

En el ámbito educativo, este estado ha sido denominado también como experiencia óptima y se entiende como la vivencia subjetiva en la que las habilidades personales son percibidas como adecuadas frente a los retos de una actividad, lo cual genera una implicación profunda, un nivel alto de concentración y una sensación de disfrute que anula la autoconciencia y transforma la percepción del tiempo, además se ha demostrado que cuando se alcanza este estado, los estudiantes logran un compromiso con el aprendizaje que trasciende la expectativa de recompensas externas, ya que la actividad se realiza por el valor que posee en sí misma (Mesurado, 2010).

En la misma línea, el flujo ha sido descrito como una experiencia universal vinculada al disfrute, la espontaneidad y la creatividad, manifestándose cuando la persona se concentra plenamente en la acción y se deja llevar por una dinámica tan absorbente que puede perder la noción del tiempo, al ser un estado mental de carácter autotélico, permite que las acciones se ejecuten sin considerar compensaciones externas, puesto que lo esencial radica en el placer de la propia actividad, además este fenómeno se relaciona estrechamente con la motivación intrínseca y constituye un recurso fundamental en contextos educativos (Valencia & Martínez, 2023).

1.1.1.3. Teoría del Aprendizaje Motor de Gesell.

La propuesta maturacionista entiende el aprendizaje motor como una expresión del progreso neurológico donde la organización jerárquica del sistema nervioso central se complejiza gradualmente, de modo que la creciente corticalización va asumiendo el control de patrones reflejos inferiores y, en consecuencia, la maduración del sistema nervioso se erige

como agente primario del cambio con participación apenas marginal de otros factores, aunque las revisiones contemporáneas admiten interacciones entre niveles sin desvirtuar el núcleo del planteamiento que atribuye a la maduración la guía del curso del desarrollo motor, articulando así una visión en la que la estructura neural condiciona la calidad del desempeño y su adquisición relativamente estable en el tiempo (Cano et al., 2015).

Desde una mirada pedagógica y de salud, se destaca que el desarrollo motor avanza como proceso secuencial y dinámico durante la infancia sosteniéndose en la maduración del sistema nervioso central, a la vez que recibe modulaciones del entorno interpersonal y social, por lo que el aprendizaje motor se configura como vivencia integrada donde la adquisición de destrezas responde a un equilibrio entre la base biológica y las experiencias situadas, preservando la idea de una progresión orgánica que acompasa independencia funcional y construcción de competencias motrices fundamentales (Villera, Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral, 2023).

En la tradición que recupera observaciones sistemáticas de la conducta motriz, se afirma que el desarrollo se manifiesta como una secuencia ordenada genéticamente con variaciones en el ritmo individual, concibiéndose la postura y el movimiento como indicadores de los procesos internos de crecimiento y proponiéndose normas descriptivas para reconocer diferencias sin imponer una universalidad rígida, de modo que el aprendizaje motor se explica como despliegue de patrones cuyo curso obedece a leyes biológicas que posibilitan describir, con criterio prescriptivo moderado, la adquisición progresiva de habilidades en función de la maduración neuromuscular (Caycho, 2013).

Con una perspectiva integral que enlaza dimensiones biológicas, ambientales y de aprendizaje a lo largo del ciclo vital, se sostiene que el desarrollo motor implica cambios progresivos en el control y la coordinación del movimiento y que su comprensión requiere

admitir la gravitación de la maduración como columna vertebral del proceso sin descuidar la influencia del contexto y la práctica, de suerte que el aprendizaje motor se entiende como perfeccionamiento continuado de habilidades apoyado en la maduración del organismo y potenciado por experiencias que refuerzan la eficacia del movimiento y su vínculo con el desarrollo global de la persona (Villera, 2024).

1.1.1.4. Modelo del Aprendizaje Experiencial de Kolb.

Desde una perspectiva inicial, la propuesta de Gesell enfatiza que el aprendizaje motor se encuentra directamente vinculado con la maduración biológica, pues el desarrollo de las capacidades motrices surge como un proceso ordenado y progresivo que responde a leyes de crecimiento y diferenciación del sistema nervioso, lo que implica que cada logro motor se da en función de la evolución neurológica del organismo y no como resultado exclusivo de la práctica, de modo que la experiencia acompaña y estimula, pero no determina los hitos fundamentales de este desarrollo (Cevallos & Alegría, 2012).

Posteriormente, se plantea que el modelo geselliano concibe el aprendizaje motor como la expresión del equilibrio entre los factores internos de maduración y las condiciones externas del entorno, de tal manera que la adquisición de destrezas depende de la interacción entre la herencia y el ambiente, estableciendo que los avances motrices se producen cuando la maduración biológica ha alcanzado un umbral específico y las experiencias vividas permiten afianzar dichos logros, resaltando así la naturaleza cíclica y regulada de este proceso (Chaccha et al., 2021).

De igual forma, se sostiene que la teoría de Gesell otorga un carácter secuencial al aprendizaje motor, dado que cada conducta motriz aparece en un orden preestablecido que no puede alterarse, lo cual refuerza la idea de que la función educativa y social no consiste en acelerar los pasos del desarrollo sino en proporcionar experiencias que se adecuen al nivel

madurativo alcanzado, permitiendo que las adquisiciones motrices se consoliden y favorezcan posteriores avances que emergerán de manera natural a lo largo del ciclo de vida (Granados & García, 2016).

Finalmente, desde un ángulo integrador, la postura de Gesell afirma que el aprendizaje motor constituye un proceso de construcción gradual en el que los patrones de movimiento se organizan en función de la maduración neurológica y del estímulo ambiental, señalando que este modelo explica cómo los individuos progresan desde acciones simples hasta conductas más complejas sin que exista una imposición externa que altere el curso natural del crecimiento, lo que convierte a esta teoría en un referente para comprender la relación entre biología y experiencia en la adquisición de habilidades motrices (Arellano et al., 2025).

1.1.2. Referencia conceptual

1.1.2.1. Juego cooperativo.

El juego cooperativo se ha concebido como una herramienta pedagógica que busca contrarrestar la excesiva competitividad instalada en la sociedad, ya que promueve la solidaridad, la confianza y la unión de esfuerzos con miras a objetivos comunes donde todos ganan o pierden en conjunto, generando un ambiente de paz y convivencia que armoniza la alegría con la responsabilidad compartida (Castillo et al., 2014). A partir de esta perspectiva, se reconoce que tales dinámicas lúdicas constituyen un recurso que fortalece valores colectivos y fomenta la cohesión en el proceso de aprendizaje, alejándose de la visión individualista y competitiva.

De igual modo, se entiende que los juegos cooperativos implican actividades físicas y recreativas en las que la rivalidad desaparece, puesto que la motivación surge de la colaboración y de la necesidad de cumplir una meta colectiva, donde cada integrante tiene

asignada una función específica para desplegar su máximo potencial, promoviendo la evaluación conjunta de los logros alcanzados y el liderazgo compartido como elementos centrales del aprendizaje (Quintana et al., 2025). Este planteamiento resalta que el juego cooperativo no solo constituye una alternativa metodológica, sino también una estrategia que potencia la implicación y la responsabilidad de todos los participantes dentro de un mismo objetivo formativo.

En otra aproximación, se considera que el juego cooperativo es una estrategia didáctica que favorece la interacción social positiva, ya que impulsa la comunicación asertiva, el compañerismo y la transmisión de valores, consolidándose como una fuente que contribuye a la formación integral y al desarrollo de competencias socioemocionales, al tiempo que fortalece la dimensión cognitiva y socioafectiva de la persona (Flores et al., 2024). En este sentido, la práctica lúdica se convierte en un canal de aprendizaje que conecta la dimensión social con la educativa, estimulando el respeto mutuo y la cooperación en escenarios colectivos.

Asimismo, se reconoce que los juegos cooperativos, entendidos como estrategia psicopedagógica, constituyen un medio eficaz para favorecer el desarrollo social, al potenciar la colaboración, la comunicación y la resolución constructiva de conflictos en la vida escolar, contribuyendo al fortalecimiento de habilidades que posibilitan la integración y el respeto en la dinámica del aula (Bonilla & Marcano, 2024). Bajo esta lógica, la implementación de estas dinámicas no solo repercute en la convivencia inmediata, sino que además sienta bases para aprendizajes sociales más complejos que impactan en la trayectoria formativa.

Finalmente, se plantea que el juego cooperativo, más allá de su carácter lúdico, constituye una estrategia que articula lo cognitivo y lo social, en tanto permite vincular aprendizajes de naturaleza académica, como las matemáticas, con la interacción entre pares,

promoviendo así un proceso en el que el pensamiento lógico se desarrolla junto con la capacidad de colaborar y respetar, siendo este un recurso didáctico que integra valores y aprendizajes en una práctica conjunta (Rodríguez-Montes, 2021). Este planteamiento evidencia que el juego cooperativo es un puente entre lo académico y lo social, consolidándose como una experiencia integral de enseñanza y aprendizaje.

1.1.2.2. Importancia del juego cooperativo en la educación.

El juego cooperativo constituye un recurso pedagógico que ha acompañado históricamente los procesos formativos, pues no solo enriquece la dimensión lúdica, sino que además posibilita la construcción de aprendizajes significativos al fomentar la participación activa y la interacción entre los estudiantes. De acuerdo con García et al., (2021), esta modalidad de juego favorece la motivación intrínseca, estimula la creatividad y permite la adquisición de habilidades sociales esenciales, al mismo tiempo que transmite valores como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad compartida, generando experiencias que fortalecen la autonomía y la adaptación a distintos contextos educativos.

En esta misma línea, Azorín (2018) sostiene que el aprendizaje cooperativo debe entenderse como una estrategia metodológica que responde a las exigencias de la sociedad actual, caracterizada por la diversidad y la necesidad de convivencia democrática. De este modo, se plantea que aprender a cooperar trasciende la simple adquisición de contenidos, pues se convierte en un eje para la inclusión, la atención a la heterogeneidad y la formación de una ciudadanía crítica y corresponsable. Este enfoque, al fomentar la interdependencia positiva y la interacción cara a cara, permite superar esquemas individualistas y competitivos, promoviendo un ambiente en el que todos los participantes se reconocen responsables del logro colectivo.

Por su parte, Ruíz-Mira et al., (2021) remarcan que en el área de la educación física el uso de dinámicas cooperativas fortalece las relaciones interpersonales, estimula emociones positivas y potencia tanto las habilidades motrices como el rendimiento cognitivo. Asimismo, se señala que estas prácticas promueven la adquisición de competencias clave al integrar responsabilidad individual y grupal, interacción directa, desarrollo de habilidades sociales y procesos de evaluación conjunta, logrando un aprendizaje integral que atiende las dimensiones física, cognitiva, social y afectiva.

Finalmente, Villareal et al., (2024) subrayan que los juegos cooperativos son una vía fundamental para consolidar la motricidad, el pensamiento crítico y la interacción social, pues mediante ellos se desarrollan destrezas que permiten afrontar problemas y buscar soluciones prácticas, fortaleciendo la convivencia escolar y social. Además, al incorporar recursos digitales como los blogs interactivos, se amplían los escenarios de participación y se estimula el desarrollo armónico entre cuerpo y mente, favoreciendo una educación que conjuga innovación tecnológica con prácticas pedagógicas inclusivas y creativas.

1.1.2.3. Juego cooperativo en la actividad física.

En el ámbito de la educación física, los juegos cooperativos se conciben como propuestas motrices que buscan el logro de metas comunes en las que el éxito individual depende del éxito grupal, pues cada participante solo alcanza los objetivos si el resto de sus compañeros lo hace también, lo cual elimina la eliminación y desplaza la atención hacia el disfrute del proceso y la interacción positiva, favoreciendo la creatividad, la inclusión y la ausencia de conductas agresivas, consolidándose como un recurso esencial para promover valores de respeto, solidaridad y responsabilidad compartida (Fernández & Gonzáles, 2018).

De manera complementaria, se ha señalado que la implementación del aprendizaje cooperativo en educación física no está exenta de retos, ya que no basta con agrupar a los

estudiantes para que cooperen, sino que se requiere de una estructura organizada donde se enseñen habilidades de interacción, se resuelvan resistencias vinculadas a experiencias previas negativas y se supere la tendencia al individualismo que predomina en el contexto social actual, de ahí que se planteen propuestas como la coopedagogía motriz o el ciclo del aprendizaje cooperativo, que permiten introducir la cooperación de forma progresiva y eficaz en las clases, evitando caer en prácticas superficiales y logrando que se interioricen las actitudes de corresponsabilidad y apoyo mutuo (Martínez & Sánchez, 2020).

A partir de enfoques prácticos, se ha demostrado que los juegos cooperativos constituyen experiencias didácticas que integran lo motor, lo social y lo cognitivo, al promover simultáneamente la coordinación, la agilidad mental, la toma de decisiones y la comunicación, de modo que el alumnado aprende a respetar reglas, a compartir estrategias y a valorar la participación colectiva, siendo una alternativa innovadora que fomenta la inclusión y que transmite la idea de que lo valioso es compartir, cooperar y disfrutar en grupo antes que competir (Paredes & Carrió, 2015).

Por otro lado, la literatura diferencia claramente entre el juego cooperativo y el aprendizaje cooperativo, pues mientras el primero es una actividad lúdica puntual orientada principalmente a la diversión y a la cohesión grupal, el segundo constituye una metodología pedagógica de largo plazo que incorpora componentes como la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y la autoevaluación grupal, sin embargo ambos comparten la capacidad de fomentar la motivación, las conductas prosociales y la inclusión de estudiantes con diversas características, siendo el juego cooperativo un paso inicial que prepara el terreno para la implementación plena del aprendizaje cooperativo en el área de la motricidad (Velázquez, 2015).

1.1.2.4. Educación física.

La educación física se concibe como una disciplina pedagógica que tiene al cuerpo y al movimiento como ejes centrales, a través de los cuales se busca la formación integral de la persona en sus dimensiones motora, cognitiva, social y afectiva, siendo además un medio que contribuye a la adquisición de hábitos saludables y al desarrollo armónico de las capacidades individuales, lo que se traduce en una mejor calidad de vida y en la posibilidad de establecer vínculos de convivencia respetuosa y solidaria en la escuela y la sociedad (Manzano, 2006).

En este marco, es necesario reconocer que el espacio físico donde se desarrolla la enseñanza ejerce una influencia decisiva en la práctica de la educación física, ya que condiciona la planificación de los contenidos, la organización de las actividades, la evaluación de los aprendizajes y la motivación tanto del alumnado como del profesorado, pues disponer de instalaciones adecuadas y seguras no solo favorece el desarrollo motor, sino que incrementa los niveles de participación activa y fortalece el interés por la práctica corporal (Bores-García & Marín-Rojas, 2020).

Más allá de su dimensión instrumental, la educación física también debe comprenderse como un espacio de transformación social, en la medida en que permite superar visiones reduccionistas que limitan al cuerpo a un mero objeto funcional, pues mediante la motricidad educativa se propicia el encuentro de la persona consigo misma y con los demás, promoviendo procesos de subjetivación, de construcción de sentido y de integración comunitaria (Almonacid, 2012).

No obstante, su desarrollo histórico ha estado acompañado de debates teóricos y tensiones con disciplinas afines, lo que ha impulsado la necesidad de una perspectiva más amplia que supere enfoques fragmentados y dicotómicos, de manera que la educación física se articule con la pedagogía del deporte desde una relación de complementariedad,

incorporando tanto los saberes de la ciencia del movimiento como las dinámicas sociales, culturales y políticas que configuran su práctica, de modo que se afirme como un campo de conocimiento capaz de responder a las demandas actuales de formación integral y de integración interdisciplinaria (Vargas, 2018).

Por último, en el contexto contemporáneo, la educación física se entiende como una práctica educativa que trasciende el simple ejercicio corporal para consolidarse como un componente esencial de la cultura y de la vida cotidiana, pues a través de ella se transmiten valores, se desarrollan hábitos de vida saludable y se fortalece la autoestima y la autopercepción positiva del propio cuerpo, configurándose como un ámbito de formación científica y cultural que acompaña la construcción del ser humano en todas sus dimensiones y que responde a los retos de la sociedad actual al situarse como un derecho fundamental en la educación integral (Prado & Albarrán, 2023).

1.1.2.5. Área de educación física.

El área de Educación Física, según lo establecido en el Programa Curricular de Educación Primaria del MINEDU (2016), se encuentra vinculada a los avances sociales, científicos y tecnológicos contemporáneos, lo cual ha impulsado que adquiriera una mayor relevancia en los planes de estudio. Su propósito esencial es favorecer en los estudiantes la formación de hábitos orientados al bienestar integral, abarcando dimensiones físicas, psicológicas y emocionales, de modo que puedan desarrollar autonomía, pensamiento crítico y capacidad de tomar decisiones responsables en torno al cuidado de su propia salud y la de los demás, con la finalidad de contribuir a una mejor calidad de vida.

Asimismo, el área se sustenta en un enfoque pedagógico que parte de la corporalidad y concibe al ser humano como una totalidad en la que convergen aspectos cognitivos, motrices, emocionales y sociales, todos ellos interrelacionados y en permanente interacción

con el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes. Desde esta perspectiva, se busca superar prácticas limitadas a la repetición mecánica de ejercicios o a la instrucción deportiva estricta, promoviendo en su lugar un aprendizaje integral que impulse un desarrollo psicomotor equilibrado y pertinente desde los primeros niveles de la escolaridad (Ministerio de Educación, 2016).

De igual manera, se enfatiza en la adquisición de aprendizajes vinculados con la adopción de estilos de vida saludables y con el ejercicio de una conciencia reflexiva respecto al cuidado de la salud personal y colectiva. Dichos aprendizajes abarcan no solo la práctica de actividad física, sino también la construcción de saberes relacionados con la responsabilidad en el consumo y con la valoración de la calidad de vida, integrando conocimientos y actitudes que favorecen el bienestar personal (Ministerio de Educación, 2016).

Finalmente, se reconoce la importancia de la interacción social que se genera a través de la práctica de actividades físicas, en las cuales los estudiantes asumen roles, cumplen reglas y establecen acuerdos que fortalecen la convivencia, el respeto mutuo y la cooperación. Esta dinámica les permite afrontar desafíos de carácter social, ambiental, emocional y corporal, contribuyendo así a su formación integral y a su desenvolvimiento en diversos contextos (Ministerio de Educación, 2016).

1.1.2.6. Habilidades sociomotrices.

La habilidad sociomotriz se configura como un componente esencial de la formación integral, pues integra la acción motriz con la interacción social, de manera que el juego y la cooperación se convierten en herramientas que favorecen la convivencia, la comunicación y la construcción de valores, trascendiendo el simple movimiento físico hacia una dimensión educativa y humana más amplia (Ruiz, 2020).

Asimismo, esta habilidad se manifiesta en la capacidad de utilizar el cuerpo para establecer vínculos comunicativos con los demás, donde los gestos y las posturas tienen un rol preponderante frente al lenguaje verbal, generando procesos de interacción que enriquecen el aprendizaje cooperativo y contribuyen al desarrollo cognitivo, relacional y social en contextos educativos (Toscano & Castro, 2023).

De igual modo, se reconoce que la sociomotricidad involucra un proceso complejo de pensamientos, códigos y emociones transmitidos a través del cuerpo, permitiendo que el individuo exprese, interactúe y reflexione en relación con su entorno. En este sentido, las técnicas de interacción sociomotriz no solo fomentan la comunicación y la expresión corporal, sino que potencian la creatividad y la autonomía, consolidándose como un medio pedagógico para el fortalecimiento de las competencias sociales y expresivas (Jimenez & Ledesma, 2018).

Finalmente, la sociomotricidad se concibe como una potencia formativa que trasciende el marco exclusivo de la educación física, dado que no se limita a la ejecución motriz, sino que se proyecta hacia la formación humana compartida, entendida como la posibilidad de relacionarse consigo mismo, con los otros y con el mundo. En este sentido, las dinámicas colectivas que emergen de la habilidad sociomotriz favorecen la socialización, el encuentro y la construcción de comunidad, configurándose como un recurso invaluable para la educación y el desarrollo humano (Herrera & Benjumea, 2024).

1.1.2.7. Competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”.

La competencia se orienta al desarrollo de la participación activa en diversas prácticas físicas como juegos, deportes y actividades recreativas. Esta busca que los estudiantes utilicen sus recursos personales de manera adecuada para fomentar la integración social, inclusión y convivencia, incorporándose de forma pertinente en los grupos y resolviendo los

conflictos con actitudes empáticas, asertivas y respetuosas. Asimismo, plantea la necesidad de aplicar tácticas y estrategias que permitan alcanzar objetivos comunes en las dinámicas colectivas, demostrando una disposición proactiva tanto en la práctica de actividades como en la organización de experiencias lúdicas y deportivas (Ministerio de Educación, 2016).

1.1.2.8. Capacidades de la competencia.

La competencia se concreta en un conjunto de capacidades que orientan la interacción asertiva, el respeto a las normas y la aplicación de estrategias colectivas en actividades físicas y lúdicas. En este marco, las capacidades son las siguientes:

- **Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices:** implica interactuar con los demás de manera asertiva en entornos del juego y de actividad física, disfrutando de la experiencia que estas brindan. De igual modo, se promueve el fortalecimiento de destrezas relacionadas con el respeto de normas, el liderazgo positivo, la tolerancia, la actitud proactiva, la gestión pacífica de conflictos, así como la construcción de vínculos interpersonales que refuercen el sentido de pertenencia y la cohesión grupal.
- **Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego:** entendida como la utilización de los recursos individuales y colectivos para alcanzar metas compartidas. Esto supone que cada integrante del grupo aporte sus habilidades a fin de planificar y ejecutar acciones que integran reglas y soluciones tácticas en actividades físicas, las cuales puedan manifestarse en situaciones de cooperación, colaboración u oposición, contribuyendo al logro de aprendizajes significativos en el plano social y motriz.

1.2. Propósitos de la intervención

1.2.1. *Objetivo general*

Aplicar el programa basado en el juego cooperativo para el mejorar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” del área de educación física en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382, Chepén, 2025

1.2.2. *Objetivos específicos*

- Identificar el nivel de desarrollo de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 80382.
- Diseñar un programa basado en el juego cooperativo para fortalecer la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 80382.
- Evaluar el impacto de la aplicación del programa basado en el juego cooperativo en el fortalecimiento de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 80382.
- Comparar el nivel de desarrollo de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en los estudiantes antes y después de la implementación del programa basado en el juego cooperativo en la Institución Educativa N° 80382.

1.3. Estrategias de la intervención

1.3.1. *Coordinaciones previas*

Con la finalidad de asegurar el correcto desarrollo de la intervención pedagógica, se estableció comunicación directa con la dirección de la Institución Educativa N° 80382 del

distrito de Chepén, logrando la autorización respectiva para llevar a cabo el trabajo con 27 estudiantes del cuarto grado de primaria.

Como parte del proceso de planificación, se realizaron reuniones iniciales con el docente responsable del aula, a quien se le informó de manera detallada sobre los objetivos de la propuesta, la metodología y las actividades a implementar. De igual manera, el proyecto fue socializado con los padres de familia, resaltando la relevancia de su colaboración para el adecuado desarrollo de la experiencia. Para el monitoreo, se empleó una lista de cotejo que permitió registrar y analizar los avances en el desempeño sociomotriz de los estudiantes antes y después de la aplicación del programa.

1.3.2. Metodología específica

- **Primer momento**

En la fase inicial se seleccionó a los 27 escolares de cuarto grado de la Institución Educativa N° 80382, quienes participaron activamente en la experiencia pedagógica. Con el fin de garantizar la viabilidad de la intervención, se sostuvieron coordinaciones previas con el docente encargado del aula, a quien se le presentó de manera detallada los objetivos, fundamentos didácticos y dinámica de trabajo del programa. Esta interacción favoreció un ambiente de compromiso mutuo y cooperación, fortaleciendo la relación operativa entre el equipo investigador y el docente, lo que permitió asegurar una adecuada implementación dentro del contexto escolar.

- **Segundo momento**

Con el propósito de establecer el punto de partida respecto al nivel de desarrollo de las habilidades sociomotrices, se llevó a cabo una evaluación diagnóstica mediante una lista de cotejo. Este procedimiento permitió registrar aspectos como la coordinación motriz, la interacción grupal, la cooperación, el respeto por las normas y la capacidad de comunicación

durante la práctica de actividades físicas. La información obtenida constituyó un referente inicial que facilitó la identificación de fortalezas y áreas de mejora en los estudiantes, sirviendo como base para la adaptación pertinente de las actividades contempladas en la propuesta metodológica.

- **Tercer momento**

En esta etapa se procedió a la ejecución del programa, el cual se organizó en una secuencia de experiencias de aprendizaje diseñadas para fortalecer la competencia sociomotriz. Las dinámicas aplicadas incluyeron juegos colaborativos, retos por equipos, competencias lúdicas y actividades físicas con reglas claras, que motivaron a los estudiantes a participar activamente, cooperar con sus compañeros y resolver situaciones de manera conjunta. Asimismo, se promovió la interacción constante mediante el uso de recursos didácticos variados como tarjetas de retos, tableros de puntuación y recompensas simbólicas, lo que generó un clima de entusiasmo y compromiso, potenciando el aprendizaje en un marco de convivencia positiva.

- **Cuarto momento**

Para analizar los efectos del programa, se aplicó una evaluación final que permitió contrastar los resultados obtenidos tras la intervención con los hallazgos del diagnóstico inicial. Este proceso incluyó indicadores como la capacidad de cooperación en juegos grupales, el respeto por las normas, la coordinación motriz, la comunicación en equipo y la disposición para participar en dinámicas colectivas. Los resultados evidenciaron avances significativos en la interacción sociomotriz de los estudiantes, reflejados en una mayor participación, mejor coordinación y actitudes más colaborativas. A partir de estos logros, se generó una reflexión crítica sobre la pertinencia del juego cooperativo, extrayendo

conclusiones relevantes para el diseño de futuras propuestas que integren estrategias lúdicas en el área de Educación Física.

1.3.3. Cronograma

Tabla 1

Cronograma

Nº	Actividades	2025				
		Ene	Feb	Mar	Abr	May
01	Establecimiento de coordinaciones iniciales y gestión institucional respectiva.	X				
02	Delimitación precisa del tema de estudio y de la problemática a abordar.	X				
03	Construcción del instrumento destinado a la recolección de información.	X				
04	Ejecución de la evaluación diagnóstica de inicio.	X				
05	Interpretación y análisis de los datos obtenidos.		X			
06	Elaboración detallada de la propuesta de intervención pedagógica.		X			
07	Implementación de las actividades planificadas.		X	X		
08	Aplicación de la evaluación final para valorar los aprendizajes alcanzados.				X	
09	Sistematización y análisis de los resultados logrados.				X	
10	Redacción conclusiva del informe de investigación.					X
11	Exposición oral del informe frente al jurado evaluador.					X

II. CONTENIDO

2.1. Evaluación inicial

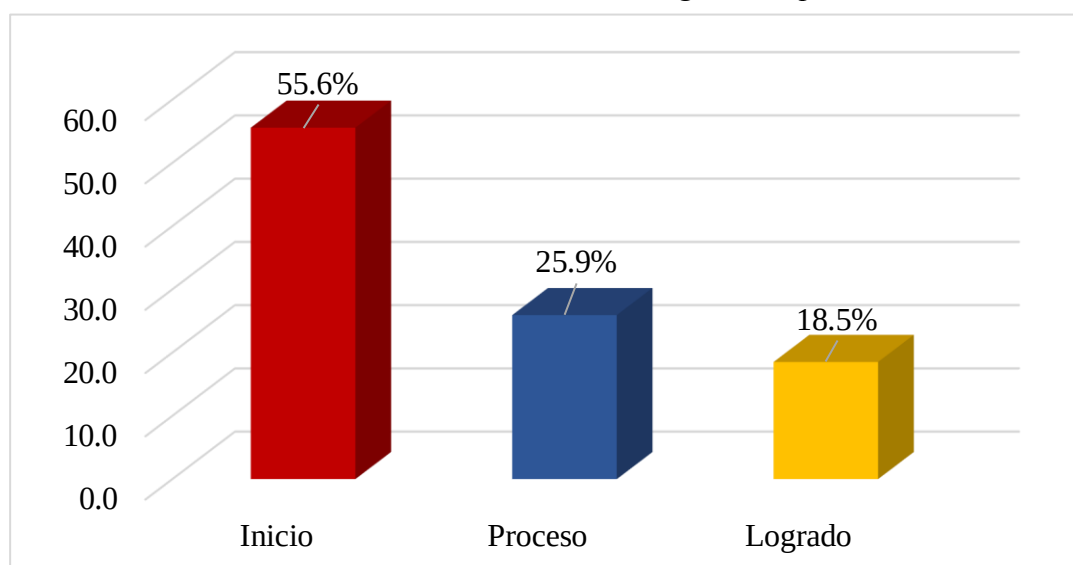
Tabla 2

Análisis inicial de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	55.6
Proceso	7	25.9
Logrado	5	18.5
Total	27	100.0

Figura 1

Análisis inicial de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



El resultado muestra que más de la mitad de estudiantes (55.6%) se encuentran en el nivel en inicio dentro de la competencia, lo que evidencia que la mayoría todavía presentan limitaciones para integrarse adecuadamente a las dinámicas de grupo, mostrando dificultades para seguir normas o colaborar de forma activa en actividades motrices. Además, un 25.9% se ubica en el nivel de proceso, lo que refleja que una parte de los estudiantes comienza a desarrollar actitudes de cooperación y respeto hacia los demás, aunque de manera irregular.

Finalmente, el 18.5% alcanza el nivel logrado, lo cual indica que solo un grupo reducido consigue desenvolverse con seguridad, respeto y colaboración constante en las actividades físicas.

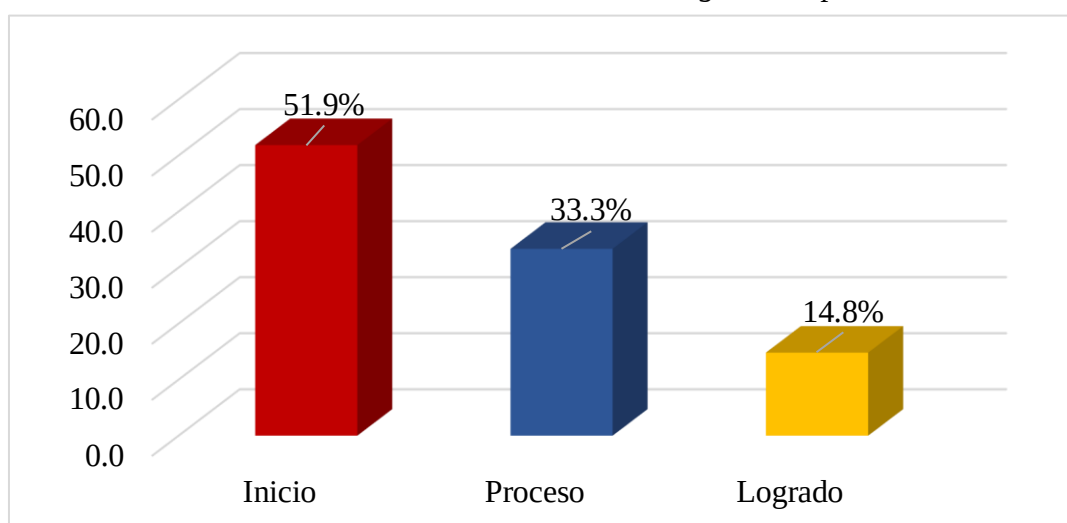
Tabla 3

Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	14	51.9
Proceso	9	33.3
Logrado	4	14.8
Total	27	100.0

Figura 2

Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



En esta capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices, los datos señalan que el 51.9% se ubica en el nivel inicio, lo que significa que más de la mitad de los estudiantes aún presentan dificultades para interactuar de manera efectiva con sus compañeros durante los juegos y actividades. Un 33% alcanza el nivel proceso, reflejando que un sector importante del grupo empieza a mostrar avances en la cooperación y en el respeto a las reglas, aunque sin la constancia suficiente. Además, el 14.8% se encuentra en el

nivel logrado, evidenciando que solo una minoría logra relacionarse adecuadamente, demostrando actitudes de colaboración, empatía y respeto en la práctica física.

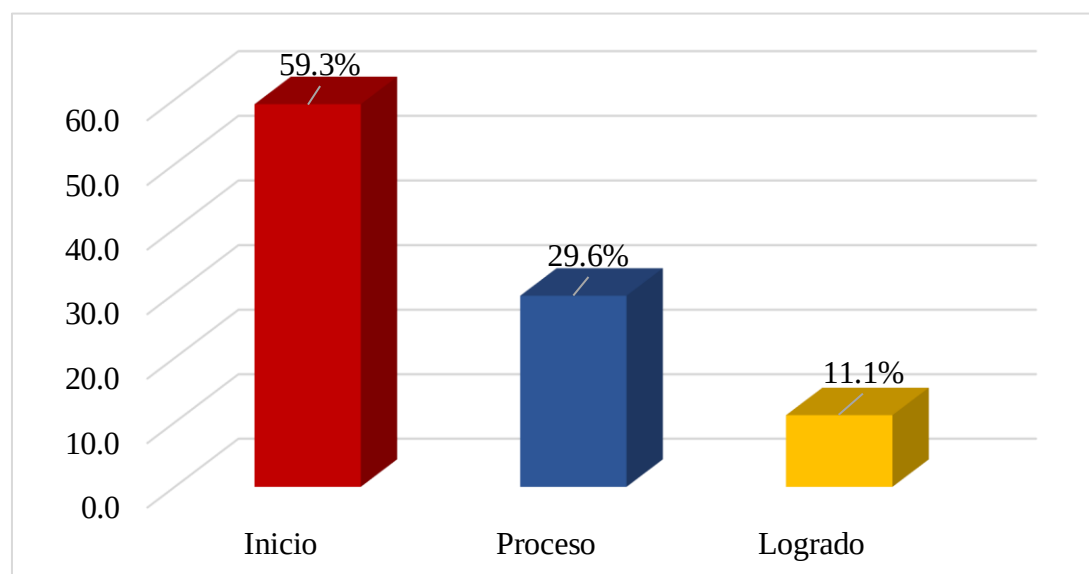
Tabla 4

Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	16	59.3
Proceso	8	29.6
Logrado	3	11.1
Total	27	100.0

Figura 3

Análisis inicial de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



Respecto a la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego, se observa que el 59.3% de los estudiantes permanece en el nivel inicio, lo que deja en evidencia que la mayoría aún no logra proponer, coordinar ni modificar acciones colectivas de manera efectiva durante las dinámicas deportivas. El 29.6% se ubica en el nivel proceso, mostrando que algunos estudiantes empiezan a coordinar con sus compañeros y a plantear ideas básicas para mejorar el desempeño grupal. Solo el 11.1% alcanza el nivel logrado, lo cual revela que un

grupo reducido ya es capaz de desempeñarse con autonomía en la organización del equipo, proponiendo estrategias claras y adoptándose a diferentes roles en el juego.

Tabla 5

Lista de cotejo inicial para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

N°	RELACIONARSE A TRAVÉS DE LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES																			
	Participa activamente en los juegos propuestos sin aislarse del grupo.		Respeto las normas de la actividad sin necesidad de recordatorios constantes.		Escucha con atención cuando un compañero propone ideas o reglas.		Comparte materiales deportivos y espacios de manera justa.		Colabora con sus compañeros para lograr los objetivos del juego.		Muestra entusiasmo y disposición positiva durante la práctica física.		Evita actitudes de burla, empujones o discriminación en el juego.		Acepta con tranquilidad ganar o perder, manteniendo una actitud respetuosa.		Regula sus emociones frente a situaciones de conflicto en la actividad.		Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades en la dinámica.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X			X	X			X		X		X		X		X		X		X
2		X		X	X			X	X			X		X		X	X		X	
3		X	X			X	X			X	X		X		X		X		X	
4		X		X	X			X		X		X	X			X		X	X	
5	X			X		X		X	X			X	X		X		X			X
6		X		X	X			X		X	X			X		X		X		X
7		X	X			X		X	X			X		X		X		X		X
8		X		X		X		X	X		X			X		X	X			X
9		X		X		X	X			X		X		X		X	X		X	
10	X			X		X		X		X		X		X	X			X		X
11		X		X	X			X		X		X		X		X		X	X	
12		X		X		X		X		X	X			X		X		X	X	
13	X		X			X		X		X	X			X	X			X	X	
14		X		X	X		X			X		X		X		X	X			X
15		X	X			X		X	X			X		X		X		X		X
16		X		X		X		X		X	X		X			X		X		X
17		X		X	X		X			X		X		X		X		X		X

18		X		X		X		X		X		X	X		X		X			X
19		X		X		X		X		X		X	X		X		X			X
20		X		X		X		X	X			X		X		X	X			X
21		X		X		X		X	X			X		X		X		X	X	
22		X	X			X		X		X	X			X	X			X		X
23	X		X			X		X		X	X			X		X		X		X
24		X		X		X	X			X		X	X			X		X		X
25		X		X		X		X	X		X			X		X		X		X
26	X			X		X		X		X		X		X	X			X		X
27	X		X			X		X		X	X		X			X		X	X	

N°	CREAR Y APLICAR ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO																			
	Propone formas de organizar al equipo antes de iniciar el juego.		Aporta soluciones cuando surgen problemas durante la actividad.		Sugiere estrategias simples para alcanzar las metas grupales.		Modifica sus acciones cuando nota que una estrategia no resulta efectiva.		Coordina con sus compañeros antes de realizar una jugada.		Se adapta a distintos roles en el juego (líder, defensor, atacante).		Respeto los turnos de participación sin discutir.		Ofrece ideas constructivas para mejorar el desempeño del grupo.		Reconoce las fortalezas de sus compañeros y las aprovecha en beneficio del equipo.		Mantiene la organización del grupo incluso en actividades de oposición.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X		X		X		X		X		X	X			X		X		X
2	X			X	X			X	X			X		X		X		X	X	
3		X	X		X		X		X			X	X		X		X		X	
4	X			X		X	X			X	X		X			X		X	X	
5		X		X		X		X	X			X		X	X		X			X
6	X		X			X		X		X		X	X			X	X			X
7		X	X			X	X			X		X		X		X		X	X	
8		X		X		X		X		X	X		X			X	X			X
9	X			X	X		X		X			X	X		X			X		X
10		X	X			X		X		X	X			X		X		X		X
11	X			X	X			X	X		X		X		X			X		X
12		X		X		X	X		X			X		X		X	X			X
13	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X
14		X		X	X		X			X	X		X		X			X		X
15	X			X	X			X		X	X			X	X			X		X
16	X		X			X	X			X	X			X	X			X		X

17		X	X		X		X			X	X		X		X			X		X
18		X	X			X		X		X		X		X		X		X	X	
19	X			X		X	X			X		X	X		X		X			X
20	X			X		X		X		X		X		X	X		X		X	
21	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
22		X	X			X		X		X		X	X		X		X			X
23		X		X		X		X		X	X		X			X	X			X
24		X		X	X			X		X		X		X		X		X	X	
25		X		X		X		X		X		X		X	X			X		X
26	X			X		X		X		X		X		X	X			X		X
27	X		X		X			X		X		X		X	X			X		X

2.2. Programa de intervención

PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL MEJORAR LA COMPETENCIA “INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES” DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E N°80382

I. INFORMACIÓN GENERAL

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°80382
- EDAD DE LOS PARTICIPANTES: 9 a 11 años
- N° DE ALUMNOS: 27 estudiantes
- DOCENTE RESPONSABLE: Adelmo Romero

II. OBJETIVOS

- **GENERAL**

- ✓ Fortalecer la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. N° 80382, mediante la implementación de un programa pedagógico basado en el juego cooperativo que promueva la participación activa, el trabajo colaborativo y el respeto en el área de Educación Física.

- **ESPECÍFICOS**

- ✓ Favorecer la interacción respetuosa y solidaria entre los estudiantes a través de dinámicas cooperativas que estimulen la coordinación motriz, la comunicación efectiva y la convivencia armónica en el espacio de juego.
- ✓ Desarrollar en los estudiantes la capacidad de idear y poner en práctica alternativas de acción dentro de las actividades lúdicas, empleando la creatividad y la toma de decisiones para afrontar colectivamente los retos propios de la actividad física.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Favorecer la interacción respetuosa y solidaria entre los estudiantes a través de dinámicas cooperativas que estimulen la coordinación motriz, la comunicación efectiva y la convivencia armónica en el espacio de juego.

SESIÓN	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO	COMPETENCIA	CAPACIDAD	MATERIALES	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
01	“¡UNIDOS EN EL JUEGO, CRECEMOS JUNTOS!”	Fomentar la colaboración, la comunicación y el respeto mutuo mediante dinámicas cooperativas que permitan a los estudiantes interactuar y coordinar sus movimientos en un ambiente de confianza y armonía en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Aros plásticos. -Conos de señalización. -Pelotas medianas y pequeñas. -Cintas de colores. -Silbato. -Tarjetas con consignas de juego.	50 min	- Participa de manera activa en las dinámicas cooperativas mostrando disposición para colaborar con sus compañeros. -Respeto las reglas establecidas y promueve un ambiente de convivencia positiva durante las actividades. -Se comunica de forma clara y respetuosa al interactuar con sus pares en el desarrollo de los juegos. -Manifiesta actitudes de solidaridad y apoyo mutuo en la consecución de objetivos grupales.
02	“¡JUNTOS ALCANZAMOS LA META!”	Estimular la participación colaborativa y el respeto mutuo en los juegos grupales, promoviendo la interacción positiva y la coordinación motriz mediante dinámicas cooperativas en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Globos inflados. -Pañuelos o cintas para vendar los ojos. -Cuerdas de nylon o soga. -Conos de señalización. -Cartulinas con consignas. -Silbato.	50 min	-Se integra activamente en las dinámicas grupales, mostrando disposición a cooperar. -Utiliza formas de comunicación respetuosas y efectivas al interactuar con sus pares. -Acepta y cumple con las reglas establecidas en las actividades colectivas. -Evidencia actitudes de empatía, apoyo y solidaridad en el desarrollo de los juegos

03	“¡COOPERANDO LOGRAMOS MÁS!”	Fortalecer la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades lúdicas cooperativas que estimulen la coordinación grupal, el respeto mutuo y la comunicación en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Pelotas medianas y grandes. -Conos de señalización. -Aros de plástico. -Pañuelos o cintas para vendar los ojos. -Cuerda larga. -Silbato.	50 min	-Participa activamente en las dinámicas mostrando disposición a cooperar. -Respeta las normas establecidas y demuestra autocontrol en los juegos. -Se comunica de forma respetuosa y asertiva con sus compañeros. -Manifiesta actitudes de ayuda y solidaridad en el desarrollo de las actividades grupales.
04	“¡UNIDOS PARA SUPERAR DESAFÍOS!”	Impulsar la cooperación y el respeto mutuo mediante actividades lúdicas que fortalezcan la coordinación, la confianza y la comunicación entre los estudiantes en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Pelotas grandes y pequeñas. -Conos de señalización. -Aros de plástico. -Sogas medianas. -Cartulinas con consignas. -Silbato.	50 min	-Participa activamente en todas las dinámicas cooperativas mostrando disposición al trabajo en equipo. -Respeta las normas y acuerdos establecidos durante los juegos. -Se comunica de manera clara y respetuosa en las interacciones grupales. -Demuestra actitudes de confianza, empatía y solidaridad con sus compañeros.
05	“¡CREAMOS NUESTRA MARCA JUGANDO JUNTOS!”	Fortalecer la colaboración entre los estudiantes mediante actividades cooperativas que estimulen la creatividad, la organización grupal y la interacción respetuosa en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Conos de señalización. -Pelotas medianas. -Aros de plástico. -Cartulinas con consignas. -Soga larga. -Silbato.	50 min	-Se integra activamente en las dinámicas mostrando disposición para cooperar con su grupo. -Respeta normas y acuerdos establecidos durante las actividades. -Utiliza formas de comunicación respetuosa y efectiva al organizarse en equipo. -Muestra solidaridad y apoyo mutuo en la consecución de los objetivos colectivos.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Desarrollar en los estudiantes la capacidad de idear y poner en práctica alternativas de acción dentro de las actividades lúdicas, empleando la creatividad y la toma de decisiones para afrontar colectivamente los retos propios de la actividad física.

SESIÓN	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO	COMPETENCIA	CAPACIDAD	MATERIALES	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
06	“¡ESTRATEGIAS EN ACCIÓN: JUNTOS LOGRAMOS MÁS!”	Fomentar la creatividad y la organización grupal mediante juegos cooperativos en los que los estudiantes diseñen y apliquen estrategias colectivas para alcanzar objetivos comunes en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Conos de señalización. -Pelotas grandes y medianas. -Aros plásticos. -Sogas largas. -Tarjetas con consignas de retos. -Silbato.	50 min	-Propone alternativas de acción para resolver los retos cooperativos planteados. -Participa en la construcción de estrategias grupales mostrando disposición a escuchar y dialogar. -Aplica las estrategias acordadas respetando roles y normas de juego. -Evalúa los resultados alcanzados con su equipo, mostrando apertura al análisis y mejora.
07	“¡ESTRATEGIAS QUE NOS UNEN!”	Promover la construcción y aplicación de estrategias colectivas en actividades lúdicas cooperativas que permitan a los estudiantes interactuar respetuosamente, tomar decisiones en grupo y superar desafíos de forma organizada.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Conos de señalización. -Pelotas grandes y pequeñas. -Aros de plástico. -Sogas medianas. -Cartulinas con consignas de reto. -Silbato.	50 min	-Propone alternativas de acción antes de iniciar cada reto cooperativo. -Participa en el diseño y la organización de estrategias grupales, respetando las ideas de los compañeros. -Aplica las estrategias acordadas con compromiso, respetando los roles asignados. -Reflexiona sobre la eficacia de las estrategias empleadas, identificando fortalezas y aspectos de mejora.

08	“¡RETOS COLECTIVOS: PENSAMOS Y JUGAMOS EN EQUIPO!”	Impulsar la organización y creatividad de los estudiantes mediante juegos cooperativos que requieran diseñar y aplicar estrategias colectivas, favoreciendo la comunicación y la toma de decisiones en grupo.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Conos de señalización. -Pelotas grandes y medianas. -Aros plásticos. -Sogas largas. -Cartulinas con consignas de retos. -Silbato.	50 min	-Propone ideas y alternativas de acción para resolver retos cooperativos. -Participa activamente en la planificación de estrategias grupales con respeto y escucha. -Aplica las tácticas colectivas acordadas, respetando roles y reglas. -Evalúa con su equipo la eficacia de las estrategias empleadas y plantea mejoras.
09	“¡JUNTOS PENSAMOS, JUNTOS GANAMOS!”	Fortalecer la cooperación y la creatividad mediante actividades cooperativas en las que los estudiantes diseñen, apliquen y evalúen estrategias colectivas para alcanzar metas comunes en el área de Educación Física.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Conos de señalización. -Pelotas grandes y medianas. -Aros plásticos. -Sogas largas. -Cartulinas con consignas de reto. -Silbato.	50 min	-Propone diferentes ideas para afrontar los retos cooperativos planteados. -Participa en la organización y toma de decisiones grupales con respeto y escucha activa. -Aplica las estrategias diseñadas en el juego con compromiso y cumplimiento de reglas. -Reflexiona en equipo sobre la efectividad de la estrategia usada y plantea mejoras
10	“¡UN GRAN EQUIPO, UN GRAN RETO!”	Promover la organización colectiva y la creatividad de toda la clase en actividades cooperativas que requieran diseñar y aplicar estrategias conjuntas para superar desafíos físicos, fomentando la unidad, el respeto y la comunicación.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Conos de señalización. -Pelotas grandes (balón de voleibol, básquet o similares). -Aros plásticos. -Sogas largas. -Cartulinas con consignas de reto. -Silbato.	50 min	-Propone y escucha ideas para resolver retos colectivos en gran grupo. -Participa con respeto y disposición en la planificación de estrategias conjuntas. -Aplica las tácticas colectivas acordadas con responsabilidad y compromiso. -Reflexiona sobre los logros alcanzados y plantea mejoras para futuras dinámicas.

2.3. Evaluación final

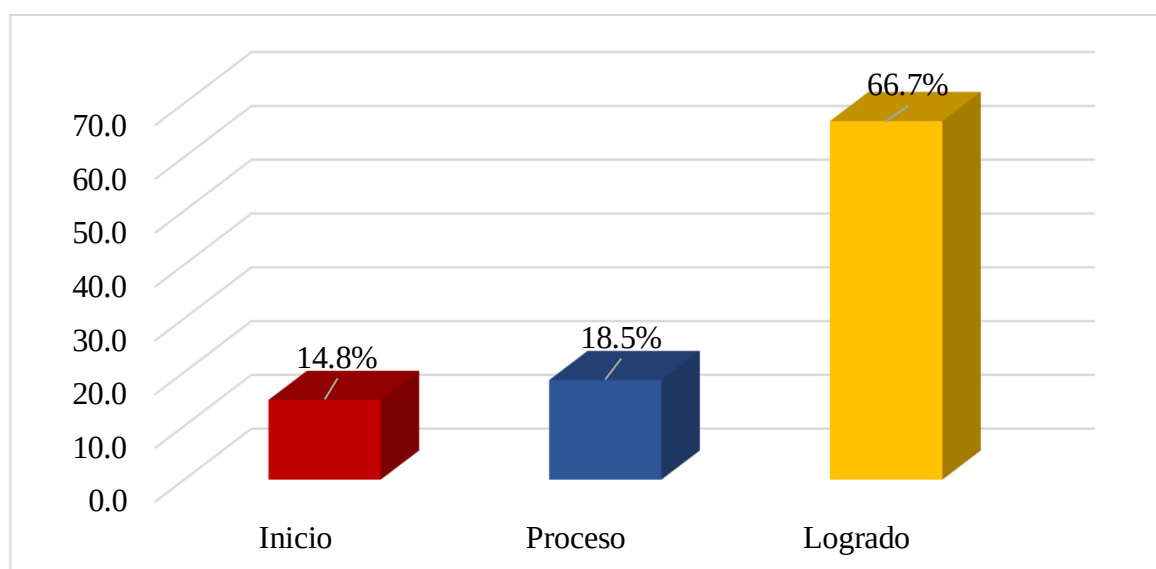
Tabla 6

Análisis final de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	14.8
Proceso	5	18.5
Logrado	18	66.7
Total	27	100.0

Figura 4

Análisis final de la de la distribución de los niveles de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



Los resultados reflejan que un 66.7% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado en la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”, lo que evidencia que la mayoría de los escolares es capaz de desenvolverse de manera adecuada en situaciones colectivas, mostrando respeto, cooperación y disposición positiva frente a las actividades. El 18.5% se mantiene en el nivel de proceso, lo cual indica que aún existe un grupo que presenta avances, aunque con algunas limitaciones en su constancia al relacionarse con sus

compañeros. Finalmente, el 14.8% permanece en el nivel de inicio, lo que muestra que una minoría todavía enfrenta dificultades para integrarse y participar plenamente dentro de las dinámicas de grupo.

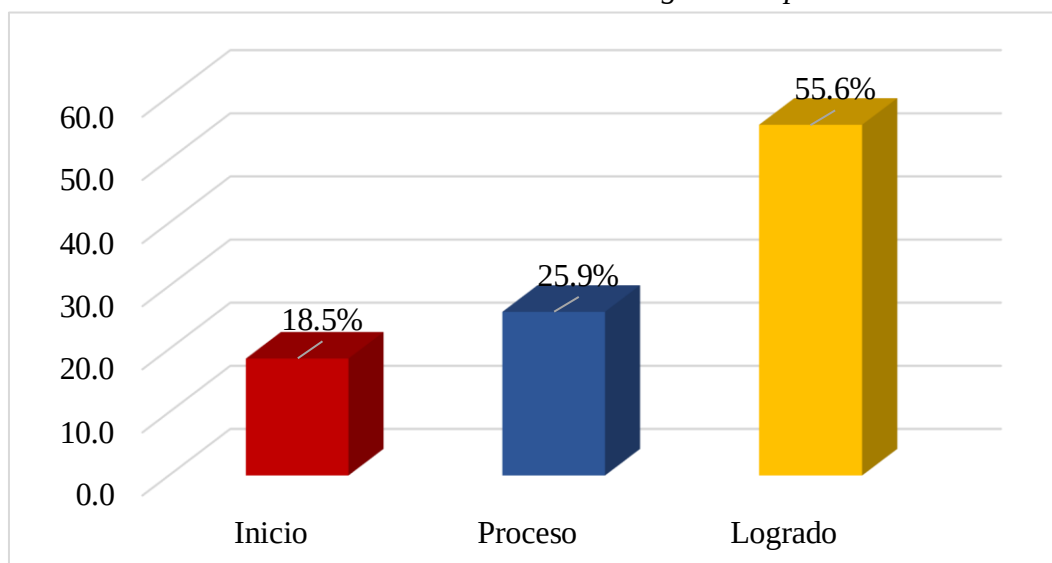
Tabla 7

Análisis final de la distribución de los niveles de la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	5	18.5
Proceso	7	25.9
Logrado	15	55.6
Total	27	100.0

Figura 5

Análisis final de la distribución de los niveles de capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



En la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices, se aprecia que el 55.6% se ubica en el nivel logrado, lo que señala que más de la mitad de los estudiantes logró establecer interacciones respetuosas y solidarias, ajustándose a las reglas y mostrando disposición para colaborar en los juegos. Un 25.9% permanece en el nivel de proceso, lo que representa a quienes desarrollan estas habilidades de forma parcial, con

avances, pero también con momentos de inestabilidad. El 18.5% continúa en el nivel inicio, evidenciando que aún existen algunos estudiantes que encuentran dificultades para mantener relaciones de cooperación y respeto dentro de las actividades físicas.

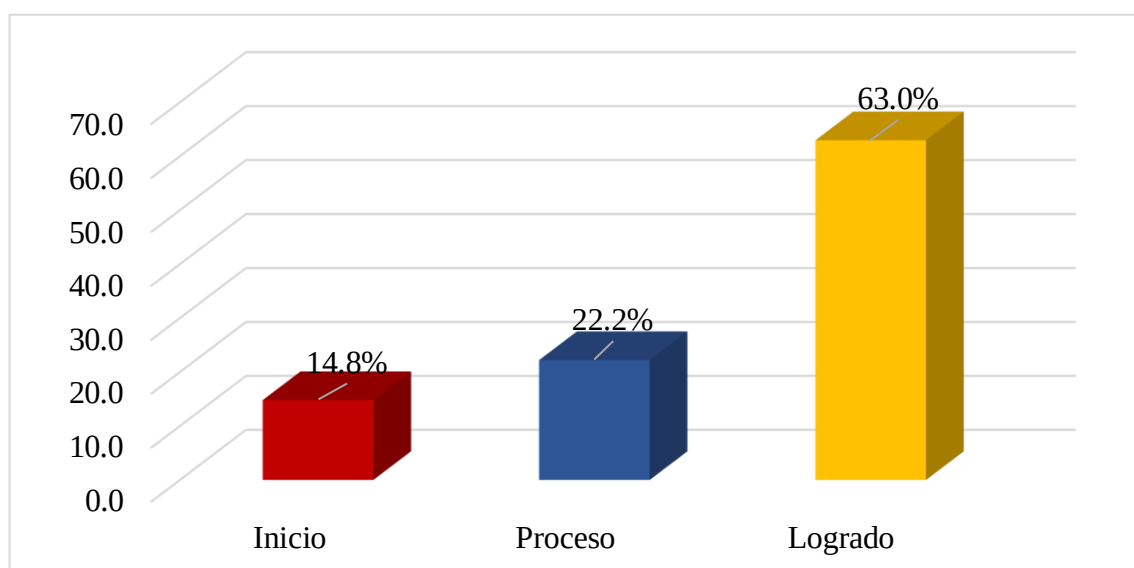
Tabla 8

Análisis final de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	14.8
Proceso	6	22.2
Logrado	17	63.0
Total	27	100.0

Figura 6

Análisis final de la distribución de los niveles de la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



Respecto a la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego, se observa que un 63% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, lo que significa que una mayoría ya es capaz de proponer, coordinar y adaptarse a distintos roles en el juego de forma eficaz. Un 22.2% se encuentra en el nivel de proceso, lo que indica que parte del grupo logra plantear o

seguir estrategias básicas, aunque sin consolidarlas plenamente en todas las situaciones. Por otro lado, el 14.8% se mantiene en el nivel de inicio, lo que pone en evidencia que todavía algunos estudiantes no logran participar de manera activa en la organización ni en la aplicación de tácticas durante las dinámicas grupales.

Tabla 9

Lista de cotejo final para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

N°	RELACIONARSE A TRAVÉS DE LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES																			
	Participa activamente en los juegos propuestos sin aislarse del grupo.		Respeto las normas de la actividad sin necesidad de recordatorios constantes.		Escucha con atención cuando un compañero propone ideas o reglas.		Comparte materiales deportivos y espacios de manera justa.		Colabora con sus compañeros para lograr los objetivos del juego.		Muestra entusiasmo y disposición positiva durante la práctica física.		Evita actitudes de burla, empujones o discriminación en el juego.		Acepta con tranquilidad ganar o perder, manteniendo una actitud respetuosa.		Regula sus emociones frente a situaciones de conflicto en la actividad.		Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades en la dinámica.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
2	X			X		X	X		X		X			X	X		X		X	
3	X		X			X		X		X		X	X		X			X		X
4	X		X		X			X	X		X		X		X			X		X
5	X		X		X		X			X		X	X		X		X		X	
6	X			X	X		X			X	X			X	X		X		X	
7	X		X			X	X		X			X	X		X		X		X	
8	X		X		X			X	X			X	X		X		X		X	
9	X		X		X		X			X		X	X		X		X			X
10	X		X			X	X		X		X		X		X		X		X	
11	X		X			X		X	X			X		X		X	X		X	
12	X		X			X	X			X	X		X		X		X		X	
13	X			X	X		X			X	X			X		X	X		X	
14		X		X	X			X	X		X			X	X		X			X
15		X	X		X			X	X		X		X			X		X		X
16	X			X		X	X		X		X		X			X	X			X
17	X			X	X		X		X			X	X			X		X		X

18	X			X	X		X			X	X		X			X		X		X
19	X			X	X		X			X	X		X			X	X		X	
20	X		X		X			X	X		X			X		X	X		X	
21		X	X			X	X		X			X		X		X	X		X	
22	X			X		X		X	X		X			X	X		X			X
23	X		X		X		X		X		X			X		X	X		X	
24	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
25		X	X		X		X			X		X	X		X		X		X	
26	X		X		X		X			X	X		X			X	X		X	
27	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X

N°	CREAR Y APLICAR ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO																			
	Propone formas de organizar al equipo antes de iniciar el juego.		Aporta soluciones cuando surgen problemas durante la actividad.		Sugiere estrategias simples para alcanzar las metas grupales.		Modifica sus acciones cuando nota que una estrategia no resulta efectiva.		Coordina con sus compañeros antes de realizar una jugada.		Se adapta a distintos roles en el juego (líder, defensor, atacante).		Respeto los turnos de participación sin discutir.		Ofrece ideas constructivas para mejorar el desempeño del grupo.		Reconoce las fortalezas de sus compañeros y las aprovecha en beneficio del equipo.		Mantiene la organización del grupo incluso en actividades de oposición.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	X		X		X		X		X		X			X	X			X
2	X			X	X		X		X		X			X		X	X		X	
3		X		X	X		X		X			X	X			X	X			X
4		X		X	X			X	X			X	X		X		X		X	
5		X	X		X		X			X	X		X		X			X	X	
6	X		X		X			X		X		X	X		X			X	X	
7	X		X			X	X		X		X		X		X			X		X
8	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
9		X	X			X	X		X		X		X		X			X		X
10	X		X		X		X			X	X		X		X		X		X	
11	X			X	X		X		X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X			X	X		X			X	X		X	
13	X		X		X		X			X	X		X		X			X	X	
14		X	X		X			X	X			X	X			X		X		X
15	X		X			X	X		X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X			X	X		X		X		X			X	X	
17	X		X		X		X			X	X		X			X	X		X	
18	X			X	X			X	X		X		X			X		X		X

19	X		X		X		X		X			X		X		X		X	X	
20	X		X		X		X		X		X			X		X	X			X
21		X	X		X		X		X		X		X		X			X	X	
22	X		X			X		X		X	X		X		X		X		X	
23		X	X			X	X		X			X		X		X		X	X	
24	X		X			X		X		X		X	X		X			X	X	
25		X	X		X		X			X	X			X		X	X		X	
26	X			X		X		X		X		X		X	X		X		X	
27	X			X	X			X	X		X		X		X		X		X	

2.4. Análisis comparativo EI/EF

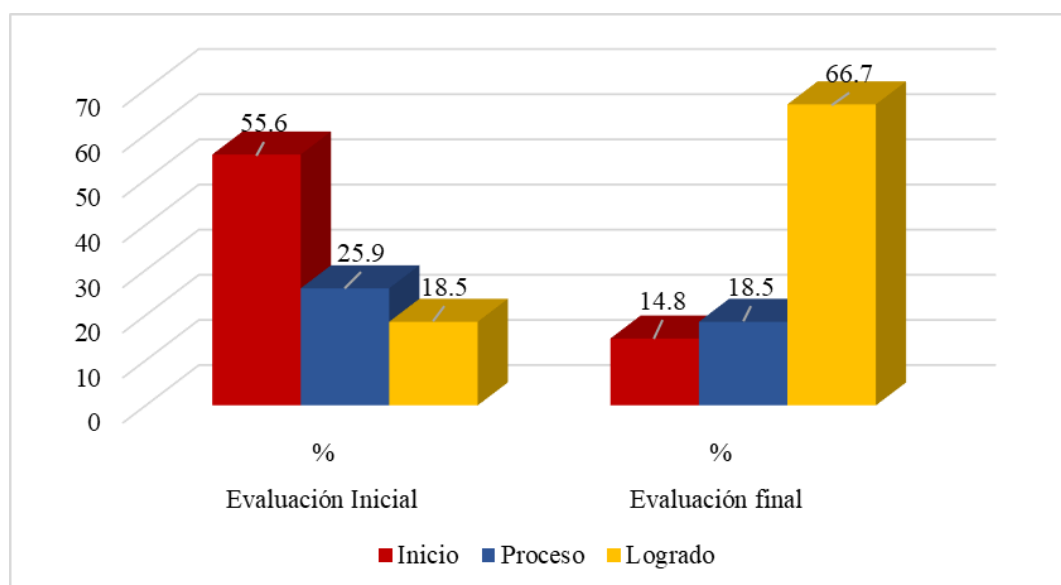
Tabla 10

Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

Nivel	Evaluación Inicial		Evaluación final	
	n	%	n	%
Inicio	15	55.6	4	14.8
Proceso	7	25.9	5	18.5
Logrado	5	18.5	18	66.7
Total	27	100.0	27	100.0

Figura 7

Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



En la evaluación inicial de la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” predominaba el nivel inicio con el 55.6% lo que mostraba que la mayoría de estudiantes tenía serias dificultades para desenvolverse en dinámicas grupales, evidenciando escasa capacidad de integración y colaboración. Al final, este nivel descendió a 14.8% reflejando que solo una minoría mantuvo esas limitaciones, En el nivel proceso, el 25.9% al

inicio mostraba avances parciales en la interacción, aunque aún sin consolidar, mientras que en la evaluación final este porcentaje se redujo ligeramente a 18.5%, indicando que algunos continuaron en transición hacia un mejor desempeño. El nivel logrado pasó de un 18.5% inicial a un 66.7% final, revelando que la mayoría alcanzó un dominio adecuado de la competencia, siendo capaces de integrarse, cooperar y respetar en actividades físicas.

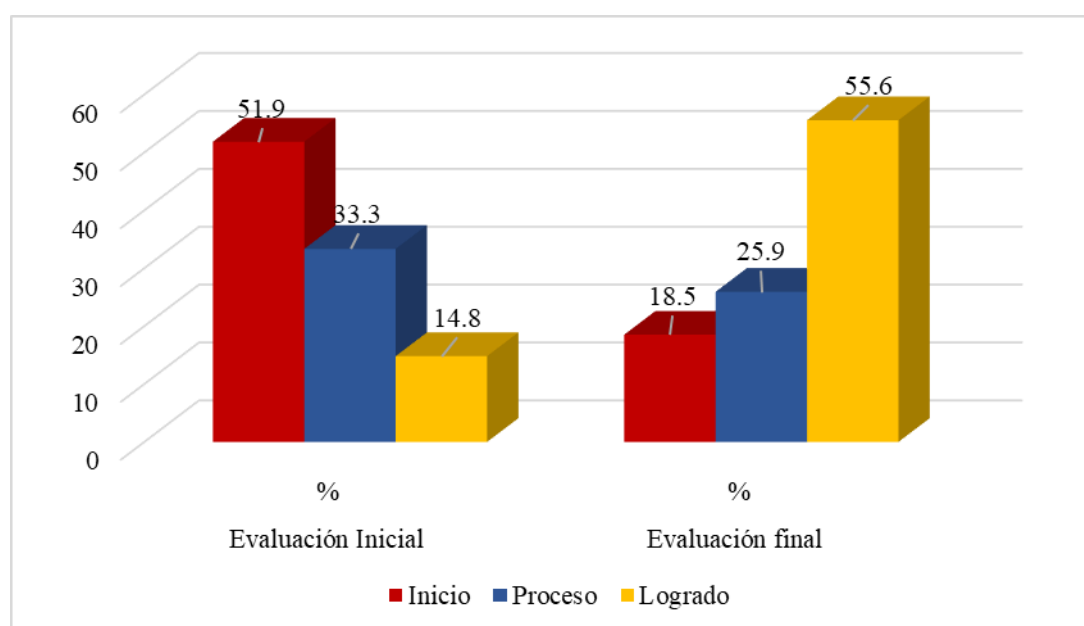
Tabla 11

Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

Nivel	Evaluación Inicial		Evaluación final	
	n	%	n	%
Inicio	14	51.9	5	18.5
Proceso	9	33.3	7	25.9
Logrado	4	14.8	15	55.6
Total	27	100.0	27	100.0

Figura 8

Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



Al analizar la capacidad de relacionarse a través de las habilidades sociomotrices, inicialmente el nivel inicio representaba el 51.9%, mostrando que más de la mitad de los estudiantes presentaba dificultades para convivir en el marco de actividades físicas, con problemas para respetar reglas y apoyar a sus compañeros. Tras la intervención, este porcentaje se redujo a 18.5%, lo que evidencia un avance significativo. El nivel proceso agrupaba al 33.3% en la evaluación inicial y disminuyó a 25.9% en la final, reflejando que un sector de los estudiantes avanzó, aunque con ciertas limitaciones en la constancia de su desempeño. El nivel logrado, que al inicio alcanzaba apenas el 14.8%, ascendió hasta 55.6%, mostrando que más de la mitad de los estudiantes consolidó una adecuada capacidad de relación basada en la colaboración y el respeto.

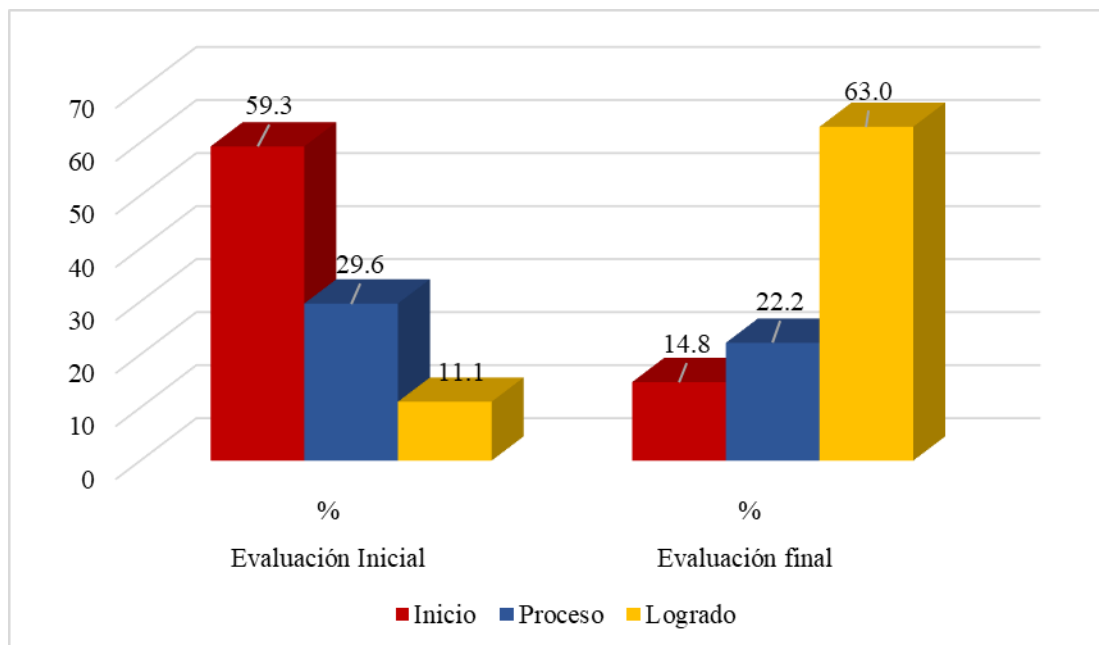
Tabla 12

Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382

Nivel	Evaluación Inicial		Evaluación final	
	n	%	n	%
Inicio	16	59.3	4	14.8
Proceso	8	29.6	6	22.2
Logrado	3	11.1	17	63.0
Total	27	100.0	27	100.0

Figura 9

Distribución de los niveles obtenidos de la evaluación inicial y evaluación final de lista de cotejo para evaluar la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E N°80382



En la capacidad de crear y aplicar estrategias y tácticas de juego, el nivel inicio concentraba el 59.3% de los estudiantes al inicio, lo que indicaba un desempeño limitado en cuanto a organización, toma de decisiones y trabajo colectivo. Al finalizar, este nivel se redujo a 14.8%, mostrando que solo una minoría continuó con esas dificultades. El nivel proceso abarcaba el 29.6% en la evaluación inicial y cerró con 22.2% en la final, lo que refleja que algunos estudiantes aún permanecieron en un desarrollo intermedio de esta capacidad. El nivel logrado, que apenas alcanzaba al 11.1% al inicio, ascendió al 63% en la evaluación final, lo que evidencia un cambio claro: la mayoría logró desenvolverse creando y aplicando estrategias de forma activa y organizada en el marco de los juegos.

CONCLUSIONES

La implementación del programa basado en el juego cooperativo favoreció que los estudiantes desarrollen un aprendizaje más dinámico y participativo en torno a la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” pues, la propuesta permitió que los escolares mostraran mayor disposición para colaborar, respeto por las normas y confianza en sus propias capacidades dentro de las dinámicas del área de educación Física.

La evaluación inicial permitió identificar que el 55.6% de los estudiantes se encontraba en el nivel inicio, el 25.9% en el nivel proceso y solo el 18.5% en el nivel logrado, lo que evidenció serias limitaciones en la competencia. Estos resultados mostraron que más de la mitad de los estudiantes presentaba dificultades para relacionarse adecuadamente, trabajar en equipo y regular sus emociones en las actividades físicas.

El diseño del programa se orientó a responder a estas necesidades mediante actividades lúdicas basadas en el juego cooperativo, que promovieron la interacción grupal, la toma de decisiones conjuntas y la organización de estrategias colectivas. Esta propuesta metodológica permitió generar experiencias significativas en los estudiantes, contribuyendo a que su aprendizaje fuera progresivo y orientado a la consolidación de la competencia.

La evaluación final evidenció un cambio sustancial en los niveles de desempeño: el nivel inicio descendió al 14.8%, el nivel proceso se ubicó en 18.5%, mientras que el nivel logrado se incrementó de manera considerable al 66.7%. Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes superó las limitaciones iniciales y logró un desempeño adecuado en la interacción sociomotriz, mostrando actitudes de cooperación, entusiasmo y respeto en las actividades físicas.

La comparación entre la evaluación inicial y final confirma que el programa tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de la competencia. Mientras que al inicio predominaba el nivel bajo con un 55.6%, al final se consolidó el nivel alto con un 66.7%, evidenciando una mejora notoria en el desempeño de los estudiantes. Este contraste refleja que los juegos cooperativos contribuyeron al desarrollo integral de las habilidades sociomotrices, generando cambios significativos en la forma de interactuar y participar en el área de Educación Física.

RECOMENDACIONES

Conviene que los docentes del área de Educación Física continúen incorporando dinámicas de juego cooperativo en su planificación, ya que estas experiencias no solo fortalecen la competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” sino que también contribuyen a generar un ambiente participativo y motivador en el aula, donde el respeto mutuo y la cooperación se convierten en prácticas habituales del quehacer escolar.

Resulta pertinente que las instituciones educativas realicen diagnósticos periódicos sobre el nivel de desarrollo de las competencias sociomotrices, de manera que se cuente con información clara acerca de las necesidades de los estudiantes, pues esto permite orientar mejor las estrategias pedagógicas y responder de forma oportuna a las limitaciones que dificultan la interacción positiva durante las actividades físicas.

Es aconsejable que la plana docente diseñe propuestas didácticas innovadoras en las que se prioricen juegos cooperativos adaptados a la edad y características de los estudiantes, de modo que se fortalezcan las capacidades de respeto de normas, trabajo en equipo y regulación emocional, promoviendo al mismo tiempo un aprendizaje vivencial que favorezca la construcción de relaciones más saludables en el espacio escolar.

Se sugiere a los docentes implementar espacios de retroalimentación al culminar cada sesión con juegos cooperativos, ya que estos momentos permiten reflexionar sobre el impacto de las actividades en el fortalecimiento de la competencia sociomotriz, ayudando a consolidar los aprendizajes alcanzados y a mantener la motivación de los estudiantes en futuras prácticas.

Es conveniente que la comunidad educativa, especialmente los docentes de Educación Física, compare sistemáticamente los avances obtenidos entre la evaluación inicial y final de programas pedagógicos similares, pues este contraste no solo visibiliza los logros alcanzados,

sino que también permite tomar decisiones fundamentadas para continuar mejorando las propuestas educativas y garantizar un desarrollo integral en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abuhamdeh, S. (2020). Investigating the “Flow” Experience: Key Conceptual and Operational Issues. *Frontiers in Psychology*, 13.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7033418/>
- Almonacid, A. (2012). La educación física como espacio de transformación social y educativa: perspectivas desde los imaginarios sociales y la ciencia de la motricidad humana. *Estudios Pedagógicos*, 38, 177-190.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052012000400010
- Arellano, S., Vásquez, S., & Puente, R. (2025). Enfoques de aprendizaje de Kolb, Herrmann y Gardner en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Em SciELO Preprints*.
<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/11323>
- Azorín, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181
- Bonilla, Y., & Marcano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *LATAM*, 5(3).
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2167>
- Bores-García, D., & Marín-Rojas, A. (2020). La influencia del espacio físico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 13(25). <https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1490>
- Cano, R., Molero, A., Carratalá, M., Alguacil, I., Molina, F., Miangalorra, J., & Torricelli, D. (2015). Theories and control models and motor learning: Clinical applications in

- neurorehabilitation. *Neurología*, 30(1), 32-41.
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2173580814001424>
- Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., & Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *VIREF. Revista de Educación Física*, 3(1).
- <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/download/18921/16157/66669>
- Caycho, T. (2013). Aportes sobre la adquisición del desarrollo motor a partir de las ideas de Arnold Gesell, Myrtle McGraw, Esther Thelen y Gilbert Gottlieb. *Rev. Psicol.*, 15(2), 222-229. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/revpsi/article/download/474/457/468>
- Cevallos, L., & Alegría, A. (2012). Modelo de capacitación docente basado en el aprendizaje experiencial para fortalecer competencias en la enseñanza del idioma Inglés. *Revista "Ciencia y Tecnología"*, 8(22), 263-277.
- <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/206>
- Chaccha, E., Guerreros, J., Álvarez, G., & Palomino, K. (2021). Aprendizaje experiencial de Kolb en estudiantes de la Facultad de Ingeniería Metalúrgica y de Materiales de la Universidad Nacional del Centro del Perú. *Prospectiva Universitaria*, 18(1), 99-109.
- <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/prospectiva/article/view/1634/1794>
- De Faroh, A. (2007). Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski. ¿Dos caras de la misma moneda? *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 2, 148-166.
- <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v27n2/v27n2a13.pdf>
- Dongo, A. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista de investigación en psicología*, 11(1).
- <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3889>
- Fernández, D., & Gonzáles, C. (2018). Educación Física y Aprendizaje Cooperativo: una experiencia práctica. *Revista de Investigación en Deporte y Salud*, 10(1).

https://www.researchgate.net/publication/322676497_Educacion_Fisica_y_Aprendizaje_Cooperativo_una_experiencia_practica

Flores, I., Verduga, H., Gallo, K., Gallo, G., & Gallo, J. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR. Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 166-186.

<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723>

García, S., Sánchez, P., & Ferriz, A. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF (Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students). *Retos*, 39, 65-70.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/78279>

Granados, H., & García, C. (2016). El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *Ánfora*, 23(41), 37-54.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5755371>

Herrera, D., & Benjumea, M. (2024). La sociomotricidad: un inagotable potencial formativo de humanidad, en, para y desde escenarios educativos. *Retos*, 58, 932-941.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/106574>

Jimenez, A., & Ledesma, F. (2018). Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria. *Revista Científica de Educación*

EDUSER, 5(1). <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/EDUSER/issue/view/190>

Manzano, J. (2006). Educación física y desarrollo integral. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*(28), 275-296. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2543127>

Martínez, R., & Sánchez, G. (2020). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *Revista Educación*, 44(1). <https://archivo.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/35617/40612>

- Mesurado, B. (2010). La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 42(2), 183-192.
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80515381001.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Primaria*. Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Paredes, J., & Carrió, P. (2015). Los juegos cooperativos en educación física: El hundir la flota. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*(37), 95-105.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5392603>
- Pérez, G. (2017). El aprendizaje situado ante una teoría constructivista en la posmodernidad. *Glosa Revista de Divulgación*(5).
<https://eesppnsrmadrededios.edu.pe/libros/Aprendizaje-situado.pdf>
- Prado, J., & Albarrán, L. (2023). La educación física en la sociedad contemporánea. *EmásF*(81). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8855998.pdf>
- Quintana, R., Palcios, J., Alarcón, M., & Damián, E. (2025). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 6(1). https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632026000102075
- Riccetti, A., Franco, E., Coterón, J., & Gómez, V. (2021). Estado de flow e intención de práctica de actividad física en adolescentes argentinos. *Revista de Psicología*, 39(1), 289-310. <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v39n1/0254-9247-psico-39-01-289.pdf>
- Rodríguez-Montes, A. (2021). El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8150557.pdf>

- Ruiz, R. (2020). La sociomotricidad, estrategia pedagógica para la mejora de la conducta en los aprendices operarios de un taller externo del SENA. *Documentos de Trabajo Areandina*(2). <https://revia.areandina.edu.co/index.php/DT/article/view/2026>
- Ruiz-Mira, A., Giménez-Meseguer, J., & Ferriz-Valero, A. (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>
- Toscano, B., & Castro, E. (2023). La interacción sociomotriz en el aprendizaje cooperativo dentro de la clase de educación física en niños de 3-5 años. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 426-442. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9205965>
- Tovar, M., Santos, M., Paredes, S., & Bermúdez, A. (2013). El constructivismo y la formación profesional en enfermería. *UNAM POSGRADO*, 9(2). <https://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0715.pdf>
- Valencia, A., & Martínez, A. (2023). Relación entre las experiencias óptimas, motivación y rendimiento académico de los Estudiantes de Bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2).
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5647/8540>
- Vargas, C. (2018). Educación física y pedagogía del deporte: perspectiva complementaria. *IMPETUS*, 12(2), 28-40.
<https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/488>
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos*, 28, 234-239.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5147772>
- Villareal, M., Roa, Z., Jiménez, M., & Valero, J. (2024). Impacto de los Juegos Cooperativos Mediados por un Blog para Fortalecer la Motricidad e Interacción Social en

Estudiantes de 3° a 5° Modelo Multigrado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1374-1393.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12382>

Villera, S. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral. *GADE: Revista Científica*, 3(4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9094333>

Villera, S. (2024). Estudios sobre el desarrollo motor en los niños: una revisión sistemática. *Revista Conrado*, 20(98), 528-535. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v20n98/1990-8644-rc-20-98-528.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Lista de cotejo

**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “INTERACTÚA A TRAVÉS
DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES”**

Alumno(a): _____

Grado: _____

Sección: _____

Fecha: _____

DIMENSIÓN	ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO
Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	1. Participa activamente en los juegos propuestos sin aislarse del grupo.		
	2. Respeta las normas de la actividad sin necesidad de recordatorios constantes.		
	3. Escucha con atención cuando un compañero propone ideas o reglas.		
	4. Comparte materiales deportivos y espacios de manera justa.		
	5. Colabora con sus compañeros para lograr los objetivos del juego.		
	6. Muestra entusiasmo y disposición positiva durante la práctica física.		
	7. Evita actitudes de burla, empujones o discriminación en el juego.		
	8. Acepta con tranquilidad ganar o perder, manteniendo una actitud respetuosa.		
	9. Regula sus emociones frente a situaciones de conflicto en la actividad.		
	10. Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades en la dinámica.		
Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	11. Propone formas de organizar al equipo antes de iniciar el juego.		
	12. Aporta soluciones cuando surgen problemas durante la actividad.		

	13. Sugiere estrategias simples para alcanzar las metas grupales.		
	14. Modifica sus acciones cuando nota que una estrategia no resulta efectiva.		
	15. Coordina con sus compañeros antes de realizar una jugada.		
	16. Se adapta a distintos roles en el juego (líder, defensor, atacante).		
	17. Respeta los turnos de participación sin discutir.		
	18. Ofrece ideas constructivas para mejorar el desempeño del grupo.		
	19. Reconoce las fortalezas de sus compañeros y las aprovecha en beneficio del equipo.		
	20. Mantiene la organización del grupo incluso en actividades de oposición.		

Anexo 2. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01
“¡UNIDOS EN EL JUEGO, CRECEMOS JUNTOS!”

I. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la colaboración, la comunicación y el respeto mutuo mediante dinámicas cooperativas que permitan a los estudiantes interactuar y coordinar sus movimientos en un ambiente de confianza y armonía.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	- Participa de manera activa en las dinámicas cooperativas mostrando disposición para colaborar con sus compañeros. - Respeta las reglas establecidas y promueve un ambiente de convivencia positiva durante las actividades. - Se comunica de forma clara y respetuosa al interactuar con sus pares en el desarrollo de los juegos. - Manifiesta actitudes de solidaridad y apoyo mutuo en la consecución de objetivos grupales.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
- Aros plásticos. - Conos de señalización. - Pelotas medianas y pequeñas. - Cintas de colores. - Silbato. - Tarjetas con consignas de juego.	- Respeta a sus compañeros en las actividades. - Cooperar en la ejecución de tareas conjuntas. - Escucha y sigue las indicaciones dadas por el docente. - Promueve la ayuda mutua y el trabajo en equipo.	- Se observa participación activa y entusiasta en las dinámicas. - Los estudiantes logran trabajar en equipo alcanzando objetivos comunes. - Se manifiestan comportamientos de respeto, apoyo y comunicación asertiva.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes en el patio, saluda a cada uno con una palmada en el hombro y los invita a formar un gran círculo. - Se realiza un calentamiento ligero con movimientos básicos: girar brazos, saltar suavemente y estirarse en diferentes direcciones, acompañado de música animada. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente explica que en esta sesión trabajarán juegos donde “todos deben colaborar para lograr la meta”, destacando que la cooperación será más importante que la competencia individual. - Se recuerdan normas de respeto: escuchar, esperar el turno, no empujar y animar siempre a los demás. Actividad 3: Juego de integración “El saludo viajero” (5 min) - Los estudiantes se mueven libremente por el espacio al ritmo de una música. - Cuando esta se detiene, deben acercarse al compañero más próximo y saludarse de una manera distinta en cada ronda (choque de manos, saludo con codo, choque de palmas en alto, etc.). - Al terminar, se conversa brevemente sobre cómo se sintieron al interactuar con varios compañeros.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El aro cooperativo” (10 min) - Los estudiantes se toman de las manos formando un círculo. - Se coloca un aro en los brazos de dos estudiantes y, sin soltarse, deben pasarlo por todo el círculo. - El docente observa y motiva a quienes encuentran dificultad, promoviendo la paciencia y la ayuda mutua.	30 minutos

	• Variante: añadir dos aros en diferentes puntos para aumentar el reto. Actividad 2: “La carrera de relevos cooperativa” (10 min) • Se forman equipos de 5 o 6 estudiantes. • Cada equipo debe trasladar una pelota sosteniéndola entre dos compañeros (con la frente, el abdomen o la espalda), sin que esta caiga. • Al llegar al punto de relevo, otros dos continúan la tarea. • Se enfatiza que no importa qué equipo termine primero, sino que todos logren completar la carrera apoyándose entre sí. Actividad 3: “Construyamos juntos” (10 min) • En grupos pequeños, los estudiantes deben armar una “figura” con conos, pelotas y aros (por ejemplo, una torre o una forma geométrica). • Cada integrante solo puede colocar un objeto a la vez, por lo que deben coordinarse para organizar turnos y decidir cómo armar la estructura. • Al finalizar, se realiza un recorrido observando lo que cada grupo construyó, valorando la creatividad y la cooperación.	
FINAL	Actividad 1: “La rueda del apoyo” (5 min) • Todos los estudiantes forman un círculo, se sientan en el suelo y se apoyan espalda con espalda. • A la señal del docente, todos deben levantarse al mismo tiempo sin soltarse. • El docente resalta la importancia del esfuerzo compartido y la confianza en los compañeros. Actividad 2: Reflexión guiada (3 min) • Preguntas para el diálogo: ○ ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al trabajar en grupo? ○ ¿Cómo se sintieron cuando alguien los animaba o ayudaba?	10 minutos

	○ ¿Por qué creen que fue importante apoyarse mutuamente en los juegos? Actividad 3: Cierre motivador (2 min) • El docente felicita a los estudiantes por la disposición mostrada y los invita a dar un aplauso grupal en tres tiempos (uno suave, uno fuerte y uno largo) para simbolizar el trabajo en equipo logrado.	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02
“¡JUNTOS ALCANZAMOS LA META!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Estimular la participación colaborativa y el respeto mutuo en los juegos grupales, promoviendo la interacción positiva y la coordinación motriz mediante dinámicas cooperativas.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Se integra activamente en las dinámicas grupales, mostrando disposición a cooperar. -Utiliza formas de comunicación respetuosas y efectivas al interactuar con sus pares. -Acepta y cumple con las reglas establecidas en las actividades colectivas. -Evidencia actitudes de empatía, apoyo y solidaridad en el desarrollo de los juegos

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
------------	------------------------	--------------------

-Globos inflados. -Pañuelos o cintas para vendar los ojos. -Cuerdas de nylon o sogas. -Conos de señalización. -Cartulinas con consignas. -Silbato.	-Respeto por los compañeros y por las normas del juego. -Cooperación en la consecución de objetivos comunes. -Escucha activa y disposición para ayudar. -Solidaridad en la interacción con el grupo.	-Se observa cooperación en el cumplimiento de los retos. -El estudiante respeta turnos y normas de juego. -Los estudiantes manifiestan actitudes de apoyo y empatía. -Los grupos logran realizar las dinámicas de manera coordinada y respetuosa.
---	---	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida y animación inicial (3 min) - El docente recibe a los estudiantes con música alegre. - Los invita a realizar un calentamiento con movimientos corporales simples: saltar suavemente, girar brazos en círculo, caminar en puntas de pie y luego en talones. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - Se comenta a los estudiantes que hoy participarán en actividades donde deberán apoyarse mutuamente para superar desafíos. - Se recuerda que la clave será la comunicación y la solidaridad. Actividad 3: Juego rompehielo “Cadenas móviles” (5 min) - Los estudiantes se toman de las manos en grupos de 6 y deben desplazarse en diferentes direcciones (adelante, atrás, lateral). - Cuando el docente da la señal, deben cambiar de posición sin soltarse, procurando coordinar sus pasos. - Breve reflexión: ¿qué pasaba si alguien no se coordinaba con el grupo?	10 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: “Globos en pareja” (10 min) • Los estudiantes forman parejas y deben sostener un globo entre la frente o el abdomen, avanzando juntos hasta una meta sin dejarlo caer. • Si el globo cae, deben regresar al inicio y reiniciar. • Variación: colocar obstáculos (conos) para aumentar la dificultad. • Se resalta la importancia de animar al compañero y coordinar los movimientos. Actividad 2: “El laberinto de confianza” (10 min) • Se arma un recorrido con conos. • La mitad de los estudiantes se venda los ojos y la otra mitad los guía tomándolos del hombro y dándoles indicaciones verbales para recorrer el laberinto. • Luego se intercambian los roles. • Al final, se reflexiona: ¿qué sintieron al confiar en su compañero? ¿cómo ayudó la comunicación? Actividad 3: “La cuerda de la unión” (10 min) • Los estudiantes forman grupos de 7 u 8. • Con una soga grande deben moverse juntos hacia una meta determinada, caminando todos al mismo ritmo mientras sostienen la cuerda con ambas manos. • Si alguien se adelanta o se retrasa, el grupo debe detenerse y volver a sincronizarse. • Se enfatiza la importancia del ritmo, la paciencia y la colaboración.	30 minutos
FINAL	Actividad 1: “La red del respeto” (5 min) • Todos los estudiantes forman un círculo y se pasan un ovillo de lana diciendo una palabra positiva (ej. amistad, respeto, apoyo, confianza). • Se forma una red simbólica que representa la unión del grupo. Actividad 2: Reflexión colectiva (3 min) • Preguntas de cierre: ◦ ¿Qué aprendimos al trabajar juntos hoy?	10 minutos

	○ ¿Cómo nos sentimos al recibir ayuda de los demás? ○ ¿Qué valores necesitamos para que todos logremos la meta? Actividad 3: Cierre motivador (2 min) • El docente felicita al grupo y propone un aplauso colectivo con variaciones (rápido, fuerte y en cámara lenta) como símbolo de la cooperación vivida.	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03
“¿COOPERANDO LOGRAMOS MÁS!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Fortalecer la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades lúdicas cooperativas que estimulen la coordinación grupal, el respeto mutuo y la comunicación en el área de Educación Física.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Participa activamente en las dinámicas mostrando disposición a cooperar. -Respeto las normas establecidas y demuestra autocontrol en los juegos. -Se comunica de forma respetuosa y asertiva con sus compañeros. -Manifiesta actitudes de ayuda y solidaridad en el desarrollo de las actividades grupales.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-------------------	-------------------------------	---------------------------

-Pelotas medianas y grandes. -Conos de señalización. -Aros de plástico. -Pañuelos o cintas para vendar los ojos. -Cuerda larga. -Silbato.	-Respeto por los compañeros y las reglas de juego. -Solidaridad en la ayuda mutua. -Cooperación para lograr objetivos colectivos. -Escucha activa y buena disposición.	-Se observa coordinación y trabajo en equipo en los juegos. -Los estudiantes respetan turnos y cumplen reglas. -Los estudiantes apoyan y animan a sus compañeros. -Los grupos alcanzan los retos propuestos gracias a la cooperación.
--	---	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes en el patio, los invita a formar un círculo grande. - Se realizan movimientos de activación: saltos suaves, giros de brazos, movimientos de rodillas y estiramientos simples. - Se acompaña con música rítmica para motivar. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente explica que hoy se enfrentarán a desafíos que solo podrán superar si trabajan en conjunto, manteniendo el respeto y la comunicación. - Se recuerdan las normas básicas: escuchar, animar y no excluir a nadie. Actividad 3: Juego rompehielo “Pelota viajera” (5 min) - Los estudiantes forman un círculo y deben pasarse una pelota con diferentes partes del cuerpo según la indicación del docente (rodilla, codo, espalda, pie). - El objetivo es mantener la pelota en movimiento sin que caiga. - Breve reflexión: ¿qué se necesitó para que la pelota siguiera circulando?	10 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: “La telaraña cooperativa” (10 min) • Con una cuerda larga, los estudiantes forman una especie de telaraña sujetando diferentes puntos. • El reto consiste en pasar una pelota de un extremo a otro solo moviendo la cuerda, sin que la pelota caiga. • Se fomenta la coordinación grupal y la comunicación constante. • Variación: usar dos pelotas al mismo tiempo para aumentar la dificultad. Actividad 2: “Los relevos de confianza” (10 min) • Se organizan equipos. Cada estudiante debe recorrer un tramo del circuito con los ojos vendados, mientras su grupo lo guía con palabras de orientación. • Al completar el tramo, se cambia al siguiente participante. • Al finalizar, se reflexiona: ¿qué tan importante fue la confianza en los compañeros? Actividad 3: “El aro mágico” (10 min) • En equipos de 6, los estudiantes forman un círculo tomados de las manos. • Se coloca un aro en los brazos de dos integrantes y, sin soltarse, el aro debe recorrer a todo el equipo. • Para mayor reto, se pueden colocar dos aros en diferentes puntos del círculo. • Se resalta la paciencia, la creatividad y la cooperación para superar la actividad.	30 minutos
FINAL	Actividad 1: “El mural humano” (5 min) • Cada estudiante debe expresar con gestos o posturas físicas una palabra positiva relacionada con el juego cooperativo (ejemplo: respeto, unión, confianza). • El grupo observa y reconoce lo que cada gesto significa, formando un “mural humano” que simboliza los valores vividos. Actividad 2: Reflexión final (3 min) • El docente guía una breve conversación: ◦ ¿Qué sentimos al superar los retos juntos?	10 minutos

	○ ¿Qué aprendimos sobre ayudarnos entre todos? ○ ¿Cómo podemos aplicar esto fuera de los juegos? Actividad 3: Despedida motivadora (2 min) • El docente felicita a los estudiantes por la entrega y resalta frases como: “<i>Cuando cooperamos, todos ganamos</i>”. • Se cierra con un aplauso grupal rítmico en el que todos coordinan tres palmadas fuertes para simbolizar la unión.	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04
“¡UNIDOS PARA SUPERAR DESAFÍOS!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Impulsar la cooperación y el respeto mutuo mediante actividades lúdicas que fortalezcan la coordinación, la confianza y la comunicación entre los estudiantes en el área de Educación Física.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Participa activamente en todas las dinámicas cooperativas mostrando disposición al trabajo en equipo. -Respeto las normas y acuerdos establecidos durante los juegos. -Se comunica de manera clara y respetuosa en las interacciones grupales. -Demuestra actitudes de confianza, empatía y solidaridad con sus compañeros.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-------------------	-------------------------------	---------------------------

-Pelotas grandes y pequeñas. -Conos de señalización. -Aros de plástico. -Sogas medianas. -Cartulinas con consignas. -Silbato.	-Mantiene respeto por las reglas y por sus compañeros. -Colabora activamente para el logro grupal. -Muestra disposición para escuchar y dialogar. -Apoya y anima a los demás durante las actividades.	-Los estudiantes participan de manera entusiasta en los juegos. -Se observa cooperación y coordinación en el cumplimiento de los retos. -Los grupos logran alcanzar las metas gracias al esfuerzo conjunto. -Se reflejan actitudes de respeto y apoyo mutuo.
--	--	---

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes con un saludo grupal dinámico: todos chocan palmas en parejas al entrar al patio. - Se inicia con ejercicios de calentamiento: saltos suaves, movimientos circulares de brazos, inclinaciones de tronco y desplazamientos cortos de un lado a otro. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - Se explica que las actividades del día son “retos cooperativos” en los que solo podrán ganar si trabajan juntos. - Se recuerdan reglas de convivencia: respeto, orden, escuchar y ayudar. Actividad 3: Juego rompehielo “Cruza el río” (5 min) - Se marcan dos líneas en el suelo (inicio y meta). - Los estudiantes, en pequeños grupos, deben cruzar el “río” utilizando aros como si fueran piedras. - Nadie puede quedarse atrás; si un compañero pisa fuera de un aro, el grupo debe reiniciar. - Se resalta la importancia de coordinar movimientos y animar a los demás.	10 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: “Pelota sin manos” (10 min) • En parejas, los estudiantes deben trasladar una pelota sosteniéndola entre sus espaldas hasta llegar a un cono y regresar. • La dificultad aumenta al poner más obstáculos en el camino. • El docente observa la coordinación, comunicación y paciencia entre los pares. Actividad 2: “El túnel humano” (10 min) • En equipos de 8 o 10 estudiantes, los compañeros se colocan en fila y forman un túnel con las piernas abiertas. • Un estudiante debe pasar reptando por debajo y, al terminar, se coloca al final para que otro continúe. • El reto es lograr que todos pasen en el menor tiempo posible. • Se destaca la importancia de la espera, la paciencia y la motivación grupal. Actividad 3: “Carrera de la soga cooperativa” (10 min) • Los estudiantes, en grupos de 6, se colocan dentro de un círculo formado por una soga grande, que deben sostener con ambas manos a la altura de la cintura. • A la señal, el grupo debe desplazarse en coordinación hacia una meta sin soltar la cuerda ni romper la formación. • Variación: recorrer zigzags marcados con conos. • El énfasis está en mantener el mismo ritmo y coordinarse con todo el equipo.	30 minutos
FINAL	Actividad 1: “Palabras de aliento” (5 min) • Los estudiantes forman un círculo. • Cada niño dice en voz alta una palabra positiva o motivadora que refleje lo vivido en la sesión (ej. unión, respeto, amistad, confianza). • Con cada palabra, todos los demás levantan las manos al cielo como símbolo de apoyo colectivo. Actividad 2: Reflexión guiada (3 min)	10 minutos

	- El docente formula preguntas como: ¿Cómo nos ayudamos en los retos de hoy? ¿Qué sentimos al trabajar juntos y no solos? ¿Cómo podemos usar esta cooperación fuera del patio? Actividad 3: Cierre motivador (2 min) - Se realiza un aplauso rítmico en tres tiempos (suave, fuerte y prolongado) como señal de unión. - El docente felicita al grupo destacando que “la verdadera fuerza está en la cooperación”.	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05
“¿CREAMOS NUESTRA MARCA JUGANDO JUNTOS!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Fortalecer la colaboración entre los estudiantes mediante actividades cooperativas que estimulen la creatividad, la organización grupal y la interacción respetuosa en el área de Educación Física.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Relacionarse a través de las habilidades sociomotrices	-Se integra activamente en las dinámicas mostrando disposición para cooperar con su grupo. -Respeto normas y acuerdos establecidos durante las actividades. -Utiliza formas de comunicación respetuosa y efectiva al organizarse en equipo. -Muestra solidaridad y apoyo mutuo en la consecución de los objetivos colectivos.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Conos de señalización. -Pelotas medianas. -Aros de plástico. -Cartulinas con consignas. -Soga larga. -Silbato.	-Respeto hacia sus compañeros y hacia las reglas del juego. -Colaboración activa y disposición para ayudar. -Escucha atenta y diálogo constructivo. -Solidaridad y motivación en el grupo.	-Los estudiantes participan activamente en cada juego. -Los grupos logran superar los retos de manera conjunta. -Se observa comunicación respetuosa y apoyo mutuo. -Se manifiestan actitudes de unión, respeto y empatía.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida motivadora (3 min) - El docente recibe al grupo con un saludo energético: todos chocan palmas en cadena, creando un sonido de unión. - Luego guía un calentamiento dinámico: trotar suavemente alrededor del patio, mover brazos y piernas al ritmo de una palmada y realizar saltos suaves. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente explica que las actividades del día serán “retos creativos” donde la clave será trabajar unidos, escucharse y respetar al grupo. - Se recuerdan normas: no empujar, esperar turnos, animar a todos. Actividad 3: Juego rompehielo “El escudo del grupo” (5 min) - Los estudiantes se dividen en equipos pequeños. - Cada grupo se mueve por el espacio mientras un integrante sostiene un aro. Ese aro simboliza “el escudo del equipo” y no debe caer al suelo. - Se intercambian roles en cada ronda para que todos lo sostengan. - Breve reflexión: ¿qué pasó cuando no se coordinaban?	10 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: “El transporte misterioso” (10 min) • En equipos de 6, los estudiantes deben trasladar una pelota grande sostenida con cuerdas atadas a su alrededor, sin usar las manos directamente. • El reto es llevarla desde la línea de inicio hasta la meta sin que caiga. • Se resalta la importancia de planificar cómo mover la pelota y coordinarse en los pasos. Actividad 2: “Construimos la figura” (10 min) • A cada grupo se le entregan conos y aros. Con esos materiales deben organizarse para formar una figura geométrica (triángulo, cuadrado, círculo). • El docente observa cómo se distribuyen roles y cómo respetan las ideas de todos. • Variación: dar consignas más complejas como crear una “casa” o una “estrella”. • Al final, cada equipo presenta su creación y se valora el esfuerzo cooperativo. Actividad 3: “Carrera del relevo humano” (10 min) • En equipos de 8, los estudiantes deben trasladar una pelota pasando de mano en mano por encima de la cabeza y luego por debajo de las piernas hasta llegar al último integrante, quien corre al inicio y reinicia el ciclo. • Se gana cuando todo el grupo completa una vuelta completa sin perder la pelota. • El docente resalta la paciencia, el ritmo y el respeto de turnos como claves del éxito.	30 minutos
FINAL	Actividad 1: “El círculo de la unión” (5 min) • Los estudiantes forman un círculo grande y se sientan en el suelo. • Se les pide que se recuesten hacia atrás apoyándose en las piernas del compañero de atrás, creando una cadena de confianza. • El docente señala: <i>“Si uno se mueve, todo se rompe; si todos confiamos, la unión se mantiene”</i>.	10 minutos

	Actividad 2: Reflexión colectiva (3 min) - El docente guía preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy sobre trabajar juntos? ¿Cómo nos sentimos al escuchar y ayudar a los demás? ¿Qué valor fue más importante en los juegos: respeto, confianza o solidaridad? Actividad 3: Despedida motivadora (2 min) - Se cierra con un aplauso grupal en cuatro tiempos (suave, fuerte, suave, prolongado). - El docente felicita y destaca que “crear juntos nos hace más fuertes como grupo”.	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06
“¿ESTRATEGIAS EN ACCIÓN: ¿JUNTOS LOGRAMOS MÁS!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Fomentar la creatividad y la organización grupal mediante juegos cooperativos en los que los estudiantes diseñen y apliquen estrategias colectivas para alcanzar objetivos comunes en el área de Educación Física.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Propone alternativas de acción para resolver los retos cooperativos planteados. -Participa en la construcción de estrategias grupales mostrando disposición a escuchar y dialogar. -Aplica las estrategias acordadas respetando roles y normas de juego. -Evalúa los resultados alcanzados con su equipo, mostrando apertura al análisis y mejora.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Conos de señalización. -Pelotas grandes y medianas. -Aros plásticos. -Sogas largas. -Tarjetas con consignas de retos. -Silbato.	-Respeto las decisiones colectivas en la organización de las estrategias. -Escucha las ideas de sus compañeros antes de actuar. -Se compromete con el objetivo grupal mostrando esfuerzo y creatividad. -Demuestra solidaridad y disposición para mejorar en equipo.	-Los estudiantes proponen estrategias antes de iniciar el juego. -Los grupos logran aplicar la estrategia acordada en la práctica. -Se observa comunicación efectiva y respeto a los roles. -Los estudiantes reflexionan sobre los aciertos y dificultades del trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes con música rítmica e invita a formar un círculo grande. - Se realizan movimientos de activación: saltos pequeños, giros de brazos, movimientos de rodillas y carreras suaves en diferentes direcciones. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente indica que hoy no solo jugarán, sino que deberán planificar estrategias en grupo para superar retos físicos. - Se recuerdan reglas de convivencia: respeto, turnos y escucha activa. Actividad 3: Juego rompehielo “Decisión rápida” (5 min) - El grupo se divide en dos equipos. - Se coloca un aro en el centro. Al sonar el silbato, un estudiante de cada equipo corre y debe decidir cómo tomar el aro (saltando, agachándose, rodando). - El docente resalta la importancia de pensar rápido y elegir alternativas para resolver un reto.	10 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: “El traslado estratégico” (10 min) • En equipos de 6, los estudiantes deben llevar una pelota grande hasta una meta utilizando únicamente conos y aros como apoyo (no pueden tocar la pelota con las manos directamente). • Antes de iniciar, cada equipo debe decidir en 2 minutos qué estrategia usar (ejemplo: empujar con conos, rodar entre aros, alternar turnos). • Durante la ejecución, el docente observa cómo aplican lo acordado y refuerza la importancia de seguir la estrategia diseñada. Actividad 2: “La muralla cooperativa” (10 min) • Dos equipos se enfrentan en un reto: deben trasladar aros desde un lado hasta el otro, pero para lograrlo, algunos integrantes del mismo equipo deben formar una “muralla” con su cuerpo para evitar que los aros rueden fuera del camino delimitado con conos. • Cada grupo debe pensar cómo organizarse: ¿quiénes trasladan y quiénes forman la muralla? • Se repite la dinámica cambiando roles para que todos participen en las decisiones. Actividad 3: “El circuito de decisiones” (10 min) • Se arma un recorrido con conos, sogas y pelotas. Cada grupo debe completarlo, pero antes de comenzar debe elegir una estrategia de paso (ejemplo: llevar la pelota entre dos, saltar dentro de aros, arrastrar la soga como guía). • El docente da tiempo para planificar (2-3 minutos) y luego cada grupo ejecuta su estrategia. • Al finalizar, se hace una breve comparación entre las estrategias usadas por los equipos.	30 minutos
FINAL	Actividad 1: “La estrategia ganadora” (5 min) • Cada equipo comparte en voz alta qué estrategia usó y cómo funcionó. • El docente pregunta: <i>¿qué haríamos diferente para mejorar?</i> • Se valora la creatividad y la capacidad de escucha.	10 minutos

	Actividad 2: Reflexión guiada (3 min) - Preguntas orientadoras: ¿Cómo decidimos las estrategias en grupo? ¿Qué sentimos al aplicar lo que habíamos planeado? ¿Por qué es importante escuchar todas las ideas? Actividad 3: Despedida motivadora (2 min) - Los estudiantes realizan un aplauso en equipo siguiendo un patrón (rápido, lento, fuerte, suave). - El docente concluye diciendo: <i>“La mejor estrategia siempre es la que construimos juntos”</i>.	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07
“¿ESTRATEGIAS QUE NOS UNEN!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Promover la construcción y aplicación de estrategias colectivas en actividades lúdicas cooperativas que permitan a los estudiantes interactuar respetuosamente, tomar decisiones en grupo y superar desafíos de forma organizada.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Propone alternativas de acción antes de iniciar cada reto cooperativo. -Participa en el diseño y la organización de estrategias grupales, respetando las ideas de los compañeros. -Aplica las estrategias acordadas con compromiso, respetando los roles asignados. -Reflexiona sobre la eficacia de las estrategias empleadas, identificando fortalezas y aspectos de mejora.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Conos de señalización. -Pelotas grandes y pequeñas. -Aros de plástico. -Sogas medianas. -Cartulinas con consignas de reto. -Silbato.	-Escucha activa y respeto hacia las propuestas de sus compañeros. -Creatividad en la búsqueda de soluciones. -Solidaridad y cooperación en la ejecución de los juegos. -Disposición para mejorar y aceptar errores de manera constructiva.	-Los estudiantes sugieren y acuerdan estrategias antes de iniciar cada actividad. -Se observa ejecución organizada de las tácticas diseñadas. -Se evidencian conductas de respeto, diálogo y ayuda mutua. -Los grupos reflexionan sobre los resultados obtenidos en cada reto.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes en el patio con música enérgica. - Se realizan ejercicios de calentamiento: trote suave alrededor del espacio, movimientos circulares de brazos, saltos pequeños dentro de aros y estiramientos laterales. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente explica que hoy pondrán a prueba su creatividad y su capacidad para organizar estrategias en grupo para cumplir con diferentes retos. - Se recuerda la importancia de escuchar a todos, respetar decisiones colectivas y cooperar. Actividad 3: Juego rompehielo “El reto de la figura” (5 min) - En pequeños grupos, los estudiantes deben organizarse rápidamente para formar con sus cuerpos una figura geométrica (círculo, cuadrado, triángulo). - El docente cambia las consignas varias veces. - Reflexión: ¿cómo decidieron quién se colocaba en cada lugar?	10 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: “El puente humano” (10 min) • Los estudiantes forman equipos de 7. • Con aros y sogas, deben organizarse para construir un “puente humano” por el cual otro compañero pueda pasar sin tocar el suelo. • Antes de iniciar, deben diseñar juntos la estrategia: quién sujeta los aros, quién da soporte, cómo se turnan. • El docente destaca la necesidad de planificar antes de actuar. Actividad 2: “El traslado cooperativo con obstáculos” (10 min) • Los grupos reciben una pelota grande que deben llevar desde la línea de inicio hasta la meta, pero no pueden cargarla directamente con las manos. • Se les da 2 minutos para planear cómo hacerlo: rodándola con conos, llevándola entre dos con los pies, o creando un túnel de aros. • Luego ejecutan su plan. • Al final, se comparan las distintas estrategias entre equipos, valorando la creatividad. Actividad 3: “La torre de la victoria” (10 min) • Cada equipo recibe conos y pelotas pequeñas para construir la torre más alta posible en 5 minutos. • Antes de iniciar, deben acordar su táctica: ¿apilan conos primero?, ¿alternan pelota-cono?, ¿qué rol tendrá cada integrante? • Se evalúa no solo la torre más alta, sino también la cooperación y el respeto en la organización.	30 minutos
FINAL	Actividad 1: “El aplauso estratégico” (5 min) • Los equipos eligen una forma especial de aplaudir (rápido, en eco, alternado). • Cada grupo presenta su “aplauso estratégico” al resto de la clase. • Se refuerza que cada equipo tuvo que crear y aplicar una idea propia. Actividad 2: Reflexión guiada (3 min)	10 minutos

	- Preguntas orientadoras: ¿Qué fue lo más difícil al crear estrategias en grupo? ¿Cómo nos sentimos al aplicar la táctica acordada? ¿Qué aprendimos sobre escuchar y organizarnos? Actividad 3: Despedida motivadora (2 min) - El docente felicita a los estudiantes y concluye: “<i>Cada estrategia es valiosa porque nace del trabajo en equipo</i>”. - Se realiza un aplauso colectivo en tres tiempos (suave, fuerte y prolongado) para simbolizar la unión.	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08
“¿RETOS COLECTIVOS: PENSAMOS Y JUGAMOS EN EQUIPO?”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Impulsar la organización y creatividad de los estudiantes mediante juegos cooperativos que requieran diseñar y aplicar estrategias colectivas, favoreciendo la comunicación y la toma de decisiones en grupo.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Propone ideas y alternativas de acción para resolver retos cooperativos. -Participa activamente en la planificación de estrategias grupales con respeto y escucha. -Aplica las tácticas colectivas acordadas, respetando roles y reglas.

			-Evalúa con su equipo la eficacia de las estrategias empleadas y plantea mejoras.
--	--	--	---

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Conos de señalización. -Pelotas grandes y medianas. -Aros plásticos. -Sogas largas. -Cartulinas con consignas de retos. -Silbato.	-Respeto turnos e ideas de sus compañeros. -Demuestra creatividad para resolver los desafíos. -Coopera activamente en los juegos colectivos. -Manifiesta empatía, solidaridad y disposición para mejorar.	-Los estudiantes plantean estrategias antes de iniciar las actividades. -Se observa trabajo en equipo organizado y respetuoso. -Los grupos cumplen los retos aplicando la táctica diseñada. -Los estudiantes reflexionan sobre los logros y dificultades de la sesión.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes con entusiasmo e invita a realizar un calentamiento dinámico: trotar en distintas direcciones, girar brazos hacia adelante y atrás, saltos dentro y fuera de aros, y estiramientos suaves. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente comenta que hoy se enfrentarán a “<i>retos colectivos</i>”, donde no bastará con la fuerza o la rapidez individual, sino que será necesario planear y aplicar estrategias como grupo. - Se resaltan las normas: escuchar, decidir juntos y apoyar a todos los integrantes. Actividad 3: Juego rompehielo “Cambio de lugar con táctica” (5 min) - Los estudiantes forman un círculo y cada uno se coloca dentro de un aro. - Al sonar el silbato, deben cambiar de lugar, pero la consigna cambia en cada ronda (por ejemplo: avanzar saltando en un pie, girar antes de entrar al aro, pasar primero por un cono antes de llegar). - El docente invita a pensar en pequeñas estrategias para no quedar fuera de su aro.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El traslado de tesoros” (10 min) - Los estudiantes, en grupos de 6, deben llevar pelotas pequeñas desde un extremo hasta una zona marcada, pero sin usar las manos. - El docente da 2 minutos de preparación para que el grupo decida su táctica (ejemplo: llevar la pelota entre dos usando los codos, transportarla en equilibrio sobre la espalda de un compañero, o rodarla coordinadamente con los pies).	30 minutos

	• Gana el grupo que logre trasladar más pelotas sin perder la coordinación. Actividad 2: “El laberinto cooperativo” (10 min) • Se arma un recorrido con conos que simula un laberinto. • Un estudiante de cada equipo tiene los ojos vendados y debe atravesar el laberinto guiado por las indicaciones verbales de sus compañeros. • Antes de comenzar, el equipo debe acordar cómo se comunicará: palabras clave, turnos para dar órdenes, señales de voz. • Al finalizar, se analiza: ¿qué estrategia funcionó mejor? ¿cómo ayudó la claridad en las instrucciones? Actividad 3: “El círculo móvil” (10 min) • En grupos de 7, los estudiantes se colocan dentro de una soga grande formando un círculo. • El reto es avanzar en zigzag entre conos sin que nadie salga de la soga. • Antes de iniciar, deben decidir cómo moverse: ¿quién da la señal de inicio?, ¿qué ritmo seguir?, ¿qué hacer si alguien se retrasa? • Se repite varias veces con variantes (caminar rápido, saltar dentro del círculo, moverse hacia atrás).	
FINAL	Actividad 1: “La estrategia más creativa” (5 min) • Cada grupo comparte en voz alta cuál fue la estrategia que más les funcionó y por qué. • El docente resalta las ideas novedosas y la importancia de la cooperación. Actividad 2: Reflexión final (3 min) • Preguntas orientadoras: ○ ¿Cómo nos ayudó planificar antes de actuar? ○ ¿Qué sentimos cuando aplicamos nuestras propias ideas en equipo? ○ ¿Por qué es importante escuchar y respetar todas las propuestas?	10 minutos

	Actividad 3: Despedida motivadora (2 min) • El docente felicita a los estudiantes por su esfuerzo y creatividad. • Se realiza un aplauso colectivo en cadena: cada grupo aplaude siguiendo un patrón que inventa (rápido, lento, fuerte, suave), como símbolo de la diversidad de ideas que fortalecen al grupo.	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09
“¿JUNTOS PENSAMOS, JUNTOS GANAMOS!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Fortalecer la cooperación y la creatividad mediante actividades cooperativas en las que los estudiantes diseñen, apliquen y evalúen estrategias colectivas para alcanzar metas comunes en el área de Educación Física.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Propone diferentes ideas para afrontar los retos cooperativos planteados. -Participa en la organización y toma de decisiones grupales con respeto y escucha activa. -Aplica las estrategias diseñadas en el juego con compromiso y cumplimiento de reglas. -Reflexiona en equipo sobre la efectividad de la estrategia usada y plantea mejoras

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Conos de señalización. -Pelotas grandes y medianas. -Aros plásticos. -Sogas largas. -Cartulinas con consignas de reto. -Silbato.	-Respeto las reglas y las opiniones de sus compañeros. -Demuestra creatividad en la búsqueda de soluciones. -Coopera activamente para lograr los objetivos colectivos. -Manifiesta empatía, solidaridad y disposición para mejorar en equipo.	-Se observa que los estudiantes proponen y acuerdan estrategias antes de ejecutar los juegos. -Los equipos logran cumplir los retos aplicando lo planificado. -Se evidencian actitudes de respeto, apoyo y comunicación efectiva. -Los estudiantes reflexionan críticamente sobre las estrategias usadas.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) - El docente recibe a los estudiantes con entusiasmo, invitándolos a formar un círculo. - Se realiza un calentamiento con movimientos básicos: saltos suaves dentro y fuera de aros, giros de brazos y pequeños desplazamientos en zigzag entre conos. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) - El docente anuncia que la jornada estará llena de “<i>retos colectivos</i>” donde no bastará la rapidez individual, sino que será necesario pensar y decidir juntos cómo superar los desafíos. - Se recuerdan las normas: respeto, escucha y cooperación. Actividad 3: Juego rompehielo “Estrategia de cambio” (5 min) - Los estudiantes caminan libremente por el patio. - A la señal del docente, deben agruparse rápidamente en equipos de un número específico (ejemplo: 4, 5, 6). - Luego el grupo debe decidir cómo colocarse: en fila, en círculo, en zigzag. - Esto refuerza la rapidez en la organización y la capacidad de decidir colectivamente.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El tren de la pelota” (10 min) - Los equipos forman una fila india. - Deben trasladar una pelota desde el primero hasta el último, pero no pueden usar las manos; pueden decidir cómo hacerlo (ejemplo: pasándola con rodillas, codos o cabeza). - Antes de empezar, tienen 2 minutos para planear la táctica. - Se repite cambiando las reglas: pasar la pelota en zigzag o saltando pequeños obstáculos.	30 minutos

	Actividad 2: “Atravesando el túnel” (10 min) • Cada grupo debe llevar una pelota a través de un túnel formado por los propios cuerpos de los compañeros (agachados o de rodillas). • El equipo tiene 2 minutos para decidir la forma más eficiente: ¿quiénes forman primero el túnel?, ¿cómo se alternan para avanzar más rápido? • Luego ejecutan la estrategia, y al terminar se analiza cuál fue el método más eficaz. Actividad 3: “La red de sogas” (10 min) • Con sogas se arma una especie de “red baja” entre conos. • El reto es pasar todos los integrantes del equipo de un lado a otro sin tocar las sogas. • El grupo debe diseñar su plan: ¿quién pasa primero?, ¿cómo se ayudan?, ¿qué movimientos usarán? • Se resaltan la creatividad y la importancia de la cooperación.	
FINAL	Actividad 1: “La táctica más ingeniosa” (5 min) • Cada grupo comparte con los demás cuál fue la estrategia que más les funcionó y por qué. • El docente destaca la creatividad y la solidaridad evidenciada en el trabajo grupal. Actividad 2: Reflexión guiada (3 min) • Preguntas de cierre: ○ ¿Qué aprendimos al pensar juntos antes de jugar? ○ ¿Cómo nos sentimos al aplicar las ideas de todo el equipo? ○ ¿Qué valor fue clave para lograr los retos: respeto, organización o confianza? Actividad 3: Despedida motivadora (2 min) • Se realiza un aplauso colectivo con un ritmo inventado por los estudiantes (ejemplo: dos palmadas rápidas y una larga).	10 minutos

	El docente concluye: <i>“La mejor estrategia es siempre la que construimos y aplicamos juntos”</i>.	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10
“¡UN GRAN EQUIPO, UN GRAN RETO!”

I. OBJETIVO DEL SESIÓN: Promover la organización colectiva y la creatividad de toda la clase en actividades cooperativas que requieran diseñar y aplicar estrategias conjuntas para superar desafíos físicos, fomentando la unidad, el respeto y la comunicación.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Educación Física	- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Crear y aplicar estrategias y tácticas de juego	-Propone y escucha ideas para resolver retos colectivos en gran grupo. -Participa con respeto y disposición en la planificación de estrategias conjuntas. -Aplica las tácticas colectivas acordadas con responsabilidad y compromiso. -Reflexiona sobre los logros alcanzados y plantea mejoras para futuras dinámicas.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES	CRITERIOS DE ÉXITO
-Conos de señalización. -Pelotas grandes (balón de voleibol, básquet o similares). -Aros plásticos. -Sogas largas.	-Respeto las ideas y el turno de sus compañeros. -Se muestra solidario y dispuesto a ayudar al grupo.	-La clase propone y acuerda estrategias colectivas antes de cada reto. -Se observa compromiso y organización en la ejecución.

-Cartulinas con consignas de reto. -Silbato.	-Demuestra creatividad y responsabilidad en los juegos. -Mantiene comunicación respetuosa y clara durante las dinámicas.	-Todos los estudiantes participan activamente en los juegos. -El grupo reflexiona de manera conjunta sobre los aprendizajes de la sesión.
---	---	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
--------	-------------	--------

INICIO	Actividad 1: Bienvenida activa (3 min) • El docente recibe al grupo con entusiasmo e invita a realizar un saludo colectivo en cadena: cada estudiante choca palmas con el compañero de al lado hasta cerrar todo el círculo. • Se continúa con ejercicios de activación: trotar alrededor del patio, saltar dentro y fuera de aros, estiramientos de brazos y piernas con movimientos coordinados. Actividad 2: Presentación de la sesión (2 min) • El docente explica que la sesión de hoy se enfocará en retos donde toda la clase será un solo equipo, y para lograrlo deberán pensar juntos, organizarse y aplicar estrategias. • Se destacan reglas importantes: escuchar, proponer, respetar y colaborar. Actividad 3: Juego rompehielo “Todos a bordo” (5 min) • Se marcan áreas en el piso con sogas o conos que simulan “barcos”. • A la señal del docente, los estudiantes deben subirse todos dentro de un barco sin dejar a nadie afuera. • Con cada ronda, el espacio se hace más pequeño, por lo que deben pensar cómo acomodarse juntos (de pie, agachados, agrupados por capas). • Reflexión breve: ¿qué ideas usamos para entrar todos en el mismo espacio?	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El gran transporte” (10 min) • Toda la clase debe trasladar una pelota gigante (puede ser una de voleibol o similar) de un extremo al otro del patio sin que toque el suelo. • Antes de iniciar, se les da 3 minutos para decidir cómo organizarse: en filas, en zigzag, con relevos, etc. • Se realizan varias rondas probando distintas estrategias hasta lograr la más efectiva. Actividad 2: “La cadena infinita” (10 min)	30 minutos

	• Los estudiantes forman una cadena tomados de las manos o los hombros. • El reto es trasladar objetos (aros o pelotas pequeñas) de un lado a otro únicamente usando la cadena. • Antes de empezar, deben decidir cómo organizar el recorrido: ¿se pasan los objetos por arriba, por debajo, en zigzag? • Gana la clase cuando todos los objetos llegan al destino sin romper la cadena. Actividad 3: “El túnel de la cooperación” (10 min) • Se colocan conos a lo largo del patio simulando un recorrido. • Los estudiantes deben organizarse para que unos formen un túnel con su cuerpo (de rodillas, brazos extendidos) mientras otros atraviesan el recorrido llevando una pelota. • Al llegar al final, los roles cambian hasta que todos hayan pasado. • Se evalúa cómo se organizaron y qué estrategia permitió avanzar más rápido y sin errores.	
FINAL	Actividad 1: “El eco de la estrategia” (5 min) • Sentados en círculo, cada estudiante menciona una palabra que represente lo más importante de la sesión (ejemplo: confianza, organización, unión, respeto). • Todos repiten la palabra en voz alta como un eco, reforzando la idea de que las decisiones colectivas se multiplican en el grupo. Actividad 2: Reflexión guiada (3 min) • Preguntas del docente: ○ ¿Qué aprendimos hoy sobre trabajar como un solo equipo? ○ ¿Cómo nos sentimos al aplicar nuestras ideas juntos? ○ ¿Qué valor fue el más importante en los retos: respeto, solidaridad o comunicación? Actividad 3: Despedida motivadora (2 min)	10 minutos

	• La sesión concluye con un aplauso colectivo en cadena: el primero inicia y el sonido viaja hasta el último, cerrando con todos juntos aplaudiendo fuerte. • El docente felicita a los estudiantes diciendo: <i>“Cuando jugamos como un solo equipo, no hay reto imposible”</i>.	
--	--	--