UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", en primero de primaria de la Institución Educativa 18116, Amazonas

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

Investigador: Angel Gabriel Huaman Gonzales

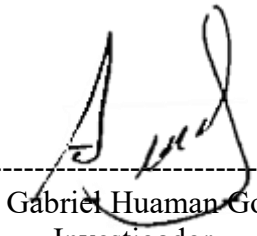
Asesor: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque, 03 de setiembre del 2026

Perú

Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", en primero de primaria de la Institución Educativa 18116, Amazonas

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



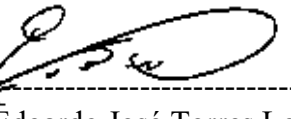
Angel Gabriel Huaman Gonzales
Investigador



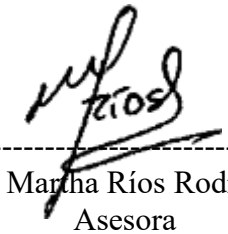
M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Presidente



M. Sc. David Bustamante Cerna
Secretario



M. Sc. Edgardo José Torres Lozada
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 671-2026

Siendo las 18:00 horas, del día **jueves 03 de setiembre 2026** se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: https://meet.google.com/soq-auco-jhh por mandato de la **Resolución Nº 2861-2026-D-FACHSE** de fecha **02 de setiembre de 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución Nº 1060-2026-D-FACHSE** de fecha **31 de marzo de 2026**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: **M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO**
Secretario(a)	: **M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA**
Vocal	: **M.Sc. EDGARGO JOSE TORRES LOZADA**
Asesor(a) Metodológico	: **Dra. MARTHA RIOS RODRIGUEZ**
Asesor(a) Científico	:

Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **JUEGO COOPERATIVO PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD", EN PRIMERO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 18116, AMAZONAS** Presentada por **HUAMAN GONZALES, ANGEL GABRIEL** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Fisica.**

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

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de** 15 **en 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.

M.Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO PRESIDENTE(A)	M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA SECRETARIO(A)	M.Sc. EDGARGO JOSE TORRES LOZADA VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplia 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: Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", en primero de primaria de la Institución Educativa 18116, Amazonas

Cuyo autor es Angel Gabriel Huaman Gonzales con DNI N° 70983771; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 19% 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, 23 de mayo del 2026

Martha Rios Rodriguez
DNI: N° 16655814
ASESORA

Se adjunta:

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Recibo Digital

Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", en primero de primaria de la Institución Educativa 18116, Amazonas

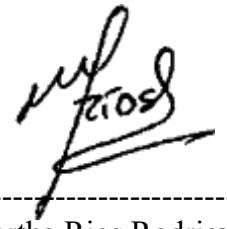
INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	9%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1%
9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.iesppestebanpavletich.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		



Martha Rios Rodriguez
DNI: N° 16655814
ASESORA

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma quesu 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:	Angel Gabriel Huaman Gonzales
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuel...
Nombre del archivo:	INFORME_Angel.docx
Tamaño del archivo:	1.39M
Total páginas:	167
Total de palabras:	40,667
Total de caracteres:	222,486
Fecha de entrega:	13-ago-2026 11:44a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	3012017317



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", en primero de primaria de la Institución Educativa 18116, Amazonas

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, quienes con su esfuerzo, sacrificio y amor incondicional me han dado las fuerzas para seguir adelante. A mis maestros, que con sus conocimientos y enseñanzas me guiaron por el camino de la Educación Física, enseñándome que el deporte y la actividad física son herramientas fundamentales para el desarrollo integral de la persona. Y a la Universidad Pedro Ruiz Gallo, por ser mi casa de estudios y por formar profesionales comprometidos con el bienestar de la sociedad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por darme salud, sabiduría y la oportunidad de alcanzar una meta más en mi formación profesional.

A la Universidad Pedro Ruiz Gallo, por abrirme sus puertas y brindarme una educación de calidad, así como por los espacios y recursos que me permitieron desarrollar este trabajo de investigación.

A mi Asesora de tesis, por su paciencia, sus valiosos consejos y su guía constante, que fueron fundamentales para concluir este proyecto. Sus conocimientos y experiencia en el área de la Educación Física enriquecieron mucho mi trabajo.

A todos mis Docentes, quienes con dedicación y esfuerzo me transmitieron sus saberes, formando no solo profesionales competentes, sino también personas íntegras.

A mis compañeros de estudio, por el compañerismo, las experiencias compartidas y el apoyo mutuo durante todo este proceso.

Y, finalmente, a mi familia, que fue mi mayor motivación y quien, con su amor y sacrificio, hizo posible que llegara hasta aquí. Gracias por creer siempre en mí.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA 7

AGRADECIMIENTO 8

RESUMEN 11

ABSTRACT 12

INTRODUCCIÓN 13

I. DISEÑO TEÓRICO 18

1.1. Antecedentes 18

1.2. Bases teóricas 24

1.3. Definición y operacionalización de variables 33

II. DISEÑO METODOLÓGICO 36

2.1. Tipo de investigación 36

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis 36

2.3. Población y muestra 37

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información 39

2.5. Aspectos éticos de la investigación 40

III. RESULTADOS 42

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS 47

CONCLUSIONES 55

RECOMENDACIONES 56

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 57

ANEXOS 66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de normalidad.....45

Tabla 2 Prueba de Wilcoxom del pretest y postest del desarrollo de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".....46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema del diseño preexperimental.....37

Figura 2 Nivel de pretest y postest de la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".....42

Figura 3 Nivel de pretest y postest de la dimensión comprende su cuerpo.....43

Figura 4 Nivel de pretest y postest de la dimensión se expresa corporalmente.....44

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo en la mejora de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya. Para ello, se desarrolló un estudio de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo, diseño preexperimental y nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes, a quienes se aplicó una lista de cotejo en dos momentos: antes de la intervención, mediante el pretest, y después de la aplicación de las sesiones, mediante el postest. Los resultados del análisis inferencial, realizado mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, permitió comparar los resultados obtenidos en ambos momentos de evaluación, alcanzándose un nivel de significancia de .000, valor inferior a .05, lo que demostró la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest. En conclusión, las sesiones didácticas sustentadas en el juego cooperativo influyeron favorablemente en el desarrollo de la autonomía motriz de los estudiantes, al fortalecer su seguridad corporal, coordinación, participación activa y capacidad para desenvolverse con mayor independencia en actividades motrices escolares.

Palabras clave: juego cooperativo, sesiones didácticas, autonomía motriz, competencia motriz, educación primaria.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of cooperative play-based instructional sessions on improving the competency “Functioning independently through motor skills” among third-grade students at Educational Institution 18116 in Luya. To this end, an applied study was conducted using a quantitative approach, a pre-experimental design, and an explanatory level. The sample consisted of 18 students, who were administered a checklist at two time points: before the intervention, via the pretest, and after the sessions, via the posttest. The results of the inferential analysis, conducted using the Wilcoxon signed-rank test, allowed for a comparison of the results obtained at both assessment points, yielding a significance level of .000—a value below .05—which demonstrated the existence of statistically significant differences between the pretest and the posttest. In conclusion, the instructional sessions based on cooperative play had a positive influence on the development of students’ motor autonomy by strengthening their body confidence, coordination, active participation, and ability to perform school motor activities with greater independence.

Keywords: cooperative play, instructional sessions, motor autonomy, motor competence, elementary education.

INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, los problemas asociados al desarrollo motor en la niñez han sido reconocidos como una situación de alcance mundial, presente tanto en naciones industrializadas como en aquellas con economías emergentes. En este sentido, una investigación desarrollada en la Universidad de Texas en Arlington puso en evidencia que más del 90 % de los niños evaluados manifestaba señales de alteraciones en su desempeño motriz, aun cuando habían alcanzado, de manera aparente, los hitos motores considerados normales para su edad. El estudio efectuado por Robinson (2022), determinó que los niños diagnosticados con trastorno del desarrollo de la coordinación (DCD) exhiben patrones de movimiento caracterizados por lentitud, escasa precisión y una reducida implicación en actividades físicas, lo que impacta negativamente en su salud corporal, emocional y social.

De forma similar, en Ecuador, una investigación ejecutada en la Escuela de Educación Básica “Lorenzo Luzuriaga” de la ciudad de Portoviejo evidenció que una proporción relevante de niños de tres años presentaba limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa. Conforme a los hallazgos de Párraga y Zambrano (2023), el 38,9 % de los evaluados no conseguía realizar saltos sobre un solo pie sin perder la estabilidad, mientras que aproximadamente el 20 % mostraba dificultades para conservar el equilibrio al desplazarse en línea recta, lo que refleja un nivel de desarrollo motor inferior al esperado para su edad. Los autores explican esta situación como consecuencia de la reducción de la actividad física durante el periodo de confinamiento por la COVID-19, así como de la insuficiencia de espacios pedagógicos orientados a la estimulación psicomotriz.

En el ámbito nacional peruano, diversos estudios advierten un incremento de los problemas vinculados al desarrollo de la motricidad infantil, tanto en su componente grueso como fino, lo cual incide directamente en el rendimiento físico, cognitivo y socioemocional de los niños en etapa preescolar. En la ciudad de Oxapampa, región Pasco, una investigación

realizada en la Institución Educativa Inicial N.° 0043 “Santa Teresita” reportó que el 85 % de los niños de cuatro años se ubicaba en el nivel inicial antes de la implementación de un programa lúdico destinado a potenciar la motricidad gruesa, evidenciándose debilidades significativas en aspectos como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad. Posteriormente, tras la aplicación de la intervención, se observó un progreso sustancial, alcanzando el 85 % el nivel logrado, lo que permitió inferir que las deficiencias iniciales estaban relacionadas con la escasa incorporación de estrategias psicomotrices y con el limitado tiempo asignado a las actividades corporales dentro del aula (Rapray et al., 2021).

De igual manera, en un estudio desarrollado en la región Cusco durante el periodo de emergencia sanitaria por la COVID-19, se constató que el 92,2 % de los niños de cuatro años de una institución educativa inicial se encontraba en proceso de adquisición de la motricidad fina, mientras que solo el 7,8 % había alcanzado el nivel esperado y ninguno logró situarse en el nivel destacado. Esta realidad fue asociada al predominio de la modalidad educativa a distancia y a la insuficiente participación de las familias y docentes en el acompañamiento formativo, condiciones que limitaron el fortalecimiento de las habilidades manuales, la coordinación visomotriz y la precisión de los movimientos (Bedia, 2022).

En el contexto educativo actual, el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” constituye un eje fundamental para el crecimiento integral de los estudiantes del nivel primario, debido a su estrecha relación con la construcción de la autonomía, la seguridad personal y la interacción con el entorno. Sin embargo, en diversos escenarios escolares se advierte que los niños presentan limitaciones en sus habilidades motrices básicas, así como escasas oportunidades para participar en experiencias corporales significativas que favorezcan su iniciativa, coordinación y control postural. Esta situación se ve agravada cuando las actividades físicas se reducen a ejercicios

repetitivos y poco contextualizados, sin integrar dinámicas lúdicas que promuevan la participación activa y la cooperación entre pares.

En la Institución Educativa N° 18116, del distrito de Luya, región Amazonas, se ha identificado que los estudiantes de primer grado de primaria evidencian dificultades para desplazarse con seguridad, mantener el equilibrio, coordinar movimientos y ejecutar acciones motrices de manera autónoma durante las sesiones de aprendizaje. Asimismo, se observa una limitada disposición para participar en actividades físicas grupales, así como conductas de dependencia hacia el docente al momento de realizar tareas que implican movimiento corporal. Estas manifestaciones reflejan un desarrollo insuficiente de la competencia motriz, lo cual repercute negativamente en su desenvolvimiento personal, social y académico.

Entre los factores que inciden en esta problemática se encuentra el predominio de estrategias pedagógicas centradas en actividades individuales y dirigidas, con escasa incorporación de metodologías basadas en el juego cooperativo, las cuales permitirían estimular la interacción social, el respeto por las reglas, la toma de decisiones y la autorregulación motriz. Del mismo modo, la limitada planificación de sesiones didácticas que integren el componente lúdico y cooperativo reduce las oportunidades para que los estudiantes construyan aprendizajes significativos a partir del movimiento, la exploración corporal y el trabajo en equipo.

De persistir esta situación, los estudiantes podrían presentar mayores dificultades para desarrollar su autonomía motriz, así como problemas en la adaptación a actividades que demanden coordinación, equilibrio y control corporal, afectando no solo su rendimiento en el área de Educación Física, sino también su participación en otras experiencias escolares que requieren desplazamiento, manipulación de materiales y trabajo colaborativo. En este sentido, surge la necesidad de diseñar y aplicar sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo

que contribuyan al fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, favoreciendo un aprendizaje activo, inclusivo y pertinente a las características de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 18116.

En correspondencia con la problemática identificada, la investigación asumió como propósito central: Determinar la influencia de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026.

De manera complementaria, los objetivos específicos se encaminaron a: I) Conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026, antes de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo; II) Aplicar las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de te primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026; III) Conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026, después de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo.

En una fase posterior, la investigación se estructuró en cuatro capítulos fundamentales, organizados de manera secuencial y coherente con el desarrollo lógico del proceso investigativo. El primer capítulo estuvo orientado a sustentar teóricamente las variables objeto de estudio, integrando, además, una contextualización amplia del problema desde el ámbito internacional y nacional, con el propósito de situar el fenómeno dentro de

escenarios más amplios de análisis. Seguidamente, el segundo capítulo desarrolló el marco metodológico, precisando el enfoque, tipo y diseño de investigación, así como las técnicas e instrumentos empleados para la obtención de la información, lo que permitió otorgar rigurosidad al procedimiento seguido. Luego, el tercer capítulo se centró en la presentación, análisis e interpretación de los datos recopilados, facilitando una comprensión ordenada de los resultados alcanzados. Por su parte, el cuarto capítulo profundizó en la discusión crítica de los hallazgos, estableciendo una lectura reflexiva de su significado en relación con los objetivos planteados. Finalmente, se expusieron las conclusiones derivadas del estudio y las recomendaciones pertinentes, orientadas a proyectar la utilidad práctica de los resultados obtenidos.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

A pesar de la ausencia de estudios que utilicen de manera literal la competencia establecida por el MINEDU, es posible identificar algunas investigaciones internacionales que guardan relación parcial con la temática, ya que abordan el desarrollo de la autonomía y la motricidad en la infancia desde enfoques vinculados al juego, la educación psicomotriz o la pedagogía del movimiento. Estos estudios, aunque no comparten el mismo marco curricular, aportan fundamentos teóricos y empíricos que permiten comprender cómo las experiencias lúdicas y cooperativas contribuyen al fortalecimiento del desarrollo motor y la independencia personal en los niños durante la etapa preescolar.

Villarreal et al. (2024), en el estudio titulado “Impacto de los juegos cooperativos mediados por un blog para fortalecer la motricidad e interacción social en estudiantes de 3° a 5° modelo multigrado”, tuvieron como objetivo determinar el efecto de una estrategia pedagógica basada en juegos cooperativos mediada por un blog interactivo sobre la motricidad y la interacción social en escolares de primaria rural. La investigación siguió una metodología mixta con diseño longitudinal pretest–postest, aplicando instrumentos validados. Los principales resultados evidenciaron mejoras significativas entre el pretest y el postest: en el test KTK, el equilibrio de retaguardia aumentó de una media de 55,96 a 70,26; los saltos monopedales de 46,00 a 70,26; los saltos laterales de 48,78 a 72,04; y la transposición lateral de 21,91 a 69,30, con significancia estadística ($p \leq 0,000$). Asimismo, en la percepción docente se observó incremento en el desarrollo motriz (1,82 a 3,31), cognitivo (2,01 a 3,51) y socioafectivo (1,83 a 3,68). Se concluye que la implementación del blog interactivo mediado por juegos cooperativos produjo un impacto positivo y estadísticamente significativo en el fortalecimiento de la motricidad y la interacción social de los estudiantes, demostrando la

eficacia de las estrategias lúdicas apoyadas en TIC para promover el desarrollo integral y la convivencia escolar.

Mendieta y Morán (2025), en el artículo titulado “Los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años”, tuvieron como objetivo determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial, con la finalidad de sustentar una propuesta de intervención pedagógica mediante una guía didáctica. La metodología correspondió a un enfoque mixto, de carácter descriptivo–propositivo, en el que se emplearon técnicas de observación no participante y entrevistas semiestructuradas; los instrumentos utilizados fueron una lista de cotejo y guías de entrevista, aplicados a una muestra censal de 23 niños de 4 a 5 años de un centro educativo. Los principales resultados cuantitativos evidenciaron que, en los juegos cooperativos, el 73,3 % de los niños se integraba espontáneamente al grupo, el 60 % comprendía las consignas y el 75 % colaboraba con sus compañeros; mientras que en la psicomotricidad gruesa, el 73,3 % caminaba y corría con equilibrio, el 80 % subía y bajaba escaleras alternando los pies y solo el 53,3 % lograba saltar adecuadamente obstáculos, lo que revela desempeños desiguales en las destrezas motrices. En conclusión, el estudio demostró que existe una interacción significativa entre los juegos cooperativos y la psicomotricidad gruesa, ya que la práctica sistemática de actividades cooperativas favorece el desarrollo motor global en los niños de 4 a 5 años.

Aillón y Hidalgo (2025), en el artículo titulado “Sistema de juegos unitarios y de cooperación en las Habilidades Motrices Básicas en escolares de Educación Básica de la Unidad Educativa Quisapincha”, tuvieron como objetivo analizar la incidencia de un sistema de juegos unitarios y cooperativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica. La investigación se desarrolló con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) y un diseño cuasi experimental con mediciones pretest y postest,

aplicado a una muestra de 24 niños de 5 a 6 años, utilizando como instrumento el Test de Desarrollo de Denver para evaluar las habilidades motrices. Los principales resultados evidenciaron que, en el pretest, la media de las habilidades motrices fue de 1,4167 (DE = 0,504), mientras que en el postest ascendió a 2,79 (DE = 0,42), observándose diferencias entre 1 y 2 puntos, con una media de 1,373 y una reducción en la variabilidad (DE = -0,0836). Asimismo, el análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de p = 0,000023, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones. En conclusión, el estudio demuestra que la aplicación sistemática de juegos unitarios y cooperativos produce un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los escolares, favoreciendo tanto la motricidad fina como la gruesa y contribuyendo a su desarrollo integral en el contexto educativo.

Fizi et al. (2023), en el artículo titulado “A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners”, tuvieron como objetivo desarrollar y evaluar un modelo de aprendizaje basado en juegos en Educación Física orientado a mejorar las habilidades motrices, la cooperación y la disciplina en estudiantes de primaria. La investigación se desarrolló bajo un enfoque de Investigación y Desarrollo (I+D) mediante el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Participaron seis expertos para la validación del modelo y 46 estudiantes de primaria (10 a 12 años) en la prueba de efectividad. Se aplicaron pruebas motrices (velocidad, agilidad, coordinación y equilibrio) y cuestionarios tipo Likert para cooperación y disciplina, realizándose mediciones antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron incrementos cuantitativos en todas las variables: la media de la habilidad motriz pasó de 198.25 en el pretest a 200.79 en el postest, la cooperación aumentó de 13.13 a 16.07 y la disciplina de 20.17 a 22.52, con diferencias estadísticamente significativas (p = 0.000). Se concluye que el modelo de aprendizaje basado en juegos es válido, confiable y eficaz para

fortalecer las habilidades motrices, la cooperación y la disciplina en estudiantes de primaria, constituyéndose en una alternativa pedagógica pertinente para la Educación Física escolar.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Romero y Valdiviezo (2025), en su investigación titulada "Taller de juegos simbólicos para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", tuvieron como objetivo general determinar cómo influye la aplicación del taller de juegos simbólicos en el desarrollo de dicha competencia en niños de tres años de la I.E. N.° 81609 San Francisco de Asís, Huanchaco, Trujillo. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño cuasi-experimental con un solo grupo, trabajando con una muestra de 20 niños, seleccionada de una población de 104. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de observación mediante una ficha estructurada. Los resultados evidenciaron un cambio significativo tras la intervención: en el pretest, el 95 % (19) de los niños se ubicaba en el nivel inicial y solo el 5 % (1) en proceso; mientras que en el postest, el 65 % (13) alcanzó el nivel destacado y el 35 % (7) logró el nivel logrado. La significancia estadística fue comprobada mediante la prueba t de Student, obteniéndose un valor de tc = 21.577, superior al valor crítico de tt = 2.024, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa. En conclusión, el taller de juegos simbólicos ejerció una influencia positiva significativa en el desarrollo de la autonomía motriz de los niños evaluados.

Callupe (2025) desarrolló la tesis titulada "Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023", cuyo objetivo fue determinar de qué manera la aplicación de juegos de equilibrio mejora el desarrollo de dicha competencia motriz en estudiantes de cuarto grado. La investigación se abordó desde un enfoque cuantitativo, con diseño cuasiexperimental y nivel explicativo, utilizando como instrumento una lista de cotejo aplicada mediante observación. La población

estuvo conformada por 155 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental (30 estudiantes) y un grupo control (28 estudiantes). Los principales resultados evidenciaron diferencias significativas entre el pretest y el postest, observándose un incremento en el nivel de desarrollo de la competencia en el grupo experimental; este efecto fue estadísticamente comprobado mediante la prueba U de Mann-Whitney, obteniéndose un valor de $p = 3.903E-11$, inferior al nivel de significancia establecido ($p < 0.05$). En conclusión, se determinó que los juegos de equilibrio influyen positivamente en el desarrollo de la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", favoreciendo la mejora del desempeño motriz en los estudiantes intervenidos.

Ortiz y Salazar (2025), en el trabajo titulado "Actividades que realizan los docentes para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de IV ciclo de instituciones educativas de zona rural, Celendín 2023", tuvieron como objetivo determinar la frecuencia con la que los docentes implementan actividades orientadas al desarrollo de dicha competencia en estudiantes de educación primaria de zonas rurales de Celendín. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo simple y corte transversal; la muestra estuvo conformada por 15 docentes seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, y se utilizó un cuestionario validado por expertos y con alta confiabilidad ($\alpha = 0,94$). Los resultados evidenciaron que, en la dimensión "comprende su cuerpo", el 53,3 % de los docentes implementa actividades con frecuencia y el 20 % de manera constante; mientras que, en la dimensión "se expresa corporalmente", el 40 % indicó hacerlo siempre. A nivel global de la variable, el 46,7 % de los docentes manifestó que a veces promueve actividades para desarrollar la competencia, el 26,6 % lo hace pocas veces y solo el 26,7 % lo realiza siempre. Cabe señalar que no se reportan resultados comparativos de antes y después, debido a que el estudio es de tipo descriptivo. Se concluyó que la frecuencia de uso de actividades

para el desarrollo de la motricidad autónoma se sitúa predominantemente entre los niveles “a veces” y “pocas veces”, lo que revela una limitada sistematicidad en la promoción de esta competencia en el contexto rural estudiado.

Muñoz y Serrano (2025), en el trabajo titulado “Actividades lúdicas motoras finas para desarrollar la competencia se desenvuelve con autonomía a través de su motricidad en educación inicial”, tuvieron como objetivo determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas de coordinación influye en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N.° 215 “Juegos y Travesuras” de Trujillo. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental, empleando un grupo experimental y un grupo de control. La población estuvo conformada por 80 estudiantes y la muestra por 40 niños distribuidos en dos aulas, utilizándose como instrumento una ficha de observación de 20 ítems aplicada en pretest y postest. Los principales resultados evidenciaron que, tras la intervención, el grupo experimental mostró un incremento significativo en el desarrollo de la competencia evaluada en comparación con el grupo control, registrándose diferencias estadísticamente significativas en el postest según la prueba t de Student ($p = 0.000$). En conclusión, la aplicación sistemática de actividades lúdicas de coordinación motora permitió mejorar de manera significativa el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes del nivel inicial, confirmando la efectividad pedagógica de este tipo de estrategias lúdicas en la educación temprana.

Vásquez (2024), en su investigación titulada “Aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes del 1.er grado de educación primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023”, tuvo como objetivo general determinar el efecto del

modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el desarrollo de dicha competencia motriz. Para ello, empleó una metodología de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, diseño cuasi-experimental, y una muestra conformada por 44 estudiantes distribuidos en un grupo experimental y otro de control, extraída de una población de 262 escolares. Se utilizó como técnica la observación sistemática, y como instrumento una rúbrica validada por juicio de expertos. Entre los resultados más relevantes, se evidenció que el grupo experimental alcanzó un puntaje promedio de 17.7 al finalizar la intervención, mientras que el grupo control mantuvo niveles similares al pretest, lo que confirma la efectividad del modelo didáctico en el desarrollo de la competencia motriz. En conclusión, el estudio demuestra que la implementación del modelo “Aprendo Jugando” constituye una estrategia eficaz para promover la autonomía a través del movimiento corporal en el nivel primario, consolidando aprendizajes significativos mediante actividades lúdicas y estructuradas.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juego cooperativo

El juego cooperativo se define como una forma de actividad lúdica en la que los niños representan situaciones de la realidad mediante la imaginación, el uso de objetos sustitutos y la asunción de roles sociales. Desde esta perspectiva, no se trata únicamente de jugar con materiales, sino de atribuirles significados nuevos y recrear escenas vinculadas a la vida cotidiana, tales como la familia, la escuela o el trabajo. Flores et al. (2024) esta modalidad de juego se caracteriza por la construcción de metas compartidas y por la interacción entre los participantes, quienes coordinan acciones para sostener la representación imaginaria.

Desde el punto de vista de González et al. (2022), estas dinámicas presentan una organización social definida, ya que los niños distribuyen funciones y papeles en función de la escena que desean representar, apoyándose en reglas implícitas y en su nivel de madurez socioafectiva. De este modo, el grupo asigna tareas y responsabilidades para dar coherencia a

la situación simbólica, reforzando el carácter social, expresivo y formativo de este tipo de juego.

Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Desde el enfoque sociocultural propuesto por Lev Vygotsky, el desarrollo humano y la adquisición de aprendizajes se comprenden como procesos construidos en el entramado de las relaciones sociales y de la cultura. Bajo esta mirada, el juego cooperativo se configura como un escenario privilegiado para la formación de funciones psicológicas complejas, en tanto integra la interacción, la comunicación y la representación de significados compartidos. En este sentido, Vygotsky sostiene que las capacidades superiores emergen primero en el plano de la relación con los otros y, posteriormente, se interiorizan como formas de pensamiento individual, lo que implica que el progreso cognitivo se origina en la experiencia social mediada por el lenguaje y los símbolos (Alkhudiry, 2022).

El juego cooperativo, entendido como una actividad en la que los niños recrean situaciones de la vida cotidiana mediante la imaginación y la asunción de roles, constituye un espacio donde se articulan la regulación de la conducta, la comprensión de normas sociales y la construcción de sentido. Desde la noción de zona de desarrollo próximo, este tipo de juego permite que el niño realice acciones que aún no domina de manera autónoma, pero que logra ejecutar con el acompañamiento de otros o mediante la imitación de modelos cercanos. De este modo, la actividad lúdica funciona como un soporte pedagógico que impulsa la transición hacia niveles más complejos de pensamiento, autocontrol y resolución de situaciones problemáticas, favoreciendo al mismo tiempo la interiorización de pautas sociales y valores colectivos (Villamizar, 2017).

De acuerdo con Hiltrimartin et al. (2024), la formación de conceptos y destrezas se potencia cuando los aprendizajes se desarrollan en contextos interactivos donde los

estudiantes participan activamente en la elaboración de significados. En el caso del juego cooperativo, la mediación social propicia la consolidación de procesos mentales como la atención sostenida, la memoria lógica, la comparación y la abstracción, al involucrar intercambios comunicativos y acciones intencionadas entre los participantes. En consecuencia, estas experiencias no solo estimulan el plano cognitivo, sino que también fortalecen la dimensión emocional y relacional del desarrollo infantil.

Asimismo, Chaves (2011) destaca que la teoría sociocultural explica la apropiación de la cultura mediante el uso de herramientas simbólicas, entre las cuales el lenguaje ocupa un lugar central como mediador del pensamiento. En el juego cooperativo, la expresión verbal adquiere un papel organizador de la actividad, ya que permite coordinar acciones, expresar emociones y construir significados compartidos. Esta mediación lingüística genera un entorno dinámico de aprendizaje, en el que los niños internalizan progresivamente valores como la empatía, el respeto y la cooperación, fundamentales para la formación moral y social.

Por lo tanto, estudios recientes como los de Graham et al. (2023) evidencian que la aplicación de principios socioculturales a través de estrategias basadas en la interacción favorece la construcción colectiva del conocimiento, incrementa el desempeño académico y fortalece las habilidades de pensamiento reflexivo. Estos hallazgos confirman que el aprendizaje se ve optimizado cuando se promueven espacios de intercambio simbólico, en los que los niños asumen roles activos, se apoyan mutuamente y elaboran soluciones compartidas ante diversas situaciones.

Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Desde la perspectiva de Albert Bandura, el comportamiento humano se configura en estrecha relación con el entorno social, dado que los individuos aprenden mediante la

observación y la reproducción de las acciones de otros (Muñoz, 2023). En este marco, el juego cooperativo se convierte en un contexto propicio para la adquisición de conductas, actitudes y valores, ya que los niños representan escenas sociales y reproducen modelos de interacción presentes en su entorno familiar y escolar (Muquis, 2022)

Bandura sostiene que el aprendizaje no se limita a la experiencia directa, sino que se produce a través del aprendizaje vicario, es decir, mediante la observación de las consecuencias que tienen las conductas ajenas. En las situaciones de juego cooperativo, los niños incorporan patrones de comportamiento prosocial al imitar a sus pares o a los adultos que actúan como referentes significativos, lo cual se desarrolla a través de cuatro procesos básicos: la focalización de la atención en conductas relevantes, la retención simbólica de dichas acciones, su posterior ejecución motriz y la motivación para repetirlas cuando generan aceptación social o resultados positivos (Villagómez et al., 2023, Aroca et al., 2012).

El principio del determinismo recíproco explica que las conductas individuales, el ambiente y los procesos internos se influyen mutuamente. En el juego cooperativo, esta relación se manifiesta cuando las representaciones imaginarias de los niños transforman el clima del grupo y, a su vez, ese contexto modifica sus formas de actuar (Moreno et al., 2025). Así, cada experiencia lúdica se convierte en una oportunidad para modelar conductas vinculadas con la cooperación, la comunicación y la resolución pacífica de conflictos, contribuyendo al fortalecimiento de las competencias socioemocionales necesarias para la convivencia (Ricaldi et al., 2020).

Por otra parte, el componente motivacional ocupa un lugar relevante en la teoría banduriana, particularmente a través del concepto de autoeficacia. Cuando los niños experimentan logros en sus representaciones simbólicas y reciben reconocimiento por su participación, desarrollan una percepción positiva de sus propias capacidades, lo que

incrementa su disposición a involucrarse activamente en nuevas situaciones de juego y a asumir responsabilidades dentro del grupo (Camacho, 2002).

Dimensiones

Según Callupe (2025), el juego educativo se manifiesta a través del desempeño observable del niño en actividades lúdicas guiadas, el cual puede evidenciarse en dos dimensiones fundamentales: Reglas y normas y Responsabilidades en la ejecución del juego. Estas dimensiones permiten evaluar cómo el juego contribuye al desarrollo integral del niño y al fortalecimiento de sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Reglas y normas: Hace referencia al nivel en que el niño comprende, respeta y cumple las reglas establecidas en las actividades lúdicas. Esta dimensión permite observar la disciplina, el autocontrol y la convivencia dentro del grupo, aspectos esenciales del proceso educativo a través del juego.

Responsabilidades en la ejecución del juego: Se relaciona con la disposición del niño para asumir tareas o roles dentro de la actividad lúdica, cumpliendo sus funciones con autonomía, compromiso y cooperación. Permite valorar la iniciativa, la organización y la responsabilidad que demuestra durante la experiencia educativa.

1.2.2. Competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"

De acuerdo con el programa curricular de educación inicial presentado por el Ministerio de Educación (2016) esta competencia está vinculada al desarrollo integral del niño, tanto en el aspecto físico como en su interacción con el entorno. Además, promueve que los niños utilicen su cuerpo como un medio para explorar, expresar y actuar de manera intencionada, desarrollando habilidades motrices fundamentales para su crecimiento integral.

Asimismo, enfatiza la importancia del movimiento libre y autónomo como un eje central para el aprendizaje, destacando que, a través del juego, la experimentación y la exploración, los niños adquieren un mayor control y coordinación de sus movimientos, lo que les permite construir un esquema corporal más definido y una imagen positiva de sí mismos. A su vez, el desarrollo de esta competencia facilita la interacción con su entorno y con las personas que los rodean, fomentando su autonomía y seguridad emocional (Ministerio de Educación, 2016).

Por otro lado, el currículo señala que la autonomía en el ámbito motriz no solo implica la capacidad de realizar movimientos, sino también de decidir cómo y cuándo realizarlos, permitiendo a los niños explorar diferentes espacios y materiales de forma segura y confiada. Este enfoque refuerza la idea de que el desarrollo motor está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo, social y emocional, siendo fundamental en las primeras etapas de la vida (Ministerio de Educación, 2016).

Teoría del desarrollo psicomotor de Henri Wallon

Desde el enfoque teórico propuesto por Wallon, el desarrollo psicomotor constituye el pilar sobre el cual se configura la personalidad y la capacidad de autodeterminación del individuo. Su planteamiento sostiene que las dimensiones corporal, afectiva y cognitiva se articulan de forma inseparable durante el crecimiento, y que el movimiento representa la manifestación inicial de la vida psíquica y social del niño. En esta línea, la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se sustenta en la concepción de la motricidad como un eje organizador del desarrollo integral, mediante el cual el niño actúa sobre la realidad, construye conocimiento de sí mismo y establece vínculos con su entorno de manera progresiva y consciente (Herrán, 2007).

Wallon concibe la actividad motriz como el punto de partida del desarrollo psicológico, al considerarla una forma primaria de comunicación y adaptación al medio. Durante los primeros años de vida, el cuerpo opera como intermediario entre el sujeto y el ambiente, siendo el movimiento la expresión visible de estados emocionales, necesidades y motivaciones. En este proceso, el tono muscular adquiere una función central, pues articula los componentes biológicos, psíquicos y sociales, actuando como soporte postural, cognitivo y afectivo. A través de la acción corporal, el niño no solo adquiere dominio sobre su cuerpo, sino que también desarrolla la capacidad de regular sus emociones y de relacionarse con los demás, lo que constituye la base de su autonomía personal (Rodrigues, 2003).

Según Wallon, el desarrollo infantil se organiza mediante una dinámica alternante entre los polos afectivo-emocional y cognitivo-motor. En esta interacción, la experiencia corporal y la emoción se convierten en los motores del aprendizaje, precediendo a la elaboración de representaciones mentales (Lalama y Calle, 2019). En consecuencia, la autonomía no emerge de manera espontánea, sino que se construye a partir de la integración entre la vivencia corporal, el impulso emocional y la reflexión cognitiva. Esta relación dialéctica explica que el niño avance hacia una actuación independiente en la medida en que logra articular su experiencia motriz con su pensamiento, consolidando una comprensión progresiva de sí mismo y de la realidad que lo rodea (Folador et al., 2010).

La educación psicomotriz, inspirada en los planteamientos wallonianos, promueve experiencias globales de movimiento en las que el niño explora, experimenta y coordina acciones corporales, descubriendo el valor de la actividad física y el sentido de logro personal. Según Herrero (2000), distingue tres dimensiones del cuerpo: el cuerpo instrumental, relacionado con la adaptación motriz; el cuerpo cognitivo, asociado a la construcción del conocimiento a través de la acción; y el cuerpo tónico-afectivo, que expresa las vivencias emocionales y regula los estados afectivos. Esta visión integral favorece un

desarrollo equilibrado, en el que la motricidad se convierte en el medio que posibilita al niño actuar con seguridad, iniciativa y autonomía (Taco et al., 2024).

Asimismo, investigaciones recientes, como las desarrolladas por Lalama y Calle (2019), confirman que el movimiento constituye la vía natural mediante la cual el niño construye aprendizajes con sentido, al integrar los planos emocional, cognitivo y social en un proceso dinámico y unitario. En concordancia, Almeida (2016) sostienen que la psicomotricidad, desde una perspectiva holística, impulsa la exploración corporal como recurso fundamental para el aprendizaje, permitiendo que la autonomía se consolide como resultado de la interacción entre movimiento, emoción y pensamiento.

Teoría del aprendizaje motor de Arnold Gesell

Gesell planteó que el desarrollo psicomotor sigue un proceso madurativo ordenado, determinado por la interacción entre la herencia biológica y las condiciones del entorno, desde esta perspectiva, el movimiento no se adquiere de forma azarosa, sino mediante una secuencia progresiva y predecible que refleja la maduración neurológica del individuo (Julio et al., 2024). El autor sostiene que el desarrollo motor es un proceso que avanza siguiendo leyes como la céfalo-caudal (de la cabeza a los pies) y próximo-distal (del centro del cuerpo hacia las extremidades), permitiendo que los niños pasen de movimientos reflejos a acciones coordinadas y voluntarias (Pastrana et al., 2024).

En coherencia con ello, el desarrollo de la motricidad se convierte en un indicador esencial de autonomía, ya que posibilita al niño controlar su cuerpo, explorar su entorno y adquirir seguridad en la ejecución de movimientos. Según Villera (2023), el desarrollo motor es un proceso continuo que integra factores biológicos, cognitivos y emocionales, favoreciendo una relación equilibrada entre el cuerpo y el pensamiento. Asimismo, la investigación de Naranjo (2024) reafirma que el desarrollo psicomotor se ve influido por los

espacios de interacción y estimulación, donde los movimientos amplios y coordinados promueven la independencia funcional y la autorregulación infantil.

Bajo esta mirada, la teoría geselliana explica que la autonomía motriz es consecuencia del avance natural del sistema nervioso central, que permite el dominio progresivo del cuerpo y la coordinación de las acciones. Pastrana et al. (2024) destacan que la motricidad gruesa fortalece la flexibilidad, la coordinación y el equilibrio, componentes esenciales del desempeño motor que contribuyen a la confianza corporal y al desenvolvimiento autónomo. Por tanto, la competencia mencionada se fundamenta en la idea de que la maduración motora es la base del aprendizaje autónomo: a medida que el niño adquiere control sobre su cuerpo, amplía sus posibilidades de interacción, comunicación y acción intencional en el entorno (Villera, 2023).

Dimensiones

Según lo establecido por el Ministerio de Educación (2016), , el desarrollo de la competencia vinculada al desenvolvimiento autónomo mediante la motricidad se concreta a partir del fortalecimiento de dos capacidades esenciales:

Comprende su cuerpo: Esta capacidad se relaciona con la construcción progresiva del conocimiento que el niño adquiere sobre sí mismo desde el plano corporal, comprendiendo la ubicación, función y posibilidades de movimiento de cada una de sus partes. De acuerdo con el MINEDU (2016), dicho proceso se logra mediante la acción directa sobre el entorno y la experimentación constante, lo que le permite al niño descubrir cómo se mueven sus extremidades, de qué manera puede coordinar sus desplazamientos y cómo reacciona su cuerpo frente a diversos estímulos del medio.

Se expresa corporalmente: Esta capacidad alude al uso del cuerpo como un recurso comunicativo, mediante el cual el niño exterioriza sentimientos, ideas y estados emocionales

por medio de gestos, posturas y desplazamientos. Esta manifestación corporal se evidencia en actividades lúdicas, danzas, representaciones y dinámicas grupales. Asimismo, el MINEDU (2016) señala que esta forma de expresión no solo contribuye al desarrollo socioemocional, sino que también impulsa la creatividad y la iniciativa personal. A través del movimiento expresivo, los niños fortalecen su interacción con el entorno y con sus pares, afianzando su autoconfianza y su integración dentro del grupo social.

1.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente: Juego cooperativo

Definición conceptual: Experiencia de carácter lúdico orientada a favorecer la relación entre los niños a través de dinámicas de cooperación (Camacho, 2013).

Definición operativa: Es la manifestación visible del desempeño del niño durante la realización de actividades (Camacho, 2013).

Variable dependiente: Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Definición conceptual: Esta competencia se relaciona directamente con el desarrollo global del niño, tanto en su dimensión corporal como en su vínculo con el medio que lo rodea (Ministerio de Educación, 2016).

Definición operativa: La variable será evaluada mediante un instrumento estructurado según las siguientes dimensiones (Ministerio de Educación, 2016).

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Juego cooperativo	Experiencia de carácter lúdico orientada a favorecer la relación entre los niños a través de dinámicas de cooperación (Camacho, 2013).	Es la manifestación visible del desempeño del niño durante la realización de actividades (Camacho, 2013).	Reglas y Normas	Seguimiento de indicaciones. Cumplimiento de reglas. Participación e iniciativa.	Sesiones de aprendizaje	Sesiones de aprendizaje
			Responsabilidades en la ejecución del juego	Cumplimiento de roles. Actitud cooperativa.		
Competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	Esta competencia se relaciona directamente con el desarrollo global del niño, tanto en su dimensión corporal como en su vínculo con el medio que lo rodea (Ministerio de Educación, 2016).	La variable será evaluada mediante un instrumento estructurado según las siguientes dimensiones (Ministerio de Educación, 2016).	Comprende su cuerpo	Mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos. Se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior. Avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer. Camina en línea recta con un cono en la cabeza. Mantiene la pierna elevada hacia atrás y los abrazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos. Se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc. Se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo. Diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha). Salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho. Trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Escala dicotómica 0: No, 1: Si
			Se expresa corporalmente	Imitar animales (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.	11	

Integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantienen parado en un pie.	12
Utiliza su cuerpo para integra movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.	13
Muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose)	14
Identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.	15
Identifica movimientos de (separación aproximación) utilizando su cuerpo.	16
Entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones)	17
Se muestra espontaneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas)	18
Acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.	19
Considera sus limitaciones expresivas corporales y la de sus compañeros y valora el trabajo realizado.	20

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación

La presente investigación perteneció al tipo aplicada, debido a que no se trató únicamente de ampliar el saber teórico, sino de emplearlo con una finalidad operativa, vinculada con la búsqueda de soluciones frente a una situación específica; por ello, este tipo de estudio se sostuvo en la intención de producir conocimiento útil para resolver problemas prácticos (Álvarez, 2020). Asimismo, se asumió este tipo de investigación porque permitió apoyarse en fundamentos previos para intervenir sobre una problemática real, procurando mejorar o perfeccionar una condición determinada desde una lógica de aplicación científica (Arias, 2020).

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis

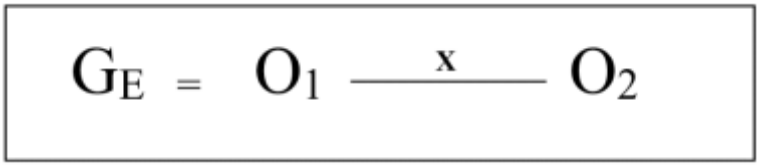
El estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, ya que resultó pertinente porque posibilitó examinar la realidad mediante mediciones, frecuencias y tratamiento estadístico de la información obtenida (Otero, 2018). Además, este enfoque se ajustó al estudio porque permitió analizar datos objetivos vinculados con las variables, buscando comprobar supuestos mediante una lógica medible, verificable y sustentada en la cuantificación (Maldonado, 2018).

En cuanto al diseño, la investigación fue experimental, específicamente pre experimental, porque la variable independiente funcionó como una intervención o tratamiento orientado a observar sus efectos sobre la variable dependiente, lo cual correspondió a la lógica experimental (Arias, 2020). No obstante, al tratarse de un diseño pre experimental, el control fue limitado, pues no se trabajó con grupo de comparación ni con asignación aleatoria; en ese sentido, la medición pretest y postest permitió contrastar los cambios producidos luego de la intervención (Ramos, 2021).

Finalmente, el estudio alcanzó un nivel explicativo, puesto que la investigación no se limitó a describir la situación observada, sino que pretendió explicar por qué se produjeron determinados cambios después de la intervención, lo que exigió una organización metodológica más estructurada y orientada a la comprobación de hipótesis (Cifuentes, 2018). De igual manera, este alcance fue coherente con el estudio porque los trabajos explicativos, especialmente cuando se articulan con diseños experimentales, permiten manipular intencionalmente una variable para examinar su influencia sobre otra y establecer elementos causales dentro del fenómeno investigado (Ramos, 2020).

Figura 1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

GE = Grupo Experimental

O_1 = Pre test al grupo

O_2 = Post test al grupo

X = Aplicación del tratamiento

2.3.Población y muestra

2.3.1. Población

La población de la investigación estuvo constituida por la totalidad de unidades de estudio que reunieron las características necesarias para ser consideradas dentro del proceso investigativo, dado que la población comprendió a los sujetos, hechos o fenómenos que compartieron rasgos pertinentes para responder al propósito del estudio (Ñaupas et al., 2018).

En esa misma línea, se asumió que dicha población debía encontrarse delimitada con claridad en función de sus condiciones comunes, su ubicación y su temporalidad, pues solo así fue posible reconocer con precisión el conjunto sobre el cual se orientó la observación del fenómeno investigado (Hernández & Mendoza, 2018).

En correspondencia con la delimitación del estudio, la población quedó integrada por 18 estudiantes matriculados en el primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 18116, ubicada en el distrito de Luya. Esta selección respondió a la necesidad de trabajar con un grupo claramente definido, cuyas características escolares, nivel educativo y pertenencia institucional guardaron relación directa con los propósitos de la investigación, permitiendo así centrar el análisis en una realidad educativa concreta y contextualizada.

2.3.2. Muestra

La muestra estuvo representada por una parte de la población que conservó las características necesarias para el estudio, por lo que su definición no respondió a una elección aislada, sino a la necesidad de trabajar con unidades que mantuvieran correspondencia directa con el problema y los objetivos de investigación (Ñaupas et al., 2018). Asimismo, se comprendió como un subgrupo de casos de la población del cual se recogieron los datos, considerando que la muestra debía guardar relación con la pregunta investigativa y con los propósitos formulados (Arispe et al., 2020).

El muestreo empleado fue no probabilístico, debido a que la selección de las unidades no se realizó mediante procedimientos aleatorios, sino a partir de criterios definidos por el investigador, de acuerdo con las condiciones requeridas por la naturaleza del estudio (Ñaupas et al., 2018). De manera específica, asumió un carácter censal, puesto que se trabajó con la población total accesible, criterio que el documento vincula con la posibilidad de elegir a

todos los integrantes de una población cuando las condiciones del estudio así lo permiten (Arias & Covinos, 2021).

Por consiguiente, la muestra quedó conformada por los 18 estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 18116, quienes constituyeron el grupo directamente vinculado con el desarrollo del estudio.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

2.4.1. Técnica

La técnica utilizada fue la observación directa no participante, ya que permitió recoger información a partir del contacto con el objeto o fenómeno investigado, sin que el investigador asumiera un rol activo dentro de la situación observada, por ello, su intervención se mantuvo en una posición más cercana a la de espectadora que a la de participante (Ñaupas et al., 2018). A su vez, esta técnica resultó pertinente porque el observador se mantuvo ajeno al evento estudiado, sin modificarlo ni relacionarse con él, procurando conservar el marco natural de la situación observada y evitando alterar su desarrollo (Arias, 2020).

2.4.2. Instrumento

El instrumento aplicado fue la lista de cotejo, denominada también ficha de observación o check list, porque permitió verificar la presencia o ausencia de conductas, acciones, destrezas o aspectos previamente establecidos, de acuerdo con los indicadores definidos para el estudio (Ñaupas et al., 2018). Del mismo modo, se empleó como un instrumento estructurado de recolección de datos, orientado por objetivos e indicadores específicos, lo que exigió precisar con anticipación los elementos que serían observados y organizar el proceso de registro de manera secuencial y ordenada (Castro et al., 2020).

Asimismo, la lista de cotejo utilizada en el presente estudio fue adaptada del instrumento propuesto por Callupe (2025), elaborado para evaluar el desarrollo de la

competencia motriz en contextos educativos similares. Esta adaptación permitirá conservar su validez conceptual y pertinencia pedagógica, ajustándola a las características de los estudiantes de primer grado de primaria y a los objetivos de la investigación.

El uso de este instrumento facilitó la valoración del nivel de logro tanto en la medición inicial (pretest) como en la medición final (postest), posibilitando la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo. De este modo, fue factible identificar los avances alcanzados en la autonomía motriz de los estudiantes y determinar el efecto de la intervención pedagógica implementada.

2.5. Aspectos éticos de la investigación

Durante la ejecución del trabajo investigativo, se actuó conforme a los principios éticos que orientaron la actividad científica, en concordancia con lo establecido en el Reglamento del Comité de Ética para la Investigación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, aprobado mediante Resolución N° 1134-2018-R. Bajo este marco, se resguardó la dignidad de los participantes, así como su integridad personal y el tratamiento responsable de la información proporcionada, de modo que los datos obtenidos fueron utilizados únicamente con fines académicos y científicos, sin desviarse del propósito declarado en la investigación. Asimismo, se asumió una conducta responsable durante el recojo, organización y análisis de la información, procurando que cada registro conservara su carácter confidencial y respondiera a criterios de respeto, prudencia y rigurosidad académica.

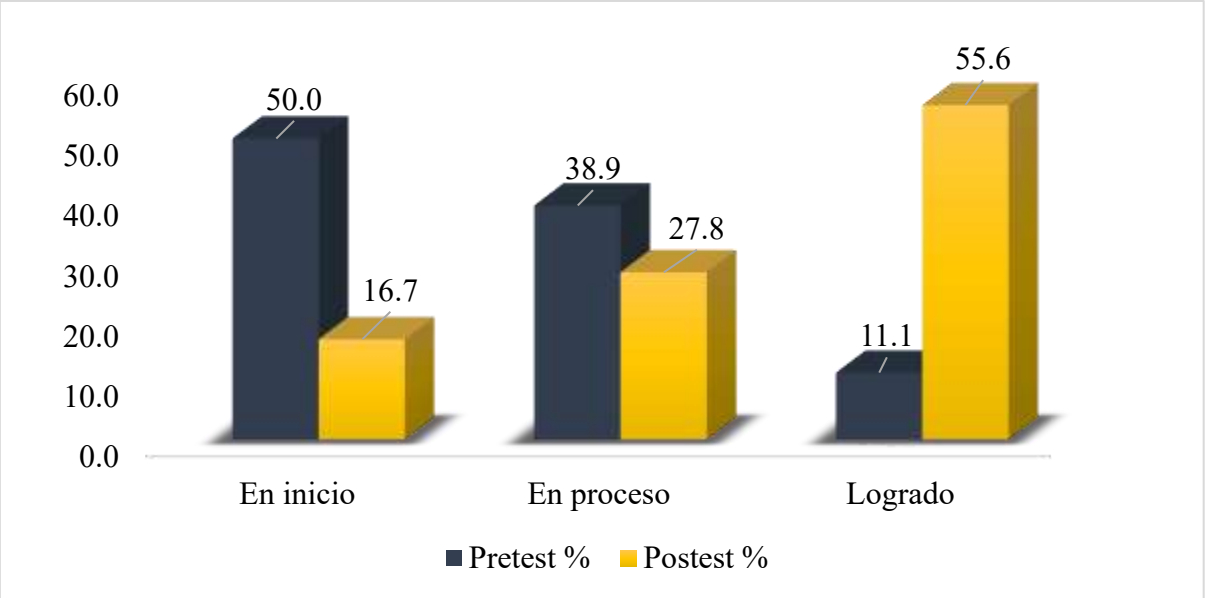
De igual manera, se garantizó la reserva de la identidad de los participantes, evitando incorporar nombres, rasgos particulares o cualquier dato que pudiera permitir su reconocimiento en la presentación de los resultados o en la posterior difusión del estudio. En ese sentido, la información fue tratada de manera anónima y protegida, preservando la

privacidad de quienes formaron parte del proceso investigativo. Además, la redacción del informe se desarrolló de acuerdo con las normas APA, especialmente en lo referido a la citación adecuada de las fuentes consultadas y al reconocimiento de la autoría intelectual, lo cual permitió fortalecer la transparencia, la honestidad académica y la prevención de cualquier forma de plagio en la elaboración del documento final.

III. RESULTADOS

Figura 2

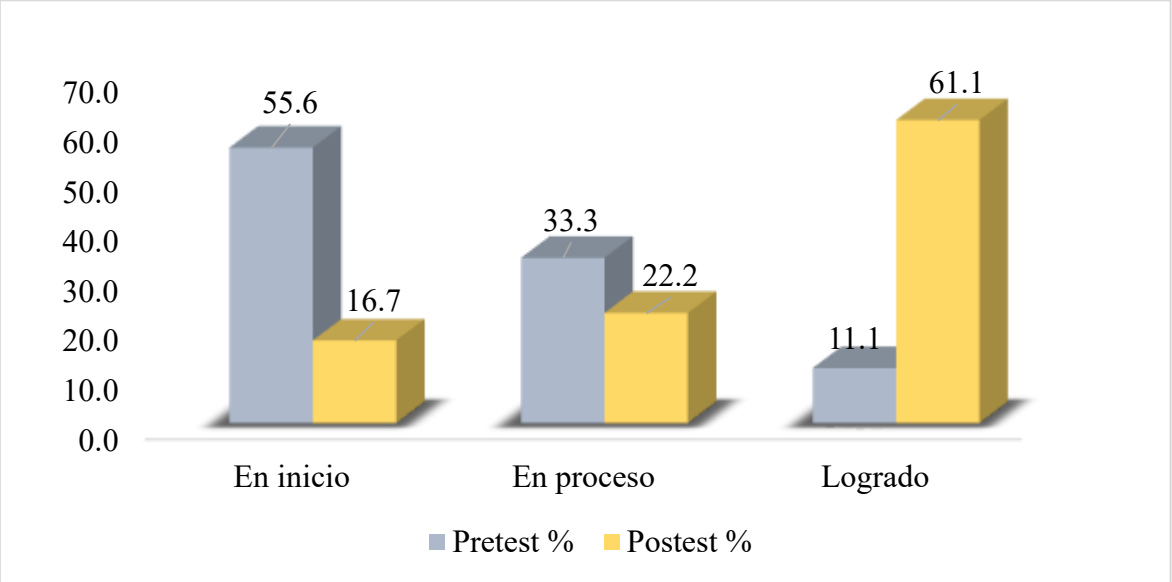
Nivel de pretest y postest de la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"



En el pretest de la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", se observó que el 50% de los estudiantes se ubicó en el nivel en inicio, lo que evidenció dificultades para desenvolverse corporalmente con seguridad, autonomía y control durante las actividades motrices; asimismo, el 38.9% alcanzó el nivel en proceso, situación que reflejó avances parciales, aunque todavía con necesidad de acompañamiento para coordinar sus movimientos, regular su desplazamiento y actuar con mayor confianza en tareas físicas; mientras que solo el 11.1% se situó en el nivel logrado, lo cual indicó que un grupo reducido ya mostraba mayor dominio corporal y autonomía motriz. Posteriormente, luego de aplicar una propuesta pedagógica sustentada en dinámicas cooperativas, los resultados del postest mostraron una mejora importante, pues el nivel en inicio descendió a 16.7%, el nivel en proceso se redujo a 27.8% y el nivel logrado aumentó a 55.6%, evidenciándose que la mayoría de estudiantes fortaleció su capacidad para desplazarse, expresarse y participar corporalmente con mayor seguridad, coordinación e independencia.

Figura 3

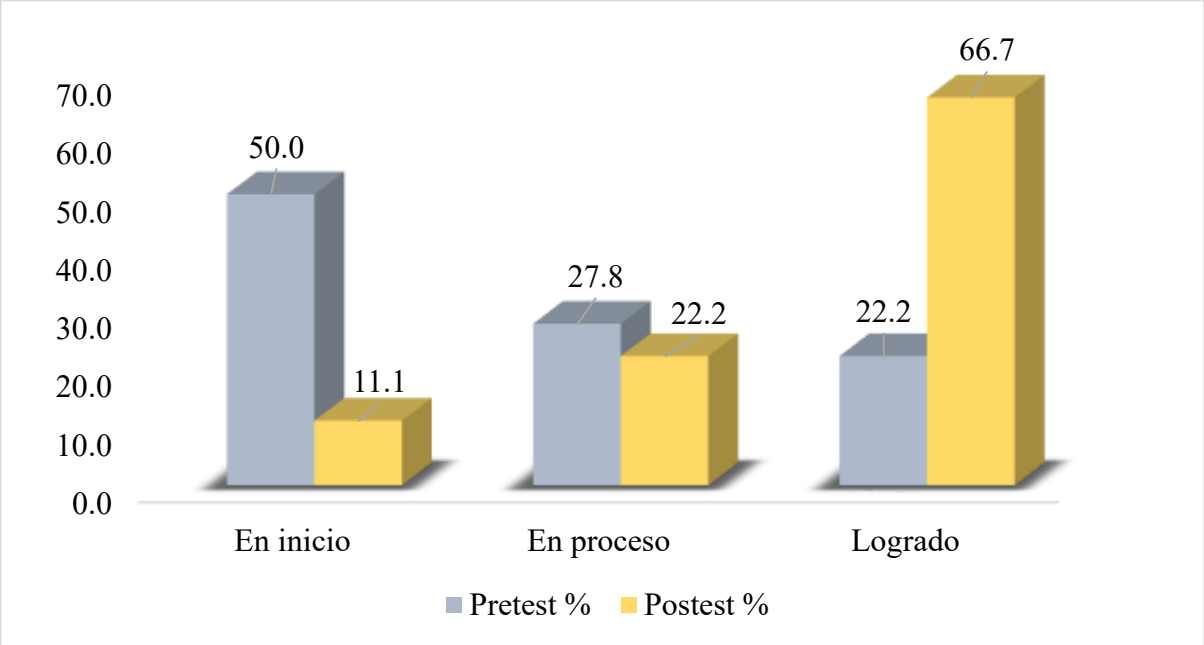
Nivel de pretest y postest de la dimensión comprende su cuerpo



En el pretest de la dimensión “comprende su cuerpo”, el 55.6 % de los estudiantes se encontró en el nivel en inicio, lo que señaló una limitada identificación y control de sus posibilidades corporales, así como dificultades para reconocer cómo usar su cuerpo de manera adecuada en diferentes situaciones motrices; por su parte, el 33.3% se ubicó en el nivel en proceso, evidenciando que algunos niños empezaban a reconocer sus movimientos, posturas y desplazamientos, aunque todavía requerían orientación para ejecutarlos con mayor precisión; mientras que el 11.1% alcanzó el nivel logrado, reflejando un manejo más seguro de su esquema corporal. Después de desarrollar experiencias didácticas apoyadas en el juego colaborativo, los resultados del postest evidenciaron un cambio favorable, dado que el nivel en inicio disminuyó a 16.7%, el nivel en proceso pasó a 22.2% y el nivel logrado se incrementó a 61.1%, lo que permitió interpretar que los estudiantes mejoraron su reconocimiento corporal, su coordinación y su capacidad para usar el cuerpo con mayor conciencia durante las actividades propuestas.

Figura 4

Nivel de pretest y postest de la dimensión se expresa corporalmente



En el pretest de la dimensión “se expresa corporalmente”, el 50% de los estudiantes se ubicó en el nivel en inicio, lo cual reveló dificultades para comunicar ideas, emociones o intenciones mediante movimientos, gestos y desplazamientos corporales; además, el 27.8% se encontró en el nivel en proceso, evidenciando intentos de expresión motriz, aunque todavía con inseguridad, poca fluidez o dependencia de indicaciones externas; en tanto, el 22.2% alcanzó el nivel logrado, mostrando mayor soltura para manifestarse corporalmente en las actividades. Luego de la aplicación de estrategias didácticas centradas en juegos de cooperación, los resultados del postest mostraron un avance notorio, puesto que el nivel en inicio descendió a 11.1%, el nivel en proceso se redujo a 22.2% y el nivel logrado ascendió a 66.7%, lo que indicó que los estudiantes desarrollaron una expresión corporal más espontánea, segura y comunicativa, participando con mayor confianza en situaciones que exigían movimiento, interacción y representación corporal.

Tabla 1

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”-pretest	.874	18	.000
Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”-postest	.869	18	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

En la Tabla 1 se presentan los resultados de la prueba de normalidad aplicada a los puntajes del pretest y postest de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Para este análisis se empleó la prueba de Shapiro-Wilk, debido a que el grupo evaluado estuvo conformado por una cantidad reducida de estudiantes. Los resultados evidenciaron que, tanto en el pretest como en el postest, el nivel de significancia fue de .000, valor inferior al criterio estadístico de .05; por ello, se determinó que los datos no siguieron una distribución normal en ninguno de los dos momentos de evaluación. A partir de este resultado, fue pertinente recurrir a una prueba no paramétrica, específicamente la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, con la finalidad de contrastar si existieron diferencias significativas entre los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica.

Hipótesis general:

Hi: Las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo influyen en la mejora de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116.

Ho: Las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo no influyen en la mejora de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116.

Tabla 2

Prueba de Wilcoxom del pretest y postest del desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” pretest- postest
Z	-4.673[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

Criterios de decisión estadística

- Si p valor < (0.05) se rechaza la Ho
- Si p valor > (0.05) se rechaza la Hi

En la Tabla 2 se muestran los resultados de la prueba de Wilcoxon aplicada para comparar el pretest y postest de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. El valor estadístico obtenido fue Z = -4.673, con una significancia de .000, inferior a .05, lo que evidenció diferencias estadísticamente significativas entre ambos momentos de evaluación. Por tanto, los resultados permitieron afirmar que, después de la aplicación de las actividades didácticas, los estudiantes presentaron una mejora significativa en el desarrollo de su autonomía motriz.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente estudio, el objetivo general fue determinar la influencia de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026, encontrándose, mediante la prueba de Wilcoxon, un valor estadístico de Z = -4.673 y una significancia de .000, menor al nivel crítico de .05, lo que permitió evidenciar diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest, por tanto, la intervención didáctica no solo generó variaciones en los niveles de desempeño, sino que demostró una influencia favorable en el desarrollo de la autonomía motriz, entendida como la capacidad del estudiante para actuar corporalmente con mayor seguridad, coordinación, independencia y control durante las actividades físicas. Este hallazgo guarda similitud con Villarreal et al. (2024), quienes reportaron mejoras significativas en escolares de primaria rural luego de aplicar juegos cooperativos mediados por un blog, pues el equilibrio de retaguardia aumentó de 55,96 a 70,26, los saltos monopedales de 46,00 a 70,26, los saltos laterales de 48,78 a 72,04 y la transposición lateral de 21,91 a 69,30, con significancia estadística de $p \leq 0{,}000$, lo que coincide con la presente investigación en cuanto ambos estudios comprobaron que las estrategias cooperativas favorecieron el progreso motriz de los estudiantes. Asimismo, existe correspondencia con Aillón y Hidalgo (2025), quienes, mediante la prueba de Wilcoxon, obtuvieron un valor de p = 0,000023 después de aplicar un sistema de juegos unitarios y cooperativos, resultado que se asemeja al presente estudio porque en ambos casos la comparación pretest–postest confirmó una diferencia significativa a favor de la intervención lúdica. De igual manera, Callupe (2025) encontró que los juegos de equilibrio influyeron positivamente en la competencia motriz, con un valor de p = 3.903E-11, inferior a .05, por lo que su resultado mantiene similitud con el obtenido en esta investigación, aunque su intervención estuvo centrada

específicamente en juegos de equilibrio y no en sesiones didácticas cooperativas. También se observa coincidencia con Muñoz y Serrano (2025), quienes hallaron diferencias estadísticamente significativas en el postest mediante la prueba t de Student, con p = 0.000, lo que reafirma que las actividades lúdicas, cuando se aplican de forma sistemática, fortalecen la autonomía corporal. Desde el sustento teórico, este resultado se comprende a partir de Wallon, debido a que la motricidad fue asumida como un eje integrador de lo corporal, afectivo y cognitivo, mediante el cual el niño construye seguridad personal y capacidad de actuación autónoma en su entorno (Herrán, 2007). Asimismo, Rodrigues (2003) permite interpretar que el movimiento no constituye únicamente una respuesta física, sino una forma de adaptación, expresión emocional y relación con los demás, aspecto que explica por qué las sesiones cooperativas pudieron favorecer una mejora significativa en la autonomía motriz. Del mismo modo, la teoría de Gesell aporta una lectura complementaria, puesto que el desarrollo motor se comprende como un proceso progresivo vinculado con la maduración neurológica y la interacción con el ambiente (Julio et al., 2024). Además, Pastrana et al. (2024) sostienen que el avance motor sigue una secuencia organizada que permite pasar de movimientos simples a acciones coordinadas y voluntarias, lo cual se reflejó en la mejora alcanzada por los estudiantes después de la intervención. En consecuencia, el resultado inferencial obtenido permitió interpretar que las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo constituyeron una experiencia pedagógica pertinente para movilizar el cuerpo, la interacción y la seguridad personal, logrando cambios significativos en el desempeño motriz de los estudiantes.

Asimismo, respecto al primer objetivo específico, orientado a conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación de las sesiones didácticas, los resultados del pretest mostraron que el 50% de los estudiantes se ubicó en el nivel en inicio, el 38.9% en proceso y solo el 11.1% en logrado, lo

cual evidenció que, antes de la intervención, la mayoría presentaba dificultades o avances parciales para desplazarse con seguridad, coordinar sus movimientos, regular su cuerpo y participar con autonomía en actividades motrices. Este resultado se asemeja al de Romero y Valdiviezo (2025), quienes identificaron que, antes de aplicar un taller de juegos simbólicos, el 95 % de los niños se ubicaba en el nivel inicial y solo el 5 % en proceso, lo que muestra una dificultad inicial incluso más marcada que la observada en la presente investigación, aunque en ambos casos se reconoce que la autonomía motriz necesitaba ser fortalecida mediante estrategias lúdicas. De manera similar, Mendieta y Morán (2025) evidenciaron desempeños desiguales en la psicomotricidad gruesa, ya que, si bien el 73,3% caminaba y corría con equilibrio y el 80% subía y bajaba escaleras alternando los pies, solo el 53,3% lograba saltar adecuadamente obstáculos, situación que coincide parcialmente con el presente estudio porque ambos resultados reflejan que el desarrollo motriz no se manifiesta de forma homogénea en todos los niños. A su vez, Ortiz y Salazar (2025) hallaron que, a nivel global, el 46,7% de los docentes promovía actividades para desarrollar la competencia solo a veces, el 26,6% pocas veces y apenas el 26,7% siempre, resultado que no mide directamente el desempeño de los estudiantes, pero sí permite comprender una causa pedagógica asociada a los bajos niveles iniciales, ya que la limitada sistematicidad de actividades motrices puede incidir en que los escolares no alcancen niveles consolidados de autonomía corporal. Desde la teoría sociocultural, estos resultados iniciales se explican porque el aprendizaje y el desarrollo no se producen de forma aislada, sino dentro de experiencias sociales mediadas por la interacción y el lenguaje, por ello, cuando las oportunidades de juego, cooperación y acompañamiento son insuficientes, el progreso de las funciones superiores y de la autorregulación también puede verse restringido (Alkhudiry, 2022). En esa misma línea, Villamizar (2017) sostiene que la zona de desarrollo próximo permite comprender cómo los niños logran realizar acciones que aún no dominan plenamente cuando cuentan con la guía de

otros, lo cual ayuda a interpretar que el alto porcentaje ubicado en inicio y proceso no representa una incapacidad permanente, sino una necesidad de mediación pedagógica pertinente. Igualmente, desde la teoría del aprendizaje social, Muñoz (2023) permite entender que los niños aprenden observando y reproduciendo comportamientos de su entorno, de modo que, si las experiencias motrices cooperativas no han sido frecuentes o significativas, la adquisición de conductas corporales autónomas puede mantenerse en niveles bajos. Por su parte, Muquis (2022) refuerza esta interpretación al señalar que el juego constituye un escenario propicio para adquirir conductas, actitudes y valores mediante la representación y la interacción. En consecuencia, el diagnóstico inicial permitió reconocer que los estudiantes requerían una intervención didáctica que no solo trabajara el movimiento como ejercicio físico, sino como una experiencia social, afectiva y corporal capaz de favorecer la seguridad, la coordinación y la autonomía progresiva.

De igual manera, en relación con el segundo objetivo específico, referido a aplicar sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia motriz, la intervención se comprendió como un proceso pedagógico organizado, secuencial y participativo, en el que las actividades lúdicas permitieron que los estudiantes interactuaran, asumieran roles, coordinaran movimientos, respetaran reglas, cooperaran con sus compañeros y resolvieran situaciones corporales dentro de un ambiente de aprendizaje activo. En este sentido, la aplicación de las sesiones no se redujo a la ejecución de juegos aislados, sino que se configuró como una estrategia didáctica orientada a movilizar la expresión corporal, el equilibrio, la coordinación, la confianza y la participación autónoma, favoreciendo que los estudiantes pasaran de una actuación dependiente a una intervención más segura dentro de las tareas motrices. Este proceso presenta similitud con Fizi et al. (2023), quienes desarrollaron un modelo de aprendizaje basado en juegos en Educación Física y evidenciaron incrementos en la habilidad motriz, que pasó de una media de 198.25 en el pretest a 200.79 en el postest,

así como en la cooperación, que aumentó de 13.13 a 16.07, y en la disciplina, que pasó de 20.17 a 22.52, con p = 0.000, lo cual se vincula con la presente investigación porque ambas intervenciones entendieron el juego como una vía para fortalecer no solo el movimiento, sino también la cooperación y la regulación de la conducta. Asimismo, Vásquez (2024) encontró que el modelo didáctico "Aprendo Jugando" favoreció el desarrollo de la competencia motriz en estudiantes de primaria, alcanzando el grupo experimental un puntaje promedio de 17.7 al finalizar la intervención, resultado que coincide con el presente estudio en cuanto ambos emplearon una propuesta lúdica estructurada para promover aprendizajes motrices significativos. También se advierte correspondencia con Villarreal et al. (2024), dado que su estrategia basada en juegos cooperativos mediada por recursos digitales fortaleció la motricidad y la interacción social, lo que permite afirmar que la cooperación, cuando se integra de manera intencional en la actividad física escolar, amplía las posibilidades de aprendizaje corporal y convivencia. A la vez, Mendieta y Morán (2025) sostuvieron que la práctica sistemática de juegos cooperativos favorece el desarrollo motor global, resultado que guarda similitud con la lógica de aplicación de esta investigación, aunque su estudio se centró en niños de educación inicial y tuvo un carácter descriptivo–propositivo. Desde el marco teórico, la teoría sociocultural permite comprender que las sesiones aplicadas adquirieron valor formativo porque generaron espacios de interacción en los que los estudiantes construyeron significados compartidos y aprendieron mediante la participación con sus pares (Hiltrimartin et al., 2024). Además, Chaves (2011) permite interpretar que el lenguaje y la comunicación organizan la actividad grupal, puesto que durante el juego cooperativo los niños debieron coordinar acciones, expresar acuerdos, comprender reglas y regular su conducta dentro del grupo. Desde Bandura, la aplicación de las sesiones también se explica mediante el aprendizaje vicario, ya que los estudiantes pudieron observar los movimientos, actitudes y formas de participación de sus compañeros para luego reproducirlas y ajustarlas a

sus propias posibilidades motrices (Villagómez et al., 2023). Asimismo, Moreno et al. (2025) aporta el principio del determinismo recíproco, según el cual la conducta, el ambiente y los procesos internos se influyen mutuamente, lo que permite comprender que el clima cooperativo de las sesiones pudo modificar la disposición corporal y socioemocional de los estudiantes. Por ello, la aplicación de las sesiones didácticas representó un proceso formativo integral, donde el movimiento, la cooperación y la motivación actuaron de manera articulada, favoreciendo condiciones pedagógicas adecuadas para el desarrollo de la autonomía motriz.

Finalmente, con respecto al tercer objetivo específico, orientado a conocer el nivel de la competencia después de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo, los resultados del postest evidenciaron una mejora relevante, debido a que el nivel en inicio descendió a 16.7%, el nivel en proceso se redujo a 27.8% y el nivel logrado aumentó a 55.6%, lo cual muestra que la mayoría de estudiantes alcanzó un desempeño más favorable en su capacidad para desplazarse, expresarse corporalmente, coordinar movimientos y participar con mayor independencia en las actividades motrices. Este cambio permitió reconocer que la intervención generó un avance sustantivo respecto al diagnóstico inicial, ya que el porcentaje más alto dejó de concentrarse en el nivel en inicio y pasó al nivel logrado, evidenciando una transformación positiva en la competencia evaluada. Este resultado mantiene similitud con Romero y Valdiviezo (2025), quienes encontraron que, después de aplicar un taller de juegos simbólicos, el 65 % de los niños alcanzó el nivel destacado y el 35 % el nivel logrado, mostrando que las estrategias lúdicas pueden producir mejoras visibles en la autonomía motriz, aunque en su caso el incremento final se ubicó principalmente en el nivel destacado. De igual manera, Aillón y Hidalgo (2025) reportaron que la media de las habilidades motrices pasó de 1,4167 en el pretest a 2,79 en el postest, lo que coincide con la presente investigación porque ambos estudios evidenciaron progresos posteriores a la aplicación de juegos cooperativos o unitarios. Asimismo, Fizi et al. (2023)

presentó mejoras posteriores en habilidad motriz, cooperación y disciplina, con diferencias significativas de p = 0.000, resultado que guarda relación con el presente estudio porque confirma que el juego organizado en Educación Física puede generar avances no solo corporales, sino también actitudinales y sociales. También se relaciona con Vásquez (2024), quien encontró que el grupo experimental obtuvo un promedio final de 17.7 luego de aplicar el modelo "Aprendo Jugando", lo que coincide con la mejora alcanzada en esta investigación, ya que ambas propuestas lúdicas permitieron consolidar aprendizajes motrices en estudiantes de primaria. Del mismo modo, Muñoz y Serrano (2025) hallaron que, tras la intervención, el grupo experimental incrementó significativamente el desarrollo de la competencia en comparación con el grupo control, con p = 0.000, lo que refuerza la interpretación de que las actividades lúdicas aplicadas de manera sistemática favorecen el progreso de la autonomía motriz. Desde la teoría psicomotora de Wallon, este resultado se sostiene en la idea de que la autonomía corporal se construye mediante la integración entre movimiento, emoción y pensamiento, por lo que el avance observado en el postest puede interpretarse como expresión de un desarrollo más equilibrado entre la dimensión corporal y la seguridad personal del estudiante (Lalama y Calle, 2019). Asimismo, Folador et al. (2010) permite comprender que la actuación independiente surge cuando el niño articula su vivencia motriz con procesos cognitivos y afectivos, aspecto que se manifestó en la mayor presencia del nivel logrado después de la intervención. De igual forma, Herrero (2000) aporta una lectura integral al distinguir el cuerpo instrumental, el cuerpo cognitivo y el cuerpo tónico-afectivo, lo cual permite interpretar que las mejoras posteriores no se limitaron a la ejecución de movimientos, sino que involucraron adaptación corporal, construcción de conocimiento desde la acción y regulación emocional. Desde Gesell, el progreso del postest también se explica porque la motricidad se fortalece mediante una secuencia madurativa favorecida por condiciones de estimulación adecuadas, en las que el niño amplía progresivamente su control

corporal (Villera, 2023). Asimismo, Naranjo (2024) sostiene que los espacios de interacción y estimulación influyen en el desarrollo psicomotor, especialmente cuando promueven movimientos amplios, coordinados y funcionales, lo que permite comprender que el incremento del nivel logrado respondió a experiencias corporales significativas. En síntesis, los resultados posteriores evidenciaron que las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo favorecieron un desplazamiento positivo de los estudiantes hacia niveles más altos de desempeño, consolidando una mejora observable en la autonomía motriz y confirmando la pertinencia pedagógica de una intervención centrada en el juego, la cooperación y la acción corporal.

CONCLUSIONES

Se determinó que las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo influyeron significativamente en la mejora de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, dado que la comparación entre el pretest y el postest mediante la prueba de Wilcoxon evidenció diferencias estadísticamente significativas entre ambos momentos de evaluación ($Z = -4.673$; Sig. = .000), lo que permitió afirmar que la intervención favoreció el desarrollo de la autonomía motriz, la seguridad corporal, la coordinación y la participación activa de los estudiantes.

Antes de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo, se identificó que el 50% de los estudiantes se encontraba en el nivel en inicio, el 38.9% en proceso y solo el 11.1% en logrado, lo que evidenció que la mayoría presentaba dificultades para desenvolverse corporalmente con autonomía, regular sus movimientos y participar con seguridad en actividades motrices.

La aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo permitió desarrollar experiencias motrices organizadas, participativas y significativas, en las que los estudiantes interactuaron con sus compañeros, asumieron reglas, coordinaron acciones corporales, resolvieron situaciones de movimiento y fortalecieron su confianza personal.

Después de la aplicación de las sesiones didácticas, los resultados evidenciaron una mejora importante en la competencia evaluada, debido a que el nivel en inicio descendió a 16.7%, el nivel en proceso se redujo a 27.8% y el nivel logrado aumentó a 55.6%, lo cual demostró que la mayoría de estudiantes alcanzó un mayor dominio corporal, mejor coordinación, mayor seguridad en sus desplazamientos y una participación más autónoma en las actividades motrices.

RECOMENDACIONES

Se sugiere a la plana directiva de la Institución Educativa 18116 incorporar un plan institucional de fortalecimiento motriz basado en juegos cooperativos, integrándolo dentro de la programación anual y las unidades de aprendizaje, de modo que los estudiantes participen de manera continua en actividades corporales organizadas, colaborativas y progresivas, donde puedan desarrollar equilibrio, coordinación, desplazamiento, expresión corporal y autonomía.

Resulta conveniente que los docentes de primer grado de primaria apliquen evaluaciones diagnósticas al inicio del año escolar o antes de iniciar una unidad motriz, utilizando listas de cotejo u otros instrumentos de observación que permitan identificar el nivel real de desempeño corporal de los estudiantes, con esta información podrán adaptar la dificultad de los juegos y proponer actividades diferenciadas.

Es pertinente que la plana docente diseñe y ejecute sesiones didácticas centradas en juegos cooperativos con una secuencia clara de inicio, desarrollo y cierre, incorporando actividades como circuitos grupales, retos por equipos, juegos de equilibrio compartido, desplazamientos coordinados, dinámicas de ayuda mutua y ejercicios de expresión corporal, de esta manera, cada sesión podrá convertirse en un espacio formativo donde los estudiantes aprendan a coordinar, tomar decisiones, colaborar y desenvolverse con mayor confianza.

Se plantea que la institución educativa realice un seguimiento periódico del progreso motriz de los estudiantes después de aplicar las sesiones, mediante observaciones mensuales, registros de avance y pequeñas jornadas de demostración corporal, esto permitirá verificar qué estudiantes consolidan la competencia, quiénes aún requieren acompañamiento y qué actividades deben reforzarse para sostener los logros alcanzados en autonomía, coordinación, seguridad y participación durante las experiencias motrices.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aillón, H., & Hidalgo, D. (2025). Sistema de juegos unitarios y de cooperación en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación Básica de la Unidad Educativa Quisapincha. *Sinergia Académica*, 8(1), 488–504. https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/437

Alkhudiry, R. (2022). The contribution of Vygotsky's sociocultural theory in mediating L2 knowledge co-construction. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(10), 2117–2123. https://doi.org/10.17507/tpls.1210.19

Almeida, M. H. L. F. D. (2016). O processo ensino/aprendizado através da educação psicomotora. *Eventos Pedagógicos*, 7(2), 498–510. https://doi.org/10.30681/reps.v7i2.9819

Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Universidad de Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%202%20%2818.04.2021%29%20-

Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis: Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú. https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236

Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf

Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., & Vasquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis (1.ª ed.).* Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.016

Aroca, C., Bellver, M. C., & Alba, J. L. (2012). La teoría del aprendizaje social como modelo explicativo de la violencia filio-parental. *Revista Complutense de Educación*, 23(2), 487–511. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48848969/40039-51293-3-PB-libre.pdf

Bedia Singona, M. (2022). Nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa inicial durante la pandemia COVID-19, Cusco, Perú, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 1803–1813. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3640

Callupe, M. (2025). *Juegos de equilibrio para desarrollar la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023*. Universidad de Huánuco. https://repositorio.udh.edu.pe/handle/20.500.14257/6695?show=full

Camacho, C. (2002). El aprendizaje social de la corrupción administrativa en Venezuela: Una explicación desde el punto de vista de la psicología. *Procesos Históricos*, 1(1). https://www.redalyc.org/pdf/200/20000104.pdf

Camacho, L. (2013). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* [Tesis de pregrado]. Pontificia Universidad Católica del Perú. https://tesis.pucp.edu.pe/items/6358af54-ea12-4851-957c-3658b31d1377

Carhuancho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE. https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1–38. https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB

Chaves, A. L. (2011). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59. https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3581

Cifuentes, A. (2018). Tendencias en metodología de investigación en psicoterapia: Una aproximación epistemométrica. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 15(2), 201–210. https://www.redalyc.org/journal/679/67962600002/html/

Fizi, R. M., Winarni, S., Guntur, & Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(6), 448–455. https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0602

Flores, I., Verduga, H. A., Gallo, K. M., Gallo, G. Y., & Gallo, J. L. (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://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723

Folador, A. P., Aquino, R., Mello, L. de A., & Alves, A. (2010). A estimulação psicomotora na aprendizagem infantil. *Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente,* 1(1), 30–40. https://revista.unifaema.edu.br/index.php/Revista-FAEMA/article/view/9/251

González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2). https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682

Graham, P., Kurz, C., & Batamula, C. (2023). Finding Vygotsky in early childhood deaf education: Sociocultural bodies and conversations. *American Annals of the Deaf*, 168(1), 80–101. https://doi.org/10.1353/aad.2023.a904168

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill Education. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf

Herrán, E. (2007). El salto a los tres años en psicomotricidad: Observación del comportamiento psicomotor infantil. *Infancia y Aprendizaje*, 30(2), 183–196. https://doi.org/10.1174/021037007780705238

Herrero, A. (2000). Intervención psicomotriz en el primer ciclo de educación infantil, estimulación de situaciones sensoriomotores. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 37, 87–102. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=118060

Hiltrimartin, C., Afifah, A., Scristia, Pratiwi, W. D., Handrianto, C., & Rahman, M. A. (2024). Analyzing students' thinking in mathematical problem solving using Vygotskian sociocultural theory. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(1), e04802. https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n1-105

Julio, K., Petro, M., & Garavito, É. (2024). Las TIC como herramientas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de transición. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(1), 19–29. https://doi.org/10.70625/rlce/54

Lalama, A. D. R., & Calle, M. M. (2019). Psicomotricidad: Construyendo aprendizajes a través del movimiento. *SATHIRI,* 14(2), 210. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/83622630/973-libre.pdf

Maldonado, J. (2018). *Metodología de la investigación social: Paradigmas cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U.

https://books.google.com.pe/books?id=FTSjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Mendieta, L. B., & Morán, R. E. (2025). Los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Ciencia y Desarrollo*, 28(1), 89. https://doi.org/10.21503/cyd.v28i1.2808

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial. Ministerio de Educación.* https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf

Moreno, C. A., Quintero, O. A., Gafaro, A. S., Robayo, H. A., Maza, J. M., & Jaimes Beltran, C. E. (2025). Juegos agonísticos y motivación estudiantil en educación superior: Una revisión desde la teoría del aprendizaje social. *GADE: Revista Científica*, 5(3), 398–409. https://doi.org/10.63549/rg.v5i3.719

Muñoz, C. (2023). Influencia de la violencia escolar en el desarrollo de aprendizajes: Análisis desde la teoría del aprendizaje social de Bandura. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad*, 1(1), 15–31. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258906

Muñoz, T., & Serrano, A. (2025). *Actividades lúdicas motoras finas para desarrollar la competencia se desenvuelve con autonomía a través de su motricidad en educación inicial.* Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Indoamérica. https://repositorio.eesppindoamerica.edu.pe/handle/20.500.14606/92

Muquis, K. (2022). Inteligencia emocional y aprendizaje social en estudiantes universitarios. *RES NON VERBA Revista Científica*, 12(2), 16–29. https://doi.org/10.21855/resnonverba.v12i2.654

Naranjo, N. X. (2024). Efectos de los espacios motores, desarrollo psicomotor en niños de 1 a 3 años que acuden a Centro de Desarrollo Infantil de la parroquia Charapoto. *Journal Growing Health*, 1(3), 286–312. https://doi.org/10.59282/jgh1(3)286-312

Ñaupas, H., Palacios, J. J., Romero, H. E., & Valdivia, M. R. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (5.ª ed.)*. Ediciones de la U. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologiainvestigacionnaupas.pdf

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis (5.ª ed.).* Ediciones de la U. https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf

Ortiz, F., & Salazar, E. (2025). *Actividades que realizan los docentes para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de IV ciclo de instituciones educativas de zona rural, Celendín 2023*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Arístides Merino Merino. https://repositorio.eesppamm.edu.pe/handle/20.500.14666/106

Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación: Métodos para el diseño del proyecto de investigación.* https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf

Parraga, A. S., & Zambrano, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431–2451. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451

Pastrana, M. F., Pastrana, S. E., & Zúñiga, M. S. (2024). La flexibilidad y coordinación de movimiento gracias a la motricidad gruesa. *MQRInvestiga*r, 8(2), 482–499. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.482-499

Pastrana, S. E., Pastrana, M. F., & Zúñiga, M. S. (2024). La motricidad gruesa y su incidencia en la flexibilidad y coordinación de movimiento. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,* 7(6), 7673–7690. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9302

Rapray, C. C., Ferrer, C. M., & López, C. A. (2021). *Efecto* del método lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Oxapampa, Perú. *Kolpa Editores,* 2(1). https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/articulos/article/view/38

Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–5. https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336

Ramos, C. (2021). Diseño de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–17. https://www.researchgate.net/publication/349368708_DISENOS_DE_INVESTIGACION_EXPERIMENTAL

Ricaldi, M. G., Sánchez, S., & Subiría, M. E. (2020). Enfoque de género y relaciones sociales en el aprendizaje social de estudiantes de nivel secundario. *Apuntes Universitarios,* 10(4), 89–107. https://doi.org/10.17162/au.v10i4.493

Robinson, P. (2022). The relationship between demographics and early and later motor problems in children with motor difficulties. *Fall Honors Capstone Projects*. https://mavmatrix.uta.edu/honors_fall2022/1/

Rodrigues, E. M. (2003). Tendências da educação psicomotora sob o enfoque Walloniano. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 23(3), 84–89. https://doi.org/10.1590/S1414-98932003000300012

Romero, N., & Valdiviezo, G. (2025). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Indoamérica. https://repositorio.eesppindoamerica.edu.pe/handle/20.500.14606/70

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria,* 13(1), 102–122. http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf

Taco, M. N., Torres, C. M., Uzho, A. A., Granda, A. V., & Leon, B. B. (2024). El rol del juego psicomotriz en el desarrollo de competencias socioemocionales y académicas en preescolares. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 5(3), 922–934. https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.246

Vasquez, J. R. (2024). *Aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando" para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2022*. Universidad Privada de Tacna. http://161.132.207.135/handle/20.500.12969/3776

Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., & Torres, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del*

Conocimiento, 8(5), 1286–1307. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9335841

Villamizar, L. J. (2017). The effects of Vygotsky's sociocultural theory on second language acquisition and language input. Espiral, *Revista de Docencia e Investigación,* 7(1), 91. https://doi.org/10.15332/erdi.v7i1.1780

Villarreal, M. A., Yirley, Z., Jiménez, M. L., & Valero, J. C. (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://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12382

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

Vizcaíno, P. I., Cedeño, R. J., & Maldonado, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,* 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

<table>
<tr><th colspan="4">Sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026</th></tr>
<tr><th>PROBLEMA GENERAL</th><th>OBJETIVO GENERAL</th><th>HIPOTESIS GENERAL</th><th>METODOLOGÍA</th></tr>
<tr><td>¿De qué manera las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo mejora la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026?</td><td>Determinar la influencia de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026.</td><td>Las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo influyen en la mejora de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026.</td><td rowspan="3">Tipo: Aplicada
Enfoque: Cuantitativo
Diseño: Pre-experimental
Población:
18 estudiantes
Muestra:
18 estudiantes
Técnica: Observación no participante</td></tr>
<tr><th>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</th><th>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</th><th>HIPOTESIS ESPECÍFICOS</th></tr>
<tr><td>-¿Cuál es el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, antes de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo?</td><td>Conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026, antes de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo.</td><td>-El nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, antes de la aplicación de las</td></tr>
</table>

-¿Cuál es el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, después de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo?	Aplicar las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo para mejorar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026. Conocer el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, Luya, Amazonas, 2026, después de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo.	sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo, es en inicio. - El nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 18116, después de la aplicación de las sesiones didácticas basadas en el juego cooperativo, es logrado.	**Instrumento:** Lista de cotejo

Anexo 03. Instrumento

MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"

Callupe (2025)

Alumno(a):_____

N°	Indicadores	Sí	No
1	El/la estudiante mantiene la rodilla elevada en un tiempo aproximado de 20 segundos.		
2	El/la estudiante se para en un pie, sujetando el otro por la parte posterior.		
3	El/la estudiante avanza lanzando hacia arriba una pelota de trapo sin dejarla caer.		
4	El/la estudiante camina en línea recta con un cono en la cabeza.		
5	El/la estudiante mantiene la pierna elevada hacia atrás y los brazos abiertos en un tiempo aproximado de 20 segundos.		
6	El/la estudiante se desplaza con soltura a cuadrupedia, tripedia, reptando, etc.		
7	El/la estudiante se posiciona en el espacio usando nociones topológicas (arriba, abajo, delante, detrás) con respecto a uno mismo.		
8	El/la estudiante diferencia su lado izquierdo y derecho al sonido de un silbato (un sonido izquierdo y dos derecha).		
9	El/la estudiante salta dentro de los aros diferenciando su lado izquierdo y derecho.		
10	El/la estudiante trotando diferencia vueltas por la izquierda y por la derecha.		
11	El/la estudiante utiliza su cuerpo para hacer gestos e imitar animales (cangrejo, pato, conejo) según se le indique.		

12	El/la estudiante integra movimientos de ligereza y fuerza mientras se mantiene parado en un pie.		
13	El/la estudiante utiliza su cuerpo para integrar movimientos rápidos y lentos mientras se desplaza saltando.		
14	El/la estudiante muestra un control corporal corriendo (rápido, lento y deteniéndose).		
15	El/la estudiante identifica movimientos de (flexión, extensión) utilizando su cuerpo.		
16	El/la estudiante identifica movimientos de (separación, aproximación) utilizando su cuerpo.		
17	El/la estudiante entiende los gestos y mímicas de sus compañeros (representación de acciones).		
18	El/la estudiante se muestra espontáneo y desinhibido al realizar ejercicios de flexibilidad (posturas).		
19	El/la estudiante acepta y valora la exteriorización de sus emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y la de sus compañeros.		
20	El/la estudiante considera sus limitaciones expresivas corporales y las de sus compañeros y valora el trabajo realizado.		

Anexo 04. Autorización para ejecutar la investigación.

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

SEÑORA:
ALEJANDRINA ALVARADO SANTILLÁN
Directora de la Institución Educativa N.° 18116 – Camporredondo

Yo, **Angel Gabriel Huaman Gonzales**, identificado con DNI N.° **70983771**, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, ante usted me presento respetuosamente y expongo:

Que, como parte de mi formación académica, me encuentro desarrollando el trabajo de investigación titulado: **Juego cooperativo para mejorar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N.° 18116, Amazonas**.

En ese sentido, solicito a usted se me otorgue la **autorización para ejecutar el referido estudio en la institución educativa que dirige**, durante el periodo lectivo 2026. La investigación comprenderá la evaluación del desarrollo motriz de los estudiantes y la aplicación de una propuesta didáctica basada en juegos cooperativos, previa coordinación con la Dirección y el personal docente responsable.

Asimismo, me comprometo a realizar las actividades respetando la organización institucional, los principios éticos de la investigación, la confidencialidad de la información y la integridad de los estudiantes. Los datos recopilados serán utilizados únicamente con fines académicos y científicos, sin afectar el normal desarrollo de las labores educativas.

Por lo expuesto, solicito a su despacho acceder a mi petición y, de considerarlo pertinente, **emitir la constancia de autorización institucional correspondiente**, la cual permitirá acreditar formalmente la ejecución del trabajo de investigación en la Institución Educativa N.° 18116.

Agradezco anticipadamente su atención y el apoyo brindado para el desarrollo de la investigación.

Camporredondo, 24 de febrero de 2026



Anexo 05. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Jugamos en equipo y aprendemos a movernos con reglas"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos sencillos y dinámicos, en los que deberán escuchar, comprender y seguir indicaciones relacionadas con el movimiento de su cuerpo, respetando reglas básicas como esperar turnos, desplazarse con cuidado, atender señales y colaborar con sus compañeros, de modo que fortalezcan el reconocimiento de sus movimientos corporales y aprendan que jugar en equipo requiere orden, atención y respeto por los demás.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Comprende su cuerpo	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pelotas livianas. – Pañuelos. – Cinta adhesiva o tiza para marcar líneas en el piso. – Silbato, palmadas o pandereta para dar señales. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan activamente en juegos cooperativos siguiendo indicaciones orales. – Reconocen partes de su cuerpo al realizar movimientos como caminar, saltar, girar, agacharse o mantener el equilibrio. – Respetan reglas básicas del juego, como esperar turnos, detenerse ante una señal y desplazarse por el espacio indicado. – Colaboran con sus compañeros durante las actividades, evitando empujar, gritar o interrumpir.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "Nos preparamos para jugar juntos"** **Tiempo: 3 minutos** • El docente reúne a los estudiantes en círculo, procurando que todos puedan verse. • Se inicia con la siguiente pregunta motivadora: **"¿Qué debemos hacer para jugar juntos sin empujarnos, sin lastimarnos y sin dejar a nadie fuera?"** • Los estudiantes responden de manera espontánea, mencionando ideas relacionadas con el respeto, el cuidado y la cooperación. • El docente recoge sus respuestas y las ordena en frases sencillas, por ejemplo: o **"Escuchar antes de correr."** o **"Esperar mi turno."** o **"No empujar."** o **"Ayudar al compañero."** o **"Seguir las reglas."** • Luego, el docente explica con palabras claras que en esta sesión realizarán juegos cooperativos, es decir, juegos donde no gana una sola persona, sino que todos deben ayudarse para cumplir una misión común. • Para orientar la participación, el docente comenta: **"Hoy jugaremos en equipo. Para lograrlo, necesitaremos escuchar bien las indicaciones, mover nuestro cuerpo con cuidado y respetar las reglas del juego."** **Actividad 2: "Mi cuerpo escucha y se despierta"** **Tiempo: 4 minutos** • Los estudiantes permanecen de pie, separados unos de otros para evitar choques. • El docente indica que el cuerpo se irá "despertando" poco a poco y que deberán escuchar primero antes de moverse. • Se realizan movimientos suaves guiados por indicaciones orales: o **"Movemos la cabeza despacio, como diciendo sí y no."** o **"Subimos y bajamos los hombros."** o **"Abrimos y cerramos las manos."** o **"Estiramos los brazos hacia arriba."** o **"Movemos los brazos como alas pequeñas."** o **"Flexionamos un poquito las rodillas."** o **"Movemos los pies en el mismo lugar."** • Mientras los estudiantes realizan los movimientos, el docente refuerza frases breves: o **"Primero escucho, luego muevo mi cuerpo."** o **"Me muevo sin tocar a mi compañero."** o **"Mi cuerpo ocupa un espacio y debo cuidarlo."** o **"Mis manos, pies y brazos se mueven con cuidado."** • Si algún estudiante se mueve antes de escuchar la indicación completa, el docente detiene suavemente la actividad y recuerda:	10 minutos

	"Esperamos la indicación completa para saber qué parte del cuerpo vamos a mover."
	
	Actividad 3: "El semáforo del movimiento"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente explica tres señales sencillas:
	  ○ **Verde:** caminar por el espacio.
	  ○ **Amarillo:** caminar muy despacio.
	  ○ **Rojo:** quedarse quietos como estatuas.
	• Antes de iniciar, el docente ensaya cada señal con los estudiantes para verificar que todos la comprendan.
	• Luego, el docente va diciendo los colores en diferente orden para que los niños estén atentos.
	• Se incorporan pequeñas variaciones para hacer el juego más dinámico:
	  ○ **"Verde: caminamos como gigantes."**
	  ○ **"Amarillo: caminamos como tortugas."**
	  ○ **"Rojo: estatua con brazos arriba."**
	  ○ **"Verde: caminamos levantando rodillas."**
	  ○ **"Amarillo: caminamos en puntas de pie."**
	  ○ **"Rojo: estatua con manos en la cabeza."**
	• Si algún niño continúa moviéndose cuando se dice "rojo", el docente pregunta con calma:
	"¿Qué nos decía la regla del color rojo?"
	• Luego se repite la indicación para que el estudiante pueda corregir su acción sin sentirse señalado.	

DESARROLLO	**Actividad 1: "El tren que sigue las reglas"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Grupos de 4 o 5 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente forma pequeños grupos y les indica que cada grupo será un tren.
	• Los estudiantes se colocan uno detrás de otro, apoyando suavemente las manos en los hombros del compañero de adelante.
	• Antes de iniciar, el docente establece reglas claras:
	  ○ No empujar al compañero.
	  ○ No jalar la ropa.
	  ○ Avanzar despacio.
	  ○ Escuchar la indicación antes de moverse.
	  ○ Detenerse cuando el docente dé la señal.
	• El docente marca un recorrido sencillo con conos o líneas en el piso.
	• Cada tren debe avanzar siguiendo las indicaciones dadas:
	  ○ **"El tren camina despacio hasta el cono."**
	  ○ **"El tren se detiene."**
		32 minutos

- **“El tren gira hacia la derecha.”**
- **“El tren avanza con pasos pequeños.”**
- **“El tren pasa por detrás del cono.”**
- **“El tren se agacha un poquito para pasar por un túnel imaginario.”**
- **“El tren camina sin soltarse y sin empujar.”**

- Después de una primera ronda, se cambia al estudiante que va adelante, para que otro niño tenga la oportunidad de guiar el tren.
- El docente observa si los niños escuchan la indicación, coordinan sus movimientos y respetan a sus compañeros.
- Si un grupo corre, empuja o se desordena, el docente se acerca y pregunta: **“¿El tren puede llegar bien si empuja a sus vagones?”**
- Luego refuerza la idea: **“Para llegar juntos, el tren debe caminar al mismo ritmo y cuidar a todos sus integrantes.”**

Actividad 2: “La pelota viajera cooperativa”

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes forman un círculo.

Desarrollo de la actividad:

- El docente muestra una pelota liviana y explica que la pelota debe viajar por todo el círculo sin caer.
- Se establecen tres reglas:
  - Mirar al compañero antes de pasar la pelota.
  - Pasar la pelota con ambas manos.
  - Esperar el turno sin quitar la pelota.
- En la primera ronda, los estudiantes pasan la pelota siguiendo el orden del círculo.
- En la segunda ronda, antes de pasar la pelota, deberán cumplir una indicación corporal dada por el docente:
  - **“Tocamos nuestra cabeza y pasamos la pelota.”**
  - **“Tocamos nuestros hombros y pasamos la pelota.”**
  - **“Flexionamos rodillas y pasamos la pelota.”**
  - **“Levantamos un brazo y pasamos la pelota.”**
  - **“Damos un pequeño giro y pasamos la pelota.”**
- En la tercera ronda, se agrega un reto cooperativo: la pelota debe llegar a todos sin caer al piso.
- Si la pelota cae, el grupo no pierde. El docente indica: **“No pasa nada, en los juegos cooperativos volvemos a intentarlo y ayudamos al compañero.”**
- Luego, el docente pregunta: **“¿Qué debemos hacer para que la pelota llegue bien?”**
- Los estudiantes pueden responder:
  - **“Pasarla despacio.”**
  - **“Mirar al compañero.”**
  - **“Usar las dos manos.”**

- **“Esperar el turno.”**
- **“No distraernos.”**

- El docente refuerza las respuestas y permite una nueva ronda para que los estudiantes apliquen lo mencionado.

Actividad 3: “Caminos de ayuda”

Tiempo: 8 minutos

Organización:
Trabajo en parejas.

Desarrollo de la actividad:

- El docente organiza un camino sencillo usando aros, conos o líneas marcadas en el piso.
- Cada pareja debe recorrer el camino cumpliendo las indicaciones dadas.
- Antes de iniciar, el docente modela la actividad con un estudiante voluntario.
- Se explican las reglas:
  - Avanzar con cuidado.
  - Esperar al compañero.
  - No adelantarse demasiado.
  - Seguir el camino señalado.
  - Ayudar con palabras, no con empujones.
- Las parejas recorren el camino siguiendo consignas como:
  - **“Caminen dentro de los aros sin pisar fuera.”**
  - **“Salten con los dos pies dentro del aro.”**
  - **“Caminen sobre la línea con los brazos abiertos.”**
  - **“Agáchense para pasar por el puente imaginario.”**
  - **“Esperen a su compañero antes de continuar.”**
- En una segunda ronda, uno de los niños será el **compañero guía** y el otro será el **compañero atento**.
- El compañero guía podrá decir frases sencillas como:
  - **“Ahora camina.”**
  - **“Ahora salta.”**
  - **“Espera.”**
  - **“Vamos juntos.”**
  - **“Cuidado con salirte del camino.”**
- Luego cambian los roles.
- Si un niño termina el camino y deja a su compañero atrás, el docente pregunta: **“¿La misión era llegar solo o llegar con tu compañero?”**
- Después, el docente refuerza: **“En este juego esperamos y ayudamos, porque el reto se logra en pareja.”**

Actividad 4: “Llevamos el tesoro en equipo”

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Grupos pequeños de 3 o 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega a cada grupo un pañuelo o pelota liviana que será llamado **"el tesoro del equipo"**.
- El reto consiste en trasladar el tesoro desde un punto de salida hasta una meta, siguiendo una indicación específica.
- Se explican las reglas:
  - No correr.
  - No empujar.
  - No quitar el tesoro al compañero.
  - Si el tesoro cae, se recoge con calma y se vuelve a intentar.
  - Todos deben participar.
- En la primera ronda, los niños llevan el tesoro con ambas manos, caminando juntos hasta la meta.
- En la segunda ronda, dos niños llevan el tesoro entre ambos, sosteniéndolo con cuidado.
- En la tercera ronda, el grupo lleva el pañuelo sobre las manos abiertas, evitando que caiga.
- Durante el juego, el docente acompaña con indicaciones como:
  - **"Caminen con pasos pequeños."**
  - **"Esperen al compañero que va más despacio."**
  - **"Deténganse cuando escuchen una palmada."**
  - **"Sigan avanzando cuando escuchen dos palmadas."**
  - **"Miren por dónde caminan."**
- Si el tesoro cae, el docente dice:
  "El tesoro cayó, pero el equipo no se molesta. Respiran, lo recogen y vuelven a intentarlo."
- Antes de iniciar una nueva ronda, el docente pregunta:
  "¿Qué regla debemos recordar para que el tesoro llegue mejor?"
- Los estudiantes responden y vuelven a intentarlo aplicando la regla mencionada.

Actividad 5: "Estatuas cooperativas"

Tiempo: 3 minutos

Organización:
Trabajo libre en el espacio, formando pequeños grupos según la indicación.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes caminan suavemente por el espacio.
- Cuando el docente da una palmada, todos se detienen.
- Luego, el docente da una indicación para formar una estatua cooperativa:
  - **"Formen una estatua de dos compañeros con brazos arriba."**
  - **"Formen una estatua de tres compañeros tocando hombro con hombro."**

	○ **“Formen una estatua de cuatro compañeros agachados.”** ○ **“Formen una estatua de dos compañeros levantando una pierna con cuidado.”** ○ **“Formen una estatua grupal como si fueran un árbol grande.”** • El docente recuerda que deben formar las estatuas sin jalar, sin empujar y respetando el espacio del compañero. • Si los niños se equivocan en el número de integrantes o en la posición, el docente repite la indicación con calma: **“Escuchemos otra vez: eran tres compañeros y debían levantar una mano. Intentémoslo nuevamente.”** • Se realiza una última ronda donde todos deben formar una estatua grupal sencilla, por ejemplo: **“Todos formamos un gran círculo con brazos abiertos, sin empujar y dejando espacio entre compañeros.”**	
FINAL	**Actividad 1: “Respiramos y calmamos el cuerpo”** **Tiempo: 2 minutos** • Los estudiantes se sientan en círculo. • El docente les indica colocar una mano en el pecho y otra en el abdomen. • Se realizan tres respiraciones lentas. • El docente guía con frases sencillas: ○ **“Inhalo despacio.”** ○ **“Mi cuerpo se calma.”** ○ **“Exhalo lentamente.”** ○ **“Después de jugar, también aprendemos a descansar.”** • Los estudiantes permanecen unos segundos en silencio para recuperar la calma después del movimiento. **Actividad 2: “La regla que me ayudó”** **Tiempo: 3 minutos** • El docente pregunta: **“¿Qué regla nos ayudó más para jugar en equipo?”** • Los estudiantes responden de manera breve. • Para orientar la participación, el docente puede dar opciones: ○ **Escuchar antes de movernos.** ○ **Esperar nuestro turno.** ○ **No empujar.** ○ **Ayudar al compañero.** ○ **Caminar con cuidado.** ○ **Detenernos cuando escuchamos la señal.** • Si un niño responde **“no empujar”**, el docente puede reforzar: **“Muy bien, porque cuando no empujamos cuidamos nuestro cuerpo y también el cuerpo de los demás.”**	8 minutos

	• Si otro estudiante responde **"escuchar"**, el docente puede señalar:
	"Exacto, escuchar nos ayudó a saber cuándo caminar, cuándo detenernos y cómo movernos."
	
	Actividad 3: "Mi cuerpo aprendió"
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• El docente pregunta:
	"¿Qué partes de nuestro cuerpo usamos hoy para jugar?"
	• Los estudiantes mencionan partes del cuerpo.
	• Por cada respuesta, todos realizan un movimiento suave:
	  ○ Si dicen **pies**, mueven los pies.
	  ○ Si dicen **manos**, abren y cierran las manos.
	  ○ Si dicen **rodillas**, las flexionan ligeramente.
	  ○ Si dicen **brazos**, los levantan.
	  ○ Si dicen **cabeza**, la mueven suavemente.
	  ○ Si dicen **hombros**, los suben y bajan.
	• El docente relaciona las respuestas con las actividades realizadas:
	"Usamos los pies para caminar por el camino, las manos para pasar la pelota, los brazos para mantener equilibrio y todo el cuerpo para jugar en equipo."
	
	Actividad 4: "Aplauso cooperativo de cierre"
	
	Tiempo: 1 minuto
	
	• El docente indica que cerrarán la sesión con un aplauso cooperativo.
	• Primero, cada niño se da un aplauso suave a sí mismo.
	• Luego, dan un aplauso mirando a un compañero.
	• Finalmente, todos realizan tres aplausos juntos siguiendo la señal del docente.
	• El docente concluye diciendo:
	"Hoy aprendimos que para jugar mejor necesitamos escuchar, seguir reglas, mover nuestro cuerpo con cuidado y ayudar a nuestros compañeros."	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Escucha con atención las indicaciones antes de iniciar cada juego.		Sigue reglas sencillas durante las actividades motrices cooperativas.		Reconoce el uso de su cuerpo al caminar, saltar, girar, agacharse o equilibrarse.		Respeta el turno y el espacio de sus compañeros durante el juego.		Coopera con su grupo para cumplir la consigna sin competir ni excluir a otros.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											

3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Nos movemos con atención y ayudamos al equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde deberán escuchar con atención, comprender consignas sencillas y ejecutar movimientos corporales de manera ordenada, respetando reglas como detenerse ante una señal, desplazarse por el espacio indicado, esperar al compañero y cumplir una tarea común. A través de estas actividades, fortalecerán el reconocimiento de su cuerpo en movimiento, mejorarán su control corporal y comprenderán que seguir indicaciones permite jugar mejor, cuidar a los demás y lograr metas en equipo.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Comprende su cuerpo	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Cuerdas, sogas o cintas. – Pelotas livianas. – Pañuelos. – Tarjetas de colores. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan en juegos cooperativos atendiendo las indicaciones dadas por el docente. – Realizan movimientos corporales como caminar, saltar, girar, agacharse, estirarse y mantener equilibrio según la consigna recibida. – Respetan reglas básicas del juego, como esperar turnos, detenerse ante una señal y cuidar el espacio de sus compañeros. – Colaboran con su pareja o grupo para cumplir una meta común sin competir de manera individual.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "Recordamos cómo jugamos en equipo"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les recuerda que continuarán realizando juegos cooperativos.
	• Se inicia con preguntas breves para activar lo trabajado en la sesión anterior:
	  ○ **"¿Qué hacemos antes de movernos?"**
	  ○ **"¿Por qué es importante escuchar las indicaciones?"**
	  ○ **"¿Qué pasa si corremos cuando la regla dice caminar?"**
	  ○ **"¿Cómo ayudamos a un compañero durante el juego?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea.
	• El docente recoge sus respuestas y las convierte en acuerdos sencillos para la sesión:
	  ○ **"Escucho antes de moverme."**
	  ○ **"Espero mi turno."**
	  ○ **"Cuido mi cuerpo y el de mis compañeros."**
	  ○ **"Sigo la señal del docente."**
	  ○ **"Ayudo para que todos participen."**
	• Luego, el docente explica:
	"Hoy seguiremos jugando en equipo, pero pondremos más atención a las indicaciones. Nuestro reto será movernos con cuidado, cumplir las reglas y ayudar al grupo para lograr cada misión."
	
	Actividad 2: "El cuerpo responde a la señal"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se ubican de pie en un espacio amplio, dejando distancia entre ellos.
	• El docente explica que el cuerpo responderá solo cuando escuche una señal.
	• Se utilizarán palmadas sencillas:
	  ○ **Una palmada:** caminar despacio.
	  ○ **Dos palmadas:** detenerse.
	  ○ **Tres palmadas:** levantar los brazos y quedarse quietos.
	  ○ **Palmada suave y larga:** agacharse lentamente.
	• Antes de iniciar, el docente practica cada señal con los estudiantes.
	• Luego se realiza el juego, alternando las señales para que los niños escuchen con atención.
	• Se incorporan movimientos sencillos:
	  ○ **"Una palmada: caminamos como si paseáramos por el patio."**
	  ○ **"Dos palmadas: nos quedamos quietos como estatuas."**
	  ○ **"Tres palmadas: levantamos los brazos como ramas de un árbol."**
	  ○ **"Palmada suave: nos agachamos como si recogiéramos una flor."**
	• Si algunos estudiantes se equivocan, el docente detiene la actividad brevemente y dice:
	"Volvemos a escuchar. Primero viene la señal, luego el movimiento."
	• Se repite la ronda para que todos puedan ajustar sus respuestas corporales.
		10 minutos

	Actividad 3: "Sigo la consigna de mi cuerpo"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente indica que ahora los estudiantes moverán partes específicas del cuerpo.
	• Los niños deben escuchar la indicación completa antes de realizar el movimiento.
	• Se proponen consignas sencillas:
	  ○ **"Tocamos la cabeza y damos un paso adelante."**
	  ○ **"Tocamos los hombros y damos un paso atrás."**
	  ○ **"Levantamos una rodilla y mantenemos equilibrio."**
	  ○ **"Abrimos los brazos y giramos despacio."**
	  ○ **"Tocamos los pies y volvemos a levantarnos."**
	• El docente recuerda que los movimientos deben hacerse con calma para no chocarse.
	• Al finalizar, se pregunta:
	"¿Qué parte del cuerpo movimos más?"
	• Los estudiantes pueden mencionar cabeza, hombros, brazos, rodillas, pies o piernas.
	• El docente cierra esta parte señalando:
	"Nuestro cuerpo aprende mejor cuando escuchamos con atención y seguimos la indicación paso a paso."	

DESARROLLO	**Actividad 1: "La ruta de los equipos atentos"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Grupos de 4 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente forma pequeños equipos y organiza una ruta sencilla en el espacio usando conos, aros o líneas marcadas en el piso.
	• Cada equipo deberá avanzar por la ruta siguiendo indicaciones orales.
	• Antes de iniciar, el docente explica las reglas:
	  ○ Escuchar la indicación completa antes de empezar.
	  ○ Avanzar sin empujar.
	  ○ Esperar al compañero que va más despacio.
	  ○ No salirse del camino marcado.
	  ○ Detenerse cuando el docente dé la señal.
	• El docente modela el recorrido con un grupo voluntario.
	• Mientras modela, menciona cada acción de forma clara:
	  ○ **"Primero caminamos hasta el cono."**
	  ○ **"Luego saltamos dentro del aro."**
	  ○ **"Después caminamos por la línea."**
	  ○ **"Finalmente esperamos al equipo en la meta."**
	• Los equipos realizan la ruta por turnos.
	• Las indicaciones se presentan de forma progresiva:
		32 minutos

- **“Caminen hasta el primer cono con pasos pequeños.”**
- **“Salten dentro del aro con los dos pies juntos.”**
- **“Caminen por la línea con los brazos abiertos.”**
- **“Agáchense para pasar por el puente imaginario.”**
- **“Esperen a que todo el equipo llegue para avanzar.”**

- Si un estudiante se adelanta, el docente pregunta:
  “¿La ruta se completa solo o con el equipo?”
- Luego refuerza:
  “Para cumplir la misión, todos deben llegar juntos y siguiendo la misma regla.”
- En una segunda ronda, el docente cambia ligeramente las consignas:
  - **“Ahora caminamos como tortugas hasta el cono.”**
  - **“Saltamos dentro del aro sin tocar a otro compañero.”**
  - **“Nos detenemos al escuchar una palmada.”**
  - **“Continuamos cuando escuchemos dos palmadas.”**
- El grupo que termina espera en silencio animando con gestos tranquilos, sin gritar ni distraer a los demás.

Actividad 2: “Parejas espejo: escucho, observo y me muevo”

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Trabajo en parejas.

Desarrollo de la actividad:

- El docente organiza a los estudiantes en parejas, procurando que todos tengan un compañero.
- Se colocan frente a frente, dejando una distancia adecuada.
- El docente explica que uno será el **compañero espejo** y el otro será el **compañero guía**.
- El compañero guía realizará movimientos sencillos indicados por el docente, y el compañero espejo deberá imitarlos con cuidado.
- Antes de iniciar, se establecen reglas:
  - Mirar al compañero.
  - No burlarse si alguien se equivoca.
  - Moverse despacio.
  - Respetar el espacio personal.
  - Cambiar de rol cuando el docente lo indique.
- El docente inicia con movimientos simples:
  - **“Levantamos los brazos.”**
  - **“Tocamos los hombros.”**
  - **“Damos un paso hacia un lado.”**
  - **“Flexionamos un poco las rodillas.”**
  - **“Giramos despacio.”**
  - **“Nos quedamos quietos como estatua.”**
- Después de la primera ronda, cambian los roles.
- En la segunda ronda, el docente incorpora secuencias de dos acciones:
  - **“Tocamos la cabeza y levantamos un brazo.”**

- **“Damos un paso adelante y nos detenemos.”**
- **“Abrimos los brazos y giramos despacio.”**
- **“Flexionamos rodillas y volvemos a pararnos.”**

- Si una pareja realiza movimientos muy rápidos, el docente recuerda: **“El espejo necesita tiempo para mirar y copiar. Nos movemos despacio para ayudar al compañero.”**
- Para cerrar la actividad, cada pareja realiza una última secuencia sencilla indicada por el docente: **“Levantamos los brazos, damos una vuelta despacio y saludamos al compañero con una sonrisa.”**

Actividad 3: “El puente de los acuerdos”

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Equipos de 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente coloca una cuerda, cinta o línea en el suelo que representará un puente.
- Los estudiantes deberán cruzar el puente de manera cooperativa, siguiendo una indicación específica.
- Antes de iniciar, el docente explica que el puente es angosto, por eso deben pasar con cuidado, respetar turnos y esperar.
- Se establecen las reglas:
  - Pasar uno por uno.
  - No empujar al compañero.
  - Esperar detrás de la línea.
  - Cruzar solo cuando el docente dé la indicación.
  - Animar al compañero con palabras respetuosas.
- El docente brinda la primera consigna: **“Cruzan el puente caminando despacio, con los brazos abiertos para mantener equilibrio.”**
- Luego, cada estudiante cruza mientras su equipo observa y espera.
- En la segunda ronda, las consignas cambian:
  - **“Cruzan el puente caminando en puntas de pie.”**
  - **“Cruzan el puente dando pasos pequeños.”**
  - **“Cruzan el puente llevando un pañuelo en la mano.”**
  - **“Cruzan el puente y al final levantan los brazos.”**
  - **“Cruzan el puente, se detienen en el centro y luego continúan.”**
- Si un niño se sale de la línea, el docente indica con calma: **“Volvemos al inicio y lo intentamos otra vez, escuchando bien la indicación.”**
- En una última ronda, se propone un reto grupal: **“Todo el equipo debe cruzar el puente respetando su turno y sin que nadie empuje.”**
- Los estudiantes que esperan pueden decir frases de apoyo:
  - **“Tú puedes.”**

- **“Camina despacio.”**
- **“Sigue la línea.”**
- **“Espera la señal.”**

Actividad 4: “La misión de los colores”

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Grupos pequeños de 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente coloca tarjetas o pañuelos de colores en diferentes puntos del espacio.
- Cada color representa una indicación motriz.
- Se explican las reglas del juego:
  - Escuchar el color mencionado antes de moverse.
  - Ir caminando, no corriendo.
  - Llegar al color indicado con el equipo.
  - Realizar el movimiento señalado.
  - Regresar al punto de inicio con cuidado.
- El docente asigna movimientos a los colores:
  - **Rojo:** quedarse como estatua.
  - **Azul:** levantar los brazos.
  - **Verde:** saltar una vez con ambos pies.
  - **Amarillo:** tocarse las rodillas.
  - **Blanco:** girar despacio.
- El docente dice una consigna, por ejemplo:
  “Equipo 1, caminen hacia el color verde y salten una vez con los dos pies.”
- El equipo se desplaza junto hacia el color indicado, realiza el movimiento y vuelve al punto de inicio.
- Luego participa otro equipo.
- En una segunda ronda, se combinan dos indicaciones:
  - **“Vayan al color azul, levanten los brazos y vuelvan caminando.”**
  - **“Vayan al color amarillo, toquen sus rodillas y esperen una palmada.”**
  - **“Vayan al color rojo y quédense como estatuas.”**
  - **“Vayan al color blanco, giren despacio y regresen con su equipo.”**
- Si un equipo va al color equivocado, el docente pregunta:
  “¿Qué color escuchamos? Volvamos a intentarlo con atención.”
- El docente evita que el juego se convierta en carrera, recordando:
  “No gana quien llega primero, cumple la misión el equipo que escucha, se cuida y realiza bien la indicación.”

Actividad 5: “Cadena de movimientos cooperativos”

Tiempo: 4 minutos

	Organización:
	Todos los estudiantes en círculo.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• Los estudiantes forman un círculo amplio.
	• El docente explica que construirán una cadena de movimientos.
	• Cada movimiento debe realizarse siguiendo la indicación del docente y esperando el turno.
	• Se inicia con una secuencia simple:
	  ○ **"Todos levantamos los brazos."**
	  ○ **"Ahora todos tocamos los hombros."**
	  ○ **"Ahora todos damos un paso al centro."**
	  ○ **"Ahora todos damos un paso hacia atrás."**
	  ○ **"Ahora todos nos quedamos quietos."**
	• Luego, el docente señala a un estudiante para que realice un movimiento sencillo, por ejemplo, levantar una mano.
	• Todo el grupo imita el movimiento.
	• Después otro estudiante realiza otro movimiento sencillo, como tocarse la cabeza o flexionar rodillas.
	• El docente cuida que los movimientos sean seguros y fáciles de seguir.
	• Se recuerda que nadie debe burlarse ni interrumpir el turno del compañero.
	• Para cerrar, el docente propone una secuencia grupal:
	  ○ **"Levantamos brazos."**
	  ○ **"Tocamos rodillas."**
	  ○ **"Damos un salto pequeño."**
	  ○ **"Nos quedamos quietos."**
	  ○ **"Aplaudimos una vez."**	

FINAL	**Actividad 1: "El cuerpo vuelve a la calma"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o permanecen de pie en su lugar, según el espacio disponible.
	• El docente indica que después de jugar, el cuerpo necesita volver a la calma.
	• Se realizan respiraciones suaves:
	  ○ **"Inhalamos despacio por la nariz."**
	  ○ **"Levantamos los brazos lentamente."**
	  ○ **"Exhalamos y bajamos los brazos."**
	  ○ **"Movemos los hombros suavemente."**
	  ○ **"Descansamos las manos sobre las piernas."**
	• El docente recuerda:
	"Así como nuestro cuerpo se mueve, también aprende a detenerse y descansar cuando escucha una indicación."
	
	Actividad 2: "¿Qué indicación seguí mejor?"
	
	Tiempo: 3 minutos
		8 minutos

- El docente pregunta a los estudiantes:
  "¿Qué indicación pudiste seguir mejor durante los juegos?"
- Para ayudar a los niños a responder, el docente ofrece ejemplos:
  - **"Me detuve cuando escuché la palmada."**
  - **"Caminé despacio por el puente."**
  - **"Esperé a mi compañero."**
  - **"Salté dentro del aro."**
  - **"Levanté los brazos cuando escuché la indicación."**
  - **"Pasé por la ruta sin empujar."**
- Algunos estudiantes participan de manera voluntaria.
- El docente refuerza las respuestas relacionándolas con el seguimiento de reglas:
  - **"Cuando escuchaste la palmada, tu cuerpo supo cuándo detenerse."**
  - **"Cuando esperaste a tu compañero, ayudaste al equipo."**
  - **"Cuando caminaste despacio, cuidaste tu cuerpo y el de los demás."**

Actividad 3: "La regla más importante de hoy"

Tiempo: 2 minutos

- El docente pregunta:
  "¿Qué regla fue más importante para jugar mejor hoy?"
- Los estudiantes pueden elegir entre varias opciones:
  - **Escuchar antes de movernos.**
  - **Esperar el turno.**
  - **No empujar.**
  - **Ayudar al compañero.**
  - **Caminar con cuidado.**
  - **Seguir la señal.**
- El docente invita a que todos repitan una frase de cierre:
  "Escucho, me muevo con cuidado y ayudo a mi equipo."
- Luego se realiza una breve repetición con movimiento:
  - Al decir **"escucho"**, colocan una mano cerca del oído.
  - Al decir **"me muevo con cuidado"**, dan un paso suave.
  - Al decir **"ayudo a mi equipo"**, levantan el pulgar o sonríen a un compañero.

Actividad 4: "Cierre cooperativo"

Tiempo: 1 minuto

- El docente indica que cerrarán con un gesto grupal.
- Todos se colocan en círculo.
- A la señal del docente, realizan una secuencia breve:
  - Un aplauso suave para sí mismos.
  - Un aplauso mirando a un compañero.
  - Un aplauso grupal siguiendo una sola señal.
- El docente concluye diciendo:
  "Hoy aprendimos que nuestro cuerpo se mueve mejor cuando escuchamos

	las indicaciones, respetamos las reglas y ayudamos al equipo. En los juegos cooperativos, todos somos importantes.”	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Atiende las indicaciones orales antes de ejecutar los movimientos corporales.		Sigue reglas sencillas durante los juegos cooperativos propuestos.		Reconoce y utiliza diferentes partes de su cuerpo al desplazarse, saltar, girar o equilibrarse.		Respeta el espacio, el turno y el ritmo de sus compañeros durante las actividades.		Coopera con su pareja o grupo para cumplir las consignas del juego sin empujar ni excluir.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Jugamos con reglas y cuidamos al equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos en los que deberán cumplir reglas sencillas y previamente acordadas, relacionadas con el cuidado del cuerpo, el respeto del espacio, la espera de turnos, la ayuda entre compañeros y la realización ordenada de movimientos. A través de actividades motrices grupales, reconocerán que las reglas no son castigos ni limitaciones, sino acuerdos que permiten jugar mejor, evitar conflictos, protegerse mutuamente y lograr metas comunes como equipo.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Comprende su cuerpo	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pelotas livianas. – Pañuelos. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Tarjetas de colores. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan en juegos cooperativos cumpliendo las reglas acordadas antes de iniciar. – Respetan turnos, espacios y señales durante las actividades motrices. – Controlan sus movimientos para evitar empujar, correr sin indicación o interrumpir al compañero. – Colaboran con su grupo para cumplir una meta común respetando los acuerdos del juego.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "¿Para qué sirven las reglas cuando jugamos?"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo, procurando que todos puedan verse y escucharse.
	• Se inicia con preguntas sencillas para activar sus ideas previas:
	  ○ **"¿Qué pasaría si todos corremos al mismo tiempo sin mirar?"**
	  ○ **"¿Qué pasa si alguien no espera su turno?"**
	  ○ **"¿Cómo nos sentimos cuando un compañero empuja durante el juego?"**
	  ○ **"¿Las reglas nos ayudan o nos molestan?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea.
	• El docente recoge sus respuestas y explica con lenguaje cercano:
	"Hoy vamos a descubrir que las reglas nos ayudan a jugar mejor. Cuando cumplimos una regla, cuidamos nuestro cuerpo, respetamos a los demás y hacemos que todos puedan participar."
	• Luego, el docente presenta tres reglas principales para toda la sesión:
	  ○ **Escucho la regla antes de jugar.**
	  ○ **Cumplo la regla aunque esté emocionado.**
	  ○ **Ayudo a que mi equipo también cumpla la regla.**
	• Los estudiantes repiten las tres reglas con gestos:
	  ○ Para **"escucho"**, colocan una mano cerca del oído.
	  ○ Para **"cumplo"**, colocan una mano en el pecho.
	  ○ Para **"ayudo"**, levantan el pulgar hacia un compañero.
	
	Actividad 2: "Regla rápida, cuerpo atento"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se ubican de pie en un espacio amplio, dejando distancia entre ellos.
	• El docente explica que realizará indicaciones con reglas breves y que todos deberán cumplirlas exactamente.
	• Se inicia con movimientos simples:
	  ○ **"Caminamos sin correr."**
	  ○ **"Saltamos una vez y nos quedamos quietos."**
	  ○ **"Levantamos los brazos sin tocar al compañero."**
	  ○ **"Giramos despacio y volvemos al lugar."**
	  ○ **"Nos agachamos y nos levantamos con cuidado."**
	• Después de cada indicación, el docente observa si los estudiantes cumplen la regla completa.
	Por ejemplo, si la consigna fue **"saltamos una vez"**, no deben saltar dos o tres veces; si la consigna fue **"caminamos sin correr"**, no deben acelerar ni empujar.
	• Si algunos niños se adelantan o hacen más movimientos de los indicados, el docente se detiene y pregunta:
	"¿La regla decía una vez o muchas veces?"
	"¿La regla decía caminar o correr?"
		10 minutos

	• Luego se repite la consigna para que los estudiantes puedan corregir su movimiento.
	• Para cerrar la actividad, el docente dice:
	"Cumplir una regla también significa escuchar bien y hacer lo que se pidió, no más ni menos."
	
	Actividad 3: "El acuerdo del juego cooperativo"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente indica que, antes de los juegos centrales, todos construirán un acuerdo breve.
	• Se pregunta a los estudiantes:
	"¿Qué regla necesitamos cumplir para que nadie se lastime?"
	• A partir de sus respuestas, el docente selecciona cuatro acuerdos sencillos:
	  ○ **No empujar.**
	  ○ **Esperar turno.**
	  ○ **Caminar cuando se indique caminar.**
	  ○ **Ayudar si un compañero se equivoca.**
	• Los estudiantes repiten los acuerdos con una frase grupal:
	"Si cumplo la regla, ayudo al juego."
	• El docente explica que durante toda la sesión se observará cómo cada equipo cumple las reglas, no para castigar, sino para aprender a jugar con más orden y respeto.	

DESARROLLO	**Actividad 1: "El circuito de las reglas claras"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Equipos de 4 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente organiza un circuito sencillo con cuatro estaciones usando conos, aros y líneas marcadas en el piso.
	• Cada estación tendrá una regla específica que los estudiantes deberán cumplir para avanzar.
	• Antes de iniciar, el docente recorre el circuito con todos los estudiantes y explica cada estación:
	  ○ **Estación 1: Camino tranquilo.**
	  Los estudiantes deben caminar entre conos sin correr y sin tocar los conos.
	  ○ **Estación 2: Salto cuidadoso.**
	  Los estudiantes saltan dentro de dos aros con ambos pies juntos, uno por uno.
	  ○ **Estación 3: Línea de equilibrio.**
	  Caminan sobre una línea con brazos abiertos, sin empujar al compañero que va delante.
		32 minutos

- **Estación 4: Llegada cooperativa.**
  El equipo espera a que todos sus integrantes lleguen para levantar juntos las manos y decir: **"¡Equipo completo!"**

- El docente recuerda las reglas generales:
  - Esperar el turno para iniciar.
  - No adelantar al compañero.
  - Cumplir la regla de cada estación.
  - Ayudar con palabras respetuosas.
  - Volver a intentarlo si alguien se equivoca.
- Los equipos realizan el circuito por turnos.
- Si un estudiante corre en la estación donde debía caminar, el docente detiene suavemente al equipo y pregunta:
  "¿Qué decía la regla de esta estación?"
- El grupo responde y repite la estación desde el inicio, sin burlas ni reclamos.
- Si un estudiante toca un cono o se sale de la línea, el docente indica:
  "No pasa nada, recordamos la regla y lo intentamos otra vez."
- En una segunda ronda, el docente agrega una pequeña variación:
  - En la estación 1 caminan con pasos pequeños.
  - En la estación 2 saltan una sola vez dentro de cada aro.
  - En la estación 3 avanzan mirando al frente.
  - En la estación 4 esperan en silencio hasta que todo el equipo llegue.
- El docente refuerza constantemente que el objetivo no es llegar primero, sino cumplir las reglas del circuito como equipo.

Actividad 2: "La pelota con regla secreta"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente presenta una pelota liviana y explica que esta pelota solo podrá moverse si se cumple la regla indicada.
- En la primera ronda, la regla será:
  - **"La pelota se pasa con ambas manos y mirando al compañero."**
- Los estudiantes pasan la pelota de uno en uno, siguiendo el orden del círculo.
- En la segunda ronda, se agrega otra regla:
  - **"Antes de pasar la pelota, digo el nombre del compañero."**
- Por ejemplo:
  - **"Toma, Camila."**
  - **"Te toca, José."**
  - **"Recibe, Valeria."**
- En la tercera ronda, el docente presenta la **regla secreta**:
  "La pelota no puede pasar si el compañero no está listo."
- Entonces, antes de pasarla, cada estudiante debe mirar si su compañero tiene las manos preparadas.

- Si alguien lanza la pelota sin mirar, el docente pregunta:
  "¿Tu compañero estaba listo para recibir?"
- Luego se repite la acción con calma.
- Después, el docente cambia la regla secreta:
  - **"Ahora la pelota solo pasa después de tocarse los hombros."**
  - **"Ahora la pelota solo pasa después de levantar una mano."**
  - **"Ahora la pelota solo pasa después de quedarse quieto dos segundos."**
- Si la pelota cae, no se culpa a ningún estudiante. El docente dice:
  "La regla del equipo es volver a intentar sin molestarnos."
- Se realiza una última ronda donde el reto será que la pelota llegue a todos cumpliendo las reglas acordadas.

Actividad 3: "Guardianes del espacio"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Trabajo en parejas.

Desarrollo de la actividad:

- El docente organiza a los estudiantes en parejas y marca pequeños espacios o "casitas" con aros o círculos dibujados en el piso.
- Cada pareja tendrá una casita que deberá cuidar durante el juego.
- El docente explica que serán **guardianes del espacio**, por lo tanto, deberán moverse sin invadir el espacio de otras parejas.
- Se establecen reglas claras:
  - Permanecer dentro o cerca de la casita asignada.
  - No empujar para ocupar otro espacio.
  - Escuchar la indicación antes de salir.
  - Regresar a la casita cuando se dé la señal.
  - Cuidar al compañero de pareja.
- El docente da consignas motrices:
  - **"Salimos de la casita caminando y damos una vuelta alrededor."**
  - **"Volvemos a la casita cuando escuchemos una palmada."**
  - **"Dentro de la casita levantamos los brazos."**
  - **"Fuera de la casita damos dos pasos pequeños."**
  - **"Regresamos y nos quedamos como estatuas."**
- En la segunda ronda, el docente propone pequeños retos cooperativos:
  - **"La pareja sale caminando junta y vuelve junta."**
  - **"Uno camina alrededor de la casita y el otro espera su turno."**
  - **"Cambian de rol sin salir corriendo."**
  - **"Los dos se colocan dentro de la casita sin empujarse."**
- Si una pareja invade otro espacio, el docente pregunta:
  "¿Qué regla tenían los guardianes del espacio?"
- Los niños responden y vuelven a ubicarse en su lugar.
- Si una pareja logra cumplir las reglas, el docente destaca:
  "Ese equipo cuidó su espacio, esperó su turno y se movió con respeto."

Actividad 4: "La misión del pañuelo compartido"

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Grupos de 3 o 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un pañuelo a cada grupo.
- El reto será trasladar el pañuelo desde un punto de inicio hasta una meta, cumpliendo reglas específicas.
- Antes de iniciar, el docente explica:
  - **"Este pañuelo no pertenece a un solo niño, pertenece al equipo. Por eso todos deben cuidarlo y cumplir las reglas para llevarlo a la meta."**
- Reglas del juego:
  - El pañuelo debe ser llevado entre dos compañeros.
  - Los demás integrantes acompañan caminando al costado.
  - Nadie corre.
  - Si el pañuelo cae, el equipo se detiene y vuelve a intentarlo desde el mismo lugar.
  - Todos deben participar en alguna ronda.
- Primera ronda:
  - Dos estudiantes llevan el pañuelo sujetándolo de las puntas.
  - Caminan despacio hasta la meta.
  - Los demás compañeros caminan cerca, sin empujar ni adelantarse.
- Segunda ronda:
  - Cambian los estudiantes que llevan el pañuelo.
  - El docente agrega la regla:
    "El pañuelo debe llegar sin que el equipo se separe."
- Tercera ronda:
  - El docente indica:
    "Ahora el equipo deberá detenerse cuando escuche una palmada y continuar cuando escuche dos palmadas."
- Si el grupo continúa caminando después de la palmada, el docente pregunta: **"¿Qué regla tenía la señal de una palmada?"**
- El grupo responde y vuelve a intentarlo.
- Para cerrar la actividad, cada equipo realiza una última pasada intentando cumplir todas las reglas: caminar, cuidar el pañuelo, detenerse ante la señal y llegar juntos.

Actividad 5: "El reto de cumplir la regla"

Tiempo: 4 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en grupos pequeños.

	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente explica que realizarán retos breves donde lo más importante será cumplir exactamente la regla.
	• Cada equipo escuchará una consigna y deberá realizarla sin adelantarse, sin correr y sin empujar.
	• Las consignas serán sencillas:
	  ○ **"Formen una fila sin empujar."**
	  ○ **"Den tres pasos hacia adelante y se quedan quietos."**
	  ○ **"Levanten los brazos y esperen la señal."**
	  ○ **"Toquen sus rodillas y regresen a su lugar."**
	  ○ **"Salten una vez y miren al docente."**
	  ○ **"Hagan una estatua de equipo sin tocar fuerte al compañero."**
	• El docente observa si cumplen la regla completa.
	• Si un equipo realiza una acción diferente, se le da una nueva oportunidad:
	  ○ **"La regla decía tres pasos, no cinco. Intentemos otra vez."**
	  ○ **"La regla decía saltar una vez, volvamos a hacerlo con atención."**
	  ○ **"La regla decía formar una fila sin empujar, vamos a ordenarnos de nuevo."**
	• En la última consigna, todos los equipos realizan al mismo tiempo la frase con movimiento:
	  ○ **"Escucho la regla."**
	  Colocan una mano cerca del oído.
	  ○ **"Cumplo con mi cuerpo."**
	  Colocan una mano en el pecho.
	  ○ **"Cuido a mi equipo."**
	  Levantan el pulgar mirando a un compañero.	

FINAL	**Actividad 1: "Volvemos a la calma siguiendo una regla"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o se colocan de pie en su lugar, según el espacio disponible.
	• El docente explica que incluso para descansar se pueden cumplir reglas.
	• Se dan indicaciones calmadas:
	  ○ **"Cuando escuchen una palmada, inhalan despacio."**
	  ○ **"Cuando escuchen dos palmadas, bajan los brazos."**
	  ○ **"Cuando escuchen mi voz suave, cierran los ojos por un momento."**
	  ○ **"Cuando diga listo, abren los ojos y miran al frente."**
	• Se realizan tres respiraciones lentas.
	• El docente recuerda:
	"Nuestro cuerpo también aprende a calmarse cuando sigue una indicación."
	
	Actividad 2: "La regla que sí cumplí"
	
	Tiempo: 3 minutos
		8 minutos

	• El docente pregunta:
	"¿Qué regla cumpliste hoy durante los juegos?"
	• Para orientar las respuestas, menciona ejemplos:
	  ○ **"Esperé mi turno."**
	  ○ **"No empujé."**
	  ○ **"Caminé cuando la regla decía caminar."**
	  ○ **"Me detuve cuando escuché la señal."**
	  ○ **"Ayudé a mi compañero."**
	  ○ **"Volví a intentarlo cuando me equivoqué."**
	• Algunos estudiantes responden de forma voluntaria.
	• El docente refuerza las respuestas con frases breves:
	  ○ **"Cumplir esa regla ayudó a que todos jugaran mejor."**
	  ○ **"Cuando esperaste tu turno, respetaste a tus compañeros."**
	  ○ **"Cuando no empujaste, cuidaste el cuerpo de los demás."**
	
	Actividad 3: "¿Qué pasa cuando cumplimos reglas?"
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• El docente realiza preguntas para sintetizar el aprendizaje:
	  ○ **"¿Jugamos mejor cuando cumplimos reglas?"**
	  ○ **"¿Las reglas ayudan a cuidar nuestro cuerpo?"**
	  ○ **"¿Qué pasa cuando todos respetan el turno?"**
	  ○ **"¿Cómo se siente el equipo cuando nadie empuja?"**
	• Los estudiantes responden con ideas breves.
	• El docente organiza sus respuestas y concluye:
	"Cuando cumplimos reglas, el juego es más ordenado, todos participan, cuidamos nuestro cuerpo y ayudamos al equipo."
	• Luego, todos repiten una frase grupal:
	"Cumplo las reglas para jugar mejor."
	
	Actividad 4: "Aplauso de equipo responsable"
	
	Tiempo: 1 minuto
	
	• El docente indica que cerrarán la sesión con un aplauso de equipo.
	• Todos se colocan en círculo.
	• Se realiza una secuencia breve siguiendo la indicación del docente:
	  ○ Una palmada suave.
	  ○ Dos palmadas lentas.
	  ○ Una palmada grupal final.
	• Antes de la última palmada, el docente dice:
	"Si escuchamos y cumplimos la regla, el aplauso saldrá junto."
	• Todos realizan la última palmada al mismo tiempo.
	• El docente concluye diciendo:
	"Hoy aprendimos que cumplir reglas nos ayuda a movernos mejor, jugar con seguridad y cuidar a nuestro equipo."	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Cumple las reglas establecidas antes y durante los juegos cooperativos.		Respeta el turno de participación de sus compañeros.		Regula sus movimientos corporales para desplazarse con cuidado y seguridad.		Participa cooperativamente sin empujar, quitar materiales ni excluir a otros		Reconoce la importancia de las reglas para jugar mejor y cuidar al equipo.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Cumplimos reglas y nos movemos como equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde deberán cumplir reglas previamente acordadas para desplazarse, detenerse, esperar turnos, cuidar el espacio de sus compañeros y realizar movimientos corporales de manera ordenada. Mediante actividades grupales sencillas, pero retadoras, reconocerán que las reglas permiten jugar con seguridad, organizar mejor el movimiento del cuerpo y lograr metas compartidas sin competir de manera individual.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Comprende su cuerpo	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pelotas livianas. – Pañuelos. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para delimitar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan en juegos cooperativos cumpliendo las reglas explicadas antes de cada actividad. – Respetan turnos, señales y espacios durante los desplazamientos corporales. – Regulan sus movimientos al caminar, saltar, girar, detenerse o mantener equilibrio. – Colaboran con sus compañeros para cumplir una meta común sin empujar, adelantarse o excluir.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "Recordamos las reglas que nos cuidan"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les recuerda que seguirán trabajando con juegos cooperativos.
	• Se inicia con preguntas breves para recuperar lo aprendido en la sesión anterior:
	  ○ **"¿Qué regla nos ayudó más a jugar sin empujarnos?"**
	  ○ **"¿Qué hacemos cuando debemos esperar nuestro turno?"**
	  ○ **"¿Qué pasa si alguien corre cuando la regla dice caminar?"**
	  ○ **"¿Por qué las reglas ayudan al equipo?"**
	• Los estudiantes responden con frases sencillas, a partir de sus experiencias previas.
	• El docente recoge sus ideas y presenta el reto de la sesión:
	"Hoy no solo vamos a escuchar las reglas, también vamos a cumplirlas durante todo el juego. Nuestro cuerpo deberá moverse con cuidado, esperar cuando sea necesario y ayudar al equipo a lograr cada misión."
	• Luego, el docente propone tres acuerdos que se mantendrán durante toda la sesión:
	  ○ **Cumplo la regla aunque tenga muchas ganas de correr.**
	  ○ **Espero mi turno sin empujar ni adelantarme.**
	  ○ **Ayudo a mi equipo a jugar con orden.**
	• Los estudiantes repiten los acuerdos con movimientos:
	  ○ En **"cumplo la regla"**, colocan una mano en el pecho.
	  ○ En **"espero mi turno"**, colocan ambas manos quietas al frente.
	  ○ En **"ayudo a mi equipo"**, levantan el pulgar mirando a un compañero.
	
	Actividad 2: "Mi cuerpo cumple la consigna"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se ubican de pie, separados unos de otros.
	• El docente explica que dará consignas cortas y que todos deberán cumplirlas tal como se indiquen, sin hacer movimientos adicionales.
	• Se practican movimientos sencillos:
	  ○ **"Damos un paso adelante y nos quedamos quietos."**
	  ○ **"Levantamos los brazos y los bajamos despacio."**
	  ○ **"Saltamos una sola vez con los dos pies."**
	  ○ **"Giramos despacio y regresamos mirando al frente."**
	  ○ **"Tocamos los hombros y esperamos la siguiente indicación."**
	  ○ **"Nos agachamos un poquito y volvemos a pararnos."**
	• El docente observa que los estudiantes no se adelanten ni realicen movimientos distintos a los pedidos.
	• Si un niño salta varias veces cuando la consigna fue saltar una sola vez, el docente pregunta:
	"¿La regla decía saltar una vez o muchas veces?"
	• Si algunos estudiantes se mueven antes de escuchar toda la indicación, el docente recuerda:
	"Primero escuchamos la regla completa y después movemos el cuerpo."
		10 minutos

	• Para hacer la actividad más dinámica, el docente alterna consignas lentas y rápidas, pero manteniendo siempre movimientos seguros:
	  ○ **"Caminamos en nuestro lugar."**
	  ○ **"Nos detenemos."**
	  ○ **"Abrimos los brazos sin tocar a nadie."**
	  ○ **"Damos dos pasos pequeños hacia atrás."**
	
	Actividad 3: "Semáforo de reglas"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente explica que jugarán al semáforo, pero esta vez cada color tendrá una regla que debe cumplirse exactamente.
	• Se establecen las señales:
	  ○ **Verde:** caminar por el espacio sin correr.
	  ○ **Amarillo:** caminar lento y mirar por dónde se avanza.
	  ○ **Rojo:** detenerse completamente.
	  ○ **Azul:** levantar los brazos y quedarse quietos.
	  ○ **Blanco:** regresar caminando al lugar inicial.
	• Antes de iniciar, se ensaya cada color.
	• Luego, el docente menciona los colores en distinto orden.
	• Se agregan consignas breves:
	  ○ **"Verde: caminamos sin tocar a nadie."**
	  ○ **"Rojo: nos quedamos quietos como estatuas."**
	  ○ **"Amarillo: pasos pequeñitos."**
	  ○ **"Azul: brazos arriba y cuerpo quieto."**
	  ○ **"Blanco: volvemos a nuestro lugar caminando."**
	• Si un estudiante corre durante el color verde, el docente recuerda:
	"La regla verde permite caminar, no correr. Lo intentamos nuevamente."
	• Al finalizar, el docente pregunta:
	"¿Qué color fue más fácil cumplir?, ¿cuál necesitó más atención?"	

DESARROLLO	**Actividad 1: "El camino de las reglas cumplidas"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Equipos de 4 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente organiza un recorrido sencillo usando conos, aros y líneas marcadas en el piso.
	• Cada equipo debe avanzar por el camino cumpliendo una regla en cada tramo.
	• Antes de iniciar, el docente explica que no se trata de llegar primero, sino de cumplir correctamente cada regla.
	• Se presentan las reglas del recorrido:
	  ○ **Tramo 1: Caminamos entre conos sin tocarlos.**
	  ○ **Tramo 2: Saltamos dentro de los aros con los dos pies juntos.**
	  ○ **Tramo 3: Caminamos por una línea con brazos abiertos.**
		32 minutos

- **Tramo 4: Nos detenemos en la marca final y esperamos al equipo.**

- El docente modela el recorrido con un grupo voluntario, explicando cada acción:
  - **"Aquí camino, no corro."**
  - **"Aquí salto dentro del aro, no fuera."**
  - **"Aquí abro los brazos para equilibrarme."**
  - **"Aquí espero a mi equipo antes de celebrar."**
- Cada equipo realiza el recorrido por turnos.
- Mientras participan, el docente acompaña con frases orientadoras:
  - **"Recuerden caminar entre los conos."**
  - **"Esperen al compañero que está delante."**
  - **"El salto es dentro del aro."**
  - **"La meta se alcanza cuando llega todo el equipo."**
- Si un estudiante toca un cono o se adelanta, el docente no lo retira del juego, sino que pregunta:
  "¿Qué regla debemos volver a cumplir en este tramo?"
- El estudiante responde con apoyo del grupo y repite el tramo.
- En una segunda ronda, el docente agrega una variación:
  - En el tramo 1, caminarán con pasos pequeños.
  - En el tramo 2, saltarán una sola vez en cada aro.
  - En el tramo 3, caminarán mirando al frente.
  - En el tramo 4, levantarán juntos las manos cuando todos lleguen.
- El docente refuerza que el equipo cumple la misión cuando todos respetan las reglas del recorrido.

Actividad 2: "El aro compartido"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Grupos de 3 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un aro a cada grupo de tres estudiantes o dibuja un círculo amplio en el piso si no hay suficientes aros.
- Se explica que el aro será una "casita del equipo" y que todos deberán entrar, salir y moverse alrededor cumpliendo reglas.
- Antes de iniciar, el docente establece las reglas:
  - Entrar al aro solo cuando se dé la señal.
  - No empujar para entrar.
  - Respetar el espacio de los compañeros.
  - Salir caminando, no corriendo.
  - Esperar la siguiente indicación.
- Primera ronda:
  - El docente dice: **"Entren al aro caminando y quédense quietos."**
  - Los tres estudiantes entran al aro con cuidado.
  - Luego se indica: **"Salgan del aro caminando hacia atrás con cuidado."**
- Segunda ronda:

- El docente indica: **“Dos estudiantes entran al aro y uno espera afuera.”**
- Después dice: **“Ahora cambia el compañero que estaba esperando.”**
- Todos deben participar respetando el turno.

- Tercera ronda:
  - El docente propone: **“Todos rodean el aro caminando despacio.”**
  - A una palmada, deben detenerse.
  - A dos palmadas, entran al aro sin empujarse.
- Si algún estudiante empuja para entrar primero, el docente pregunta: **“¿Cuál era la regla para entrar al aro?”**
- Luego se repite la acción con calma.
- Para cerrar la actividad, cada grupo debe cumplir la siguiente misión: **“Entrar juntos al aro, quedarse quietos tres segundos y salir caminando en orden.”**

Actividad 3: “La pelota obediente”

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente muestra una pelota liviana y explica que la pelota será “obediente” solo si el grupo cumple las reglas.
- Se establecen las reglas del juego:
  - La pelota se pasa con ambas manos.
  - Se mira al compañero antes de pasarla.
  - Nadie quita la pelota.
  - Se espera el turno.
  - Si la pelota cae, se recoge con calma y se continúa.
- Primera ronda:
  - La pelota pasa de compañero en compañero siguiendo el orden del círculo.
  - Cada estudiante debe recibirla con ambas manos y pasarla suavemente.
- Segunda ronda:
  - Antes de pasar la pelota, cada estudiante debe cumplir una pequeña regla corporal:
    - **“Toca tu cabeza y pasa la pelota.”**
    - **“Toca tus hombros y pasa la pelota.”**
    - **“Levanta un brazo y pasa la pelota.”**
    - **“Flexiona un poquito las rodillas y pasa la pelota.”**
- Tercera ronda:
  - El docente añade la regla: **“La pelota solo puede pasar si el compañero está mirando y tiene las manos listas.”**
- Si alguien lanza la pelota sin mirar, el docente pregunta: **“¿El compañero estaba listo para recibir?”**

- Luego se repite el pase de manera correcta.
- Para hacer el reto más cooperativo, el docente indica:
  "La meta del grupo es que la pelota llegue a todos cumpliendo las reglas, sin apurarse."
- Si la pelota cae, el grupo dice:
  "Lo intentamos otra vez."
- Se continúa hasta que todos hayan participado.

Actividad 4: "Equipos en misión: llegamos juntos"

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Equipos de 4 o 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente forma equipos y marca una línea de salida y una línea de llegada.
- Cada equipo tendrá la misión de llegar a la meta cumpliendo reglas de desplazamiento.
- Se explican las reglas principales:
  - Todo el equipo debe salir junto.
  - Nadie corre.
  - Nadie deja atrás a un compañero.
  - El equipo se detiene cuando escucha una palmada.
  - El equipo continúa cuando escucha dos palmadas.
- Primera ronda:
  - Los equipos avanzan caminando con pasos pequeños.
  - Si el docente da una palmada, todos se detienen.
  - Si da dos palmadas, continúan.
- Segunda ronda:
  - Los equipos avanzan como "tortugas", muy despacio.
  - Deben mirar si todos sus compañeros siguen juntos.
  - Si alguien queda atrás, el equipo se detiene y lo espera.
- Tercera ronda:
  - Los equipos avanzan con una pelota o pañuelo que debe mantenerse dentro del grupo.
  - El material no debe ser jalado ni arrebatado.
  - Se rota el estudiante que lleva el material para que todos participen.
- Si un equipo llega a la meta dejando a un compañero atrás, el docente pregunta:
  "¿La regla era llegar rápido o llegar juntos?"
- Luego el equipo vuelve a intentarlo desde una distancia corta.
- Al llegar correctamente, todos levantan las manos y dicen:
  "¡Llegamos juntos!"

Actividad 5: "Reto final: regla, cuerpo y equipo"

Tiempo: 4 minutos

	Organización:
	Todos los estudiantes en círculo o semicírculo.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente explica que harán un reto final con consignas cortas.
	• Los estudiantes deben cumplir la regla exactamente como se indique.
	• Se proponen retos sencillos:
	  ○ **"Damos dos pasos adelante y nos quedamos quietos."**
	  ○ **"Tocamos los hombros y esperamos."**
	  ○ **"Saltamos una vez con los dos pies."**
	  ○ **"Giramos despacio y miramos al frente."**
	  ○ **"Formamos parejas sin correr."**
	  ○ **"Nos sentamos en círculo sin empujar."**
	• Si algún estudiante realiza más acciones de las indicadas, el docente pregunta: **"¿La regla pedía eso o debemos intentarlo otra vez?"**
	• Se repite la consigna para que el grupo pueda mejorar.
	• Para cerrar el reto, todos realizan una frase con movimiento:
	  ○ **"Cumplo la regla."**
	  Colocan una mano en el pecho.
	  ○ **"Cuido mi cuerpo."**
	  Abrazan suavemente sus hombros.
	  ○ **"Ayudo a mi equipo."**
	  Levantan el pulgar mirando a un compañero.	

FINAL	**Actividad 1: "El cuerpo se calma con reglas"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o se colocan de pie en su lugar.
	• El docente explica que también pueden cumplir reglas para relajar el cuerpo.
	• Se dan indicaciones lentas:
	  ○ **"Cuando escuchen una palmada, inhalan despacio."**
	  ○ **"Cuando escuchen dos palmadas, bajan los brazos."**
	  ○ **"Cuando diga 'calma', cierran los ojos un momento."**
	  ○ **"Cuando diga 'listos', abren los ojos y miran al frente."**
	• Se realizan tres respiraciones suaves.
	• El docente acompaña con frases breves:
	  ○ **"Mi cuerpo descansa."**
	  ○ **"Mis manos se relajan."**
	  ○ **"Mis pies se quedan quietos."**
	
	Actividad 2: "La regla que cumplí mejor"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente pregunta:
	"¿Qué regla cumpliste mejor durante los juegos de hoy?"
	• Para ayudar a los estudiantes, se brindan opciones:
	  ○ **Esperé mi turno.**
		8 minutos

- **No empujé.**
- **Caminé cuando se indicó caminar.**
- **Me detuve con la señal.**
- **Cuidé el espacio de mi compañero.**
- **Llegué con mi equipo.**
- **Volví a intentarlo cuando me equivoqué.**

- Algunos estudiantes responden de manera voluntaria.
- El docente refuerza cada respuesta con frases sencillas:
  - **"Cuando esperaste tu turno, ayudaste a que el juego sea ordenado."**
  - **"Cuando no empujaste, cuidaste a tus compañeros."**
  - **"Cuando te detuviste con la señal, tu cuerpo cumplió la regla."**

Actividad 3: "¿Cómo ayudan las reglas al equipo?"

Tiempo: 2 minutos

- El docente realiza preguntas breves para sintetizar el aprendizaje:
  - **"¿Qué pasa cuando todos cumplen las reglas?"**
  - **"¿Por qué no debemos empujar durante el juego?"**
  - **"¿Cómo se siente el equipo cuando todos esperan su turno?"**
  - **"¿Las reglas nos ayudan a jugar mejor?"**
- Los estudiantes responden con ideas cortas.
- El docente organiza las respuestas y concluye:
  "Las reglas nos ayudan a movernos con cuidado, esperar nuestro turno, cuidar a los compañeros y lograr que todos participen."
- Luego, todos repiten la frase:
  "Cumplo reglas para cuidar y jugar mejor."

Actividad 4: "Aplauso ordenado de cierre"

Tiempo: 1 minuto

- El docente indica que cerrarán con un aplauso siguiendo reglas.
- Todos permanecen en círculo.
- La secuencia será:
  - Una palmada suave.
  - Dos palmadas lentas.
  - Silencio breve.
  - Una palmada final grupal.
- El docente recuerda:
  "Para que el aplauso salga junto, también debemos escuchar y cumplir la regla."
- Todos realizan la secuencia.
- El docente concluye diciendo:
  "Hoy aprendimos que cumplir reglas nos ayuda a movernos mejor, jugar con seguridad y cuidar a nuestro equipo."

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Cumple las reglas establecidas durante los juegos cooperativos.		Respeta turnos, señales y espacios al participar en las actividades motrices.		Controla sus movimientos corporales para evitar empujar, chocar o invadir el espacio de otros.		Coopera con su grupo para cumplir las consignas propuestas		Reconoce la importancia de las reglas para jugar con orden, cuidado y participación de todos.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Participo, propongo y ayudo a mi equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde asumirán pequeñas responsabilidades dentro del equipo, propondrán acciones sencillas para cumplir las consignas y demostrarán iniciativa al ayudar, organizarse, animar a sus compañeros y realizar movimientos corporales con seguridad. A través de actividades motrices grupales, reconocerán que su cuerpo puede desplazarse, equilibrarse, detenerse y coordinarse mejor cuando cada integrante participa activamente y aporta al logro común.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Comprende su cuerpo	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pelotas livianas. – Pañuelos. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan activamente en juegos cooperativos, sin esperar siempre que otros inicien la acción. – Proponen ideas sencillas para ayudar a su equipo a cumplir la misión del juego. – Asumen pequeñas responsabilidades, como guiar, esperar, cuidar el material, animar o ayudar a un compañero. – Utilizan su cuerpo de manera controlada al caminar, saltar, girar, equilibrarse o trasladar objetos en equipo.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "¿Cómo puedo ayudar a mi equipo?"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les recuerda que en los juegos cooperativos todos son importantes.
	• Se inicia con preguntas sencillas para activar sus ideas:
	  ○ **"¿Qué puede hacer un niño para ayudar a su equipo durante un juego?"**
	  ○ **"¿Solo ayuda quien corre más rápido?"**
	  ○ **"¿También ayuda quien espera, anima o cuida el material?"**
	  ○ **"¿Qué pasa si un compañero no quiere participar?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea.
	• El docente recoge sus ideas y explica:
	"Hoy vamos a aprender que participar no es solo moverse, también es ayudar, proponer, cuidar, animar y cumplir una responsabilidad dentro del equipo."
	• Luego, el docente presenta tres formas sencillas de participar durante la sesión:
	  ○ **Muevo mi cuerpo con cuidado.**
	  ○ **Ayudo a mi equipo cuando lo necesita.**
	  ○ **Propongo una idea sencilla para mejorar el juego.**
	• Los estudiantes repiten la frase:
	"Participo, ayudo y juego en equipo."
	
	Actividad 2: "Mi cuerpo dice: ¡yo participo!"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se ubican de pie, dejando espacio entre ellos.
	• El docente explica que realizarán movimientos breves para activar el cuerpo y demostrar disposición para participar.
	• Cada movimiento irá acompañado de una frase sencilla:
	  ○ **"Mis pies participan."**
	  Caminan suavemente en su lugar.
	  ○ **"Mis brazos ayudan."**
	  Levantan y bajan los brazos despacio.
	  ○ **"Mis manos cuidan."**
	  Abren y cierran las manos lentamente.
	  ○ **"Mis rodillas se preparan."**
	  Flexionan ligeramente las rodillas.
	  ○ **"Mi cuerpo escucha."**
	  Se quedan quietos mirando al docente.
	• Luego, el docente añade pequeñas consignas:
	  ○ **"Si quieres ayudar a tu equipo, da un paso adelante."**
	  ○ **"Si puedes esperar tu turno, levanta una mano."**
	  ○ **"Si puedes animar a un compañero, sonríe y levanta el pulgar."**
	  ○ **"Si puedes cuidar tu cuerpo, abraza suavemente tus hombros."**
	• Si algún estudiante se muestra tímido o no quiere moverse, el docente lo invita con calma:
		10 minutos

	"Puedes empezar con un movimiento pequeño. Lo importante es participar a tu manera."
	• La actividad termina cuando todos realizan juntos una postura de equipo: brazos arriba, cuerpo quieto y mirada al frente.
	
	Actividad 3: "Elijo mi pequeña responsabilidad"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente explica que durante los juegos cada estudiante podrá asumir una responsabilidad sencilla.
	• Se presentan responsabilidades comprensibles para niños de primer grado:
	  ○ **Guía:** ayuda a iniciar el recorrido.
	  ○ **Cuidador del material:** recoge o entrega el aro, pañuelo o pelota.
	  ○ **Animador:** dice frases positivas al equipo.
	  ○ **Observador del orden:** recuerda caminar, esperar o no empujar.
	  ○ **Compañero de apoyo:** ayuda al niño que se queda atrás.
	• El docente aclara que las responsabilidades se irán rotando, para que todos puedan participar.
	• Se dan ejemplos:
	  ○ **"Si eres guía, no corres; ayudas a que el equipo avance junto."**
	  ○ **"Si eres cuidador del material, no lo lanzas; lo entregas con cuidado."**
	  ○ **"Si eres animador, no gritas; dices: 'vamos equipo', 'tú puedes'."**
	  ○ **"Si eres compañero de apoyo, esperas a quien va más lento."**
	• Los estudiantes escuchan y se preparan para asumir algún rol durante el desarrollo.	

DESARROLLO	**Actividad 1: "La ruta de los equipos con responsabilidades"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Equipos de 4 o 5 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente organiza un recorrido sencillo usando conos, aros y líneas marcadas en el piso.
	• Cada equipo deberá avanzar por la ruta, pero esta vez cada integrante tendrá una pequeña responsabilidad.
	• El docente asigna o permite elegir roles sencillos:
	  ○ **Guía del equipo:** camina primero y marca el inicio.
	  ○ **Cuidador del material:** lleva un pañuelo o pelota liviana.
	  ○ **Animador:** motiva al grupo con frases respetuosas.
	  ○ **Observador del orden:** recuerda caminar y esperar.
	  ○ **Compañero de apoyo:** se fija si nadie queda atrás.
	• Antes de iniciar, el docente explica las reglas:
	  ○ Todos deben participar.
	  ○ Nadie corre ni empuja.
		32 minutos

- El guía no deja atrás al equipo.
- El cuidador del material no lo lanza ni lo arrastra.
- El equipo llega completo a la meta.

- El recorrido se realiza por tramos:
  - **Primer tramo:** caminar entre conos con pasos pequeños.
  - **Segundo tramo:** saltar dentro de dos aros con ambos pies juntos.
  - **Tercer tramo:** caminar sobre una línea con brazos abiertos.
  - **Cuarto tramo:** llegar a la meta y esperar a todo el equipo.
- Durante el recorrido, el docente plantea situaciones para promover iniciativa:
  - **"Un compañero se quedó atrás, ¿qué puede hacer el equipo?"**
  - **"El material cayó al piso, ¿quién puede ayudar a recogerlo?"**
  - **"El equipo está avanzando muy rápido, ¿quién puede recordar la regla?"**
- Los estudiantes responden mediante acciones concretas:
  - El compañero de apoyo espera al niño que quedó atrás.
  - El cuidador recoge el material con calma.
  - El observador del orden recuerda: **"Caminamos, no corremos."**
  - El animador dice: **"Vamos, juntos podemos."**
- Después de la primera ronda, los roles cambian para que otros estudiantes asuman nuevas responsabilidades.
- El docente refuerza:
  "Cuando cada uno cumple una responsabilidad, el equipo avanza mejor."

Actividad 2: "La pelota necesita ayuda"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente muestra una pelota liviana y explica que la pelota debe llegar a todos, pero necesitará ayuda del grupo.
- Se establecen reglas:
  - La pelota se pasa con ambas manos.
  - Se mira al compañero antes de pasar.
  - Nadie quita la pelota.
  - Todos deben recibirla una vez.
  - Si cae, se recoge sin molestarse.
- En la primera ronda, la pelota se pasa siguiendo el orden del círculo.
- En la segunda ronda, el docente asigna pequeñas responsabilidades dentro del círculo:
  - Un estudiante será **recordador de la regla** y dirá: **"Con ambas manos."**
  - Otro será **animador** y dirá: **"Tú puedes."**
  - Otro será **cuidador del ritmo** y dirá: **"Despacio."**
  - Otro será **ayudante de atención** y dirá: **"Mira al compañero."**
- El docente va rotando estas responsabilidades para que varios niños participen.

- Luego se realiza una ronda con reto:
  - Cada niño, antes de pasar la pelota, debe decir una acción de ayuda:
    - **"Yo ayudo esperando."**
    - **"Yo ayudo mirando."**
    - **"Yo ayudo pasando despacio."**
    - **"Yo ayudo cuidando la pelota."**
- Si la pelota cae, el docente pregunta:
  "¿Qué iniciativa podemos tener para que salga mejor?"
- Los estudiantes pueden responder:
  - **"Pasarla más despacio."**
  - **"Abrir las manos."**
  - **"Mirar al compañero."**
  - **"Esperar que esté listo."**
- Se realiza una última ronda aplicando las ideas propuestas por los propios niños.

Actividad 3: "Puente cooperativo: todos aportan"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Equipos de 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente coloca una cuerda, cinta o línea en el piso que representará un puente.
- Cada equipo deberá cruzar el puente cumpliendo una misión grupal.
- Antes de iniciar, el docente explica:
  "Para cruzar el puente, todos deben aportar. Algunos cruzarán, otros esperarán, otros animarán y todos cuidarán que el equipo avance con orden."
- Se establecen reglas:
  - Cruza un estudiante a la vez.
  - Nadie empuja para pasar primero.
  - El equipo espera detrás de la línea.
  - Se anima con palabras respetuosas.
  - Si alguien pierde el equilibrio, vuelve a intentarlo con calma.
- Primera ronda:
  - Cada estudiante cruza caminando sobre la línea con brazos abiertos.
  - Al llegar al final, levanta la mano y espera a su equipo.
- Segunda ronda:
  - El equipo elige un **animador** que dirá frases como:
    - **"Camina despacio."**
    - **"Tú puedes."**
    - **"Mira al frente."**
    - **"Estamos contigo."**
- Tercera ronda:
  - El equipo elige un **recordador de reglas** que dirá:
    - **"Uno por uno."**

        - **“Sin empujar.”**
        - **“Esperamos turno.”**
- Cuarta ronda:
    - El docente plantea:
      “Ahora el equipo debe decidir cómo ayudar a un compañero que tiene miedo de pasar.”
- Los niños pueden proponer:
    - Que pase más despacio.
    - Que mire al frente.
    - Que el equipo lo anime.
    - Que respire antes de cruzar.
    - Que lo intente nuevamente sin presión.
- El docente permite que el compañero realice el recorrido de forma segura y sencilla, sin forzarlo a movimientos complejos.

Actividad 4: “Construimos una cadena de ayuda”

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Equipos de 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un pañuelo a cada equipo.
- La misión será trasladar el pañuelo de un punto a otro formando una cadena de ayuda.
- Se explica que el pañuelo debe pasar por todos los integrantes antes de llegar a la meta.
- Reglas:
    - Todos deben tocar o trasladar el pañuelo en algún momento.
    - Nadie puede quedarse sin participar.
    - El pañuelo se entrega con cuidado, no se lanza.
    - El equipo avanza cuando todos hayan cumplido su turno.
    - Si se cae, se recoge con calma.
- Primera ronda:
    - El primer estudiante lleva el pañuelo hasta una marca.
    - Lo entrega al segundo compañero.
    - El segundo avanza hasta otra marca.
    - Luego entrega al tercero y así sucesivamente.
- Segunda ronda:
    - Antes de entregar el pañuelo, cada estudiante realiza un movimiento corporal sencillo:
        - **Levantar los brazos.**
        - **Tocar los hombros.**
        - **Dar un pequeño salto.**
        - **Girar despacio.**
- Tercera ronda:
    - El equipo debe decidir quién irá primero, segundo, tercero y cuarto.
    - El docente orienta con preguntas:

- **“¿Quién desea iniciar?”**
- **“¿Quién quiere cuidar el pañuelo?”**
- **“¿Quién puede esperar y recibirlo después?”**
- **“¿Qué hacemos para que todos participen?”**

- Si un niño no quiere participar, el docente ofrece una responsabilidad alternativa:
  - Puede ser quien diga **“ya puedes avanzar”**.
  - Puede recibir el pañuelo en un tramo corto.
  - Puede animar al equipo.
  - Puede ayudar a recordar que no deben correr.
- El equipo cumple la misión cuando todos han participado de alguna forma.

Actividad 5: “Yo propongo un movimiento para el equipo”

Tiempo: 4 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente explica que algunos niños propondrán movimientos sencillos para que todo el grupo los realice.
- Se aclara que las propuestas deben ser seguras y fáciles para todos.
- El docente ofrece ejemplos:
  - **“Levantar una mano.”**
  - **“Tocar los hombros.”**
  - **“Dar un paso adelante.”**
  - **“Saltar una vez.”**
  - **“Girar despacio.”**
  - **“Agacharse un poquito y levantarse.”**
- Un estudiante propone un movimiento.
- Todo el grupo lo realiza.
- Luego otro estudiante propone otro movimiento.
- El docente cuida que participen niños distintos, especialmente aquellos que suelen mantenerse callados.
- Si un estudiante propone algo difícil, como correr o saltar muchas veces, el docente adapta la propuesta:
  - **“Podemos hacerlo más seguro: en vez de correr, caminamos rápido en nuestro lugar.”**
  - **“En vez de saltar muchas veces, saltamos una sola vez.”**
- Para cerrar, todos realizan una secuencia creada con tres propuestas de los estudiantes:
  - Por ejemplo: **levantar brazos, tocar rodillas y dar un paso atrás.**
- El docente destaca:
  “Hoy las ideas de ustedes ayudaron al equipo a moverse mejor.”

FINAL	**Actividad 1: "Calmamos el cuerpo después de participar"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o se ubican de pie en su lugar.
	• El docente guía una respiración tranquila:
	  ○ **"Inhalamos despacio."**
	  ○ **"Levantamos los brazos suavemente."**
	  ○ **"Exhalamos y bajamos los brazos."**
	  ○ **"Movemos los hombros despacio."**
	  ○ **"Descansamos las manos sobre las piernas."**
	• Luego, el docente indica:
	"Nuestro cuerpo participó, ayudó y ahora necesita volver a la calma."
	
	Actividad 2: "Así ayudé a mi equipo"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente pregunta:
	"¿Cómo ayudaste hoy a tu equipo?"
	• Para facilitar la respuesta, ofrece ejemplos:
	  ○ **"Esperé mi turno."**
	  ○ **"Animé a un compañero."**
	  ○ **"Cuidé el material."**
	  ○ **"Recordé una regla."**
	  ○ **"Pasé la pelota con cuidado."**
	  ○ **"Propuse un movimiento."**
	  ○ **"Ayudé a que todos participen."**
	• Algunos estudiantes responden de manera voluntaria.
	• El docente refuerza cada participación:
	  ○ **"Cuando animaste a tu compañero, ayudaste al equipo."**
	  ○ **"Cuando cuidaste el material, cumpliste una responsabilidad."**
	  ○ **"Cuando propusiste un movimiento, mostraste iniciativa."**
	  ○ **"Cuando esperaste tu turno, permitiste que todos participen."**
	
	Actividad 3: "¿Qué significa tener iniciativa?"
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• El docente pregunta:
	"¿Qué hicimos hoy cuando tuvimos iniciativa?"
	• Los estudiantes responden con apoyo del docente.
	• Se orientan ideas como:
	  ○ Proponer un movimiento.
	  ○ Ayudar sin esperar que siempre se lo pidan.
	  ○ Animar al compañero.
	  ○ Cuidar el material.
	  ○ Recordar una regla.
	  ○ Participar en el juego.
		8 minutos

	• El docente organiza las respuestas y explica con palabras sencillas: **"Tener iniciativa significa atreverse a participar, ayudar al equipo y proponer algo bueno para que el juego salga mejor."**
	• Luego, todos repiten la frase: **"Participo y ayudo a mi equipo."**
	
	Actividad 4: "Aplauso para el equipo participativo"
	
	Tiempo: 1 minuto
	
	• El docente indica que cerrarán con un aplauso cooperativo.
	• Todos permanecen en círculo.
	• La secuencia será:
	  ○ Una palmada para sí mismos.
	  ○ Una palmada mirando a un compañero.
	  ○ Dos palmadas para todo el equipo.
	• Antes de la última palmada, el docente dice: **"Hoy todos participamos de diferentes formas: moviéndonos, ayudando, cuidando, animando o proponiendo."**
	• Todos realizan el aplauso final.
	• El docente concluye diciendo: **"Hoy aprendimos que en un juego cooperativo todos pueden aportar. Cuando participamos con iniciativa, nuestro cuerpo se mueve mejor y el equipo logra más."**	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Participa con disposición en los juegos cooperativos propuestos.		Muestra iniciativa al proponer o realizar acciones que ayudan al equipo.		Asume pequeñas responsabilidades durante la ejecución del juego.		Utiliza su cuerpo con cuidado al desplazarse, saltar, girar o mantener equilibrio.		Colabora con sus compañeros para cumplir la meta común, evitando excluirse o dejar de participar.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											

15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Expreso con mi cuerpo y participo con mi equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde utilizarán su cuerpo para expresar ideas, emociones y acciones sencillas, asumiendo pequeñas responsabilidades dentro del equipo, proponiendo movimientos, representando situaciones y apoyando a sus compañeros durante el juego. A través de actividades motrices grupales, fortalecerán su expresión corporal, su seguridad para participar y su iniciativa para aportar al logro común de manera ordenada, alegre y respetuosa.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Se expresa corporalmente	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Pañuelos. – Aros. – Conos. – Pelotas livianas. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Música breve y alegre, si se cuenta con ella. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan activamente en juegos cooperativos utilizando gestos, posturas y movimientos para expresarse. – Proponen movimientos corporales sencillos que pueden ser realizados por el grupo. – Asumen pequeñas responsabilidades durante el juego, como guiar, animar, representar, cuidar materiales o apoyar a un compañero. – Expresan con su cuerpo acciones, emociones o situaciones simples sin burlarse de los demás.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "Mi cuerpo también habla"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les plantea preguntas sencillas para iniciar la sesión:
	  ○ **"¿Podemos decir algo sin usar palabras?"**
	  ○ **"¿Cómo muestra nuestro cuerpo que estamos felices?"**
	  ○ **"¿Cómo camina una persona cansada?"**
	  ○ **"¿Cómo se mueve alguien que está emocionado por jugar?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea, usando palabras o pequeños gestos.
	• El docente explica:
	"Hoy vamos a jugar usando nuestro cuerpo para expresar ideas, emociones y acciones. También vamos a participar con iniciativa, proponiendo movimientos y ayudando al equipo."
	• Luego, el docente presenta tres acuerdos para la sesión:
	  ○ **Me expreso con mi cuerpo sin lastimar.**
	  ○ **Propongo ideas sencillas para mi equipo.**
	  ○ **Respeto cómo se expresan mis compañeros.**
	• Los estudiantes repiten una frase grupal:
	"Mi cuerpo expresa, mi equipo participa."
	
	Actividad 2: "Gestos que despiertan el cuerpo"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se colocan de pie, dejando espacio entre ellos.
	• El docente indica que realizarán movimientos para preparar el cuerpo y expresar diferentes estados.
	• Se inicia con gestos y movimientos simples:
	  ○ **"Mostramos alegría con el rostro y los brazos."**
	  Los estudiantes sonríen y levantan los brazos suavemente.
	  ○ **"Mostramos cansancio con el cuerpo."**
	  Caminan lento, con hombros relajados.
	  ○ **"Mostramos sorpresa."**
	  Abren los ojos, levantan las manos y se quedan quietos.
	  ○ **"Mostramos tranquilidad."**
	  Respiran despacio y colocan las manos sobre el pecho.
	  ○ **"Mostramos entusiasmo por jugar."**
	  Dan dos pasos suaves en su lugar y levantan el pulgar.
	• El docente recuerda que no se trata de exagerar demasiado ni empujar, sino de usar el cuerpo de manera segura.
	• Luego, se agregan consignas breves:
	  ○ **"Caminen como si fueran exploradores atentos."**
	  ○ **"Muévanse como si llevaran algo delicado."**
	  ○ **"Quédense como una estatua feliz."**
	  ○ **"Saluden con el cuerpo sin hablar."**
		10 minutos

	• Si algún estudiante se muestra tímido, el docente puede decir: **"Puedes hacerlo con un gesto pequeño. Lo importante es participar a tu manera."**
	
	Actividad 3: "Propongo un gesto para el grupo"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente explica que algunos estudiantes propondrán gestos o movimientos simples para que todos los imiten.
	• Se aclara que las propuestas deben ser seguras, breves y fáciles para todos.
	• El docente brinda ejemplos:
	  ○ **Levantar una mano.**
	  ○ **Tocar los hombros.**
	  ○ **Dar un paso adelante.**
	  ○ **Girar despacio.**
	  ○ **Hacer una estatua de alegría.**
	  ○ **Mover los brazos como olas.**
	• Un estudiante propone un gesto.
	• Todo el grupo lo realiza.
	• Luego participa otro estudiante con una propuesta diferente.
	• El docente cuida que no se repitan solo los mismos niños, invitando también a quienes participan menos.
	• Si un estudiante propone un movimiento muy difícil o riesgoso, el docente lo adapta:
	  ○ **"Podemos hacerlo más seguro: en lugar de correr, caminamos en nuestro lugar."**
	  ○ **"En lugar de saltar muchas veces, damos un salto pequeño."**
	• Al finalizar, el docente dice:
	"Cuando proponemos un movimiento y los demás lo respetan, todos ayudamos al juego cooperativo."	

DESARROLLO	**Actividad 1: "Estatuas con misión de equipo"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Equipos de 4 o 5 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente forma equipos pequeños y explica que cada grupo deberá crear estatuas corporales para representar acciones sencillas.
	• Antes de iniciar, se establecen reglas:
	  ○ Todos deben participar en la estatua.
	  ○ Nadie empuja ni jala al compañero.
	  ○ Se respetan las ideas de todos.
	  ○ La estatua debe mantenerse quieta por unos segundos.
	  ○ El equipo puede proponer cómo organizarse.
		32 minutos

- El docente menciona una situación y cada equipo debe representarla con el cuerpo:
  - **“Un equipo que ayuda a cruzar un puente.”**
  - **“Niños cuidando una pelota para que no caiga.”**
  - **“Un grupo que celebra haber llegado junto a la meta.”**
  - **“Compañeros que esperan su turno.”**
  - **“Un equipo que anima a un amigo.”**
- Los equipos tienen unos segundos para organizarse.
- El docente guía con preguntas:
  - **“¿Quién quiere colocarse al centro?”**
  - **“¿Quién puede representar al compañero que ayuda?”**
  - **“¿Cómo mostramos que estamos esperando?”**
  - **“¿Qué gesto puede mostrar alegría sin gritar?”**
- Cada equipo presenta su estatua.
- Los demás observan con respeto.
- Después de cada representación, el docente pregunta:
  - **“¿Qué quiso mostrar este equipo?”**
  - **“¿Quién participó proponiendo una idea?”**
  - **“¿Cómo usaron el cuerpo para expresarse?”**
- En una segunda ronda, el equipo debe crear una estatua con una idea propuesta por uno de sus integrantes.
- El docente procura que participen distintos niños proponiendo, no solo quienes siempre hablan primero.

Actividad 2: “La historia se mueve”

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes distribuidos en el espacio.

Desarrollo de la actividad:

- El docente explica que contará una historia breve y los estudiantes deberán representarla con movimientos corporales.
- Se recuerda que no deben correr ni chocar; cada niño se mueve en su espacio.
- El docente inicia la historia:

“Un equipo de niños salió a buscar un tesoro cooperativo. Primero caminaron despacio por un camino angosto, luego encontraron un río pequeño y tuvieron que saltar con cuidado. Después vieron a un compañero cansado y lo animaron con gestos. Finalmente llegaron juntos a la meta y celebraron con una estatua de alegría.”

- Mientras el docente narra, los estudiantes representan cada parte:
  - Caminan despacio por el camino.
  - Saltan suavemente como si cruzaran un río.
  - Hacen gestos de ánimo a un compañero.
  - Caminan juntos hacia la meta imaginaria.
  - Forman una estatua alegre.

- Luego, el docente repite la historia, pero invita a los estudiantes a proponer algunos movimientos:
  - **"¿Cómo podemos caminar por el camino angosto?"**
  - **"¿Qué gesto hacemos para animar a un compañero?"**
  - **"¿Cómo celebramos sin gritar ni empujar?"**
- Los estudiantes sugieren acciones y el grupo las realiza.
- Si un niño propone algo difícil, se adapta a una versión segura.
- En una última ronda, el docente cambia algunas partes de la historia:

"Ahora el equipo cruza un bosque, camina en puntas de pie, se agacha para pasar por una rama baja y ayuda a un amigo a encontrar el camino."

- Los estudiantes representan la nueva historia, expresando con el cuerpo diferentes acciones cooperativas.

Actividad 3: "El pañuelo expresivo"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Grupos de 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un pañuelo a cada equipo.
- Explica que el pañuelo será un recurso para expresar movimientos, emociones y acciones en grupo.
- Antes de iniciar, se establecen reglas:
  - El pañuelo se comparte.
  - No se jala ni se quita de las manos.
  - Todos deben usarlo en algún momento.
  - Se entrega con cuidado.
  - El equipo decide cómo moverlo de manera segura.
- Primera ronda:
  - Cada estudiante recibe el pañuelo y realiza un movimiento sencillo:
    - Moverlo arriba como una nube.
    - Moverlo abajo como una hoja.
    - Llevarlo con cuidado como si fuera algo frágil.
    - Girar despacio con el pañuelo en la mano.
- Segunda ronda:
  - El equipo debe crear una pequeña secuencia con el pañuelo.
  - Por ejemplo:
    - El primer niño levanta el pañuelo.
    - El segundo lo mueve de lado a lado.
    - El tercero camina dos pasos con él.
    - El cuarto lo deja suavemente en el centro.
- El docente orienta con preguntas:
  - **"¿Quién quiere iniciar la secuencia?"**
  - **"¿Quién propone un movimiento suave?"**
  - **"¿Cómo hacemos para que todos participen?"**

- **“¿Cómo entregamos el pañuelo sin jalar?”**
- Tercera ronda:
  - El equipo debe representar una emoción con el pañuelo:
    - **Alegría:** pañuelo arriba con brazos abiertos.
    - **Calma:** pañuelo moviéndose lento.
    - **Sorpresa:** pañuelo quieto arriba y rostro expresivo.
    - **Ayuda:** pañuelo compartido entre dos compañeros.
- Cada equipo presenta brevemente su movimiento.
- El docente resalta que el cuerpo y los objetos pueden ayudar a expresar ideas, siempre que se usen con cuidado y participación.

Actividad 4: “El equipo crea su movimiento”

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Equipos de 4 o 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente indica que cada equipo creará un movimiento cooperativo corto.
- El movimiento debe cumplir tres condiciones:
  - Todos participan.
  - Es seguro y sencillo.
  - Expresa una acción de ayuda o unión.
- El docente brinda ejemplos para orientar:
  - Formar un círculo y levantar las manos.
  - Caminar juntos tres pasos y detenerse.
  - Hacer una ola con los brazos.
  - Agacharse y levantarse al mismo tiempo.
  - Formar una estatua donde todos muestran ayuda.
- Los equipos conversan brevemente.
- Cada grupo decide qué movimiento realizará.
- El docente acompaña a los equipos con preguntas:
  - **“¿Qué movimiento propone tu equipo?”**
  - **“¿Todos pueden hacerlo?”**
  - **“¿Es seguro?”**
  - **“¿Quién todavía no participó con una idea?”**
  - **“¿Cómo podemos incluir a todos?”**
- Si un equipo propone una acción muy complicada, el docente ayuda a simplificarla:
  - **“En vez de correr, pueden caminar juntos.”**
  - **“En vez de saltar varias veces, pueden dar un salto pequeño.”**
  - **“En vez de tomarse fuerte, pueden colocarse cerca sin jalar.”**
- Luego, cada equipo muestra su movimiento al grupo.
- Los demás observan y aplauden suavemente al final.
- El docente recuerda que todas las propuestas son valiosas si ayudan al equipo y respetan el cuerpo de los demás.

	Actividad 5: "Cadena de gestos cooperativos"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	Organización:
	Todos los estudiantes en círculo.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• Los estudiantes forman un círculo amplio.
	• El docente explica que construirán una cadena de gestos donde cada niño aportará un movimiento.
	• Se inicia con un gesto propuesto por el docente:
	  ○ **Levantar los brazos y sonreír.**
	• Luego, un estudiante agrega otro gesto sencillo, por ejemplo:
	  ○ Tocar los hombros.
	  ○ Dar un paso al centro.
	  ○ Mover las manos como saludo.
	  ○ Girar despacio.
	  ○ Agacharse un poco y levantarse.
	• El grupo repite el gesto.
	• Después participa otro estudiante.
	• El docente cuida que los gestos sean seguros y que ningún niño se burle del movimiento de otro.
	• Si alguien no desea proponer, puede elegir entre dos opciones dadas por el docente:
	  ○ **"¿Prefieres levantar la mano o dar un paso suave?"**
	  ○ **"¿Quieres hacer un saludo o una estatua?"**
	• Para cerrar, el grupo realiza una secuencia breve con tres gestos elegidos:
	  ○ **Levantar brazos.**
	  ○ **Dar un paso al centro.**
	  ○ **Hacer una estatua de equipo.**	

FINAL	**Actividad 1: "Relajamos el cuerpo que se expresó"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o se ubican de pie en su lugar.
	• El docente guía movimientos suaves para volver a la calma:
	  ○ **"Inhalamos despacio."**
	  ○ **"Levantamos los brazos lentamente."**
	  ○ **"Exhalamos y bajamos los brazos."**
	  ○ **"Movemos los hombros suavemente."**
	  ○ **"Relajamos las manos."**
	  ○ **"Dejamos quietos los pies."**
	• El docente menciona:
	"Hoy nuestro cuerpo expresó ideas, emociones y acciones. Ahora lo ayudamos a descansar."
		8 minutos

Actividad 2: "Hoy me expresé cuando…"

Tiempo: 3 minutos

- El docente pregunta:
  "¿En qué momento sentiste que tu cuerpo expresó algo durante el juego?"
- Para ayudar a los estudiantes, se ofrecen ejemplos:
  - **"Cuando hice una estatua."**
  - **"Cuando representé alegría."**
  - **"Cuando animé a mi compañero con gestos."**
  - **"Cuando propuse un movimiento."**
  - **"Cuando usé el pañuelo para expresar calma."**
  - **"Cuando mi equipo creó un movimiento."**
- Algunos estudiantes responden de manera voluntaria.
- El docente refuerza las respuestas:
  - **"Cuando hiciste una estatua, tu cuerpo comunicó una idea."**
  - **"Cuando animaste a tu compañero, expresaste apoyo."**
  - **"Cuando propusiste un movimiento, mostraste iniciativa."**

Actividad 3: "¿Cómo participé con iniciativa?"

Tiempo: 2 minutos

- El docente pregunta:
  "¿Qué hiciste hoy para participar y ayudar al equipo?"
- Se orientan respuestas como:
  - Propuse un gesto.
  - Participé en una estatua.
  - Compartí el pañuelo.
  - Animé a un compañero.
  - Respeté el movimiento de otro.
  - Ayudé a crear una secuencia.
  - Me atreví a expresarme con mi cuerpo.
- El docente organiza las ideas y explica:
  "Hoy tuvimos iniciativa cuando propusimos movimientos, participamos sin miedo, ayudamos al equipo y respetamos la forma en que cada compañero se expresó."
- Todos repiten la frase:
  "Me expreso, participo y ayudo a mi equipo."

Actividad 4: "Aplauso expresivo de cierre"

Tiempo: 1 minuto

- El docente indica que cerrarán con un aplauso expresivo.
- Todos permanecen en círculo.
- La secuencia será:
  - Una sonrisa mirando al grupo.
  - Una palmada suave.
  - Un gesto de pulgar arriba hacia un compañero.

	○ Dos palmadas finales para todo el equipo. • Antes de finalizar, el docente dice: **"Hoy aprendimos que nuestro cuerpo también puede hablar. Con gestos, movimientos y posturas podemos expresar ideas, ayudar al equipo y participar con iniciativa."**	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Participa con disposición en juegos cooperativos de expresión corporal.		Propone movimientos, gestos o posturas sencillas para aportar al trabajo del equipo.		Utiliza su cuerpo para expresar acciones, emociones o situaciones de manera clara y segura.		Asume pequeñas responsabilidades durante la ejecución del juego cooperativo.		Respeta y apoya la participación de sus compañeros, evitando burlas, interrupciones o exclusiones.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Cada uno cumple su rol y el equipo se expresa mejor"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde asumirán y cumplirán roles sencillos dentro de su equipo, utilizando gestos, posturas, desplazamientos y movimientos corporales para expresar acciones de ayuda, guía, espera, cuidado y animación. A través de actividades motrices grupales, comprenderán que cada rol es importante para que el juego funcione mejor, que todos pueden aportar desde sus posibilidades y que el cuerpo permite comunicar colaboración, respeto y apoyo durante el trabajo en equipo.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Se expresa corporalmente	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pañuelos. – Pelotas livianas. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan en juegos cooperativos asumiendo un rol sencillo dentro del equipo. – Cumplen el rol asignado o elegido durante la actividad, como guiar, cuidar material, animar, esperar turno o apoyar a un compañero. – Utilizan gestos, movimientos y posturas para expresar su función dentro del juego. – Respetan los roles de sus compañeros sin burlarse, interrumpir ni quitarles la participación.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "¿Qué rol puedo cumplir en mi equipo?"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les recuerda que en los juegos cooperativos todos tienen una función importante.
	• Se inicia con preguntas sencillas:
	  ○ **"¿Qué hace un compañero que ayuda al equipo?"**
	  ○ **"¿Qué hace un niño que cuida el material?"**
	  ○ **"¿Qué hace alguien que guía a sus compañeros?"**
	  ○ **"¿Qué pasa si todos quieren hacer lo mismo al mismo tiempo?"**
	  ○ **"¿Por qué será importante que cada uno tenga una responsabilidad?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea.
	• El docente explica con palabras cercanas:
	"Hoy vamos a jugar cumpliendo roles. Un rol es una pequeña responsabilidad dentro del equipo. Algunas veces uno guía, otro cuida el material, otro anima, otro recuerda la regla y otro apoya al compañero. Si cada uno cumple su rol, el equipo puede jugar mejor."
	• Luego, el docente presenta los roles que se usarán durante la sesión:
	  ○ **Guía:** inicia el recorrido y orienta al equipo.
	  ○ **Cuidador del material:** lleva o entrega el pañuelo, pelota o aro con cuidado.
	  ○ **Animador:** motiva al equipo con palabras y gestos respetuosos.
	  ○ **Recordador de reglas:** recuerda caminar, esperar turno y no empujar.
	  ○ **Compañero de apoyo:** observa si alguien necesita ayuda o va más despacio.
	• Los estudiantes repiten la frase:
	"Cumplo mi rol y ayudo a mi equipo."
	
	Actividad 2: "Mi cuerpo muestra mi rol"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se colocan de pie, dejando espacio entre ellos.
	• El docente indica que representarán con el cuerpo algunos roles del juego cooperativo.
	• Se realizan gestos y movimientos sencillos:
	  ○ **Guía:** caminar dos pasos al frente, levantar una mano suavemente y mirar al grupo.
	  ○ **Cuidador del material:** juntar las manos como si sostuvieran una pelota delicada.
	  ○ **Animador:** levantar el pulgar y sonreír hacia un compañero.
	  ○ **Recordador de reglas:** colocar una mano cerca del oído y luego señalar el piso como indicando calma.
	  ○ **Compañero de apoyo:** extender una mano al costado sin jalar, como gesto de ayuda.
	• El docente va nombrando cada rol y los estudiantes lo representan.
	• Luego, el docente mezcla los roles en diferente orden para que los niños estén atentos:
		10 minutos

	○ **"Ahora somos cuidadores del material."** ○ **"Ahora somos animadores."** ○ **"Ahora somos guías."** ○ **"Ahora somos compañeros de apoyo."** • Se recuerda que los gestos deben ser suaves, sin empujar ni tocar fuerte a otros compañeros. • Si algún estudiante realiza movimientos exagerados o corre, el docente orienta: **"El rol se muestra con cuidado. No necesitamos correr para demostrar que ayudamos."** **Actividad 3: "Elegimos y rotamos responsabilidades"** **Tiempo: 3 minutos** • El docente explica que durante los juegos los roles irán cambiando, para que todos puedan experimentar más de una responsabilidad. • Se forman equipos pequeños de 4 o 5 estudiantes. • En cada equipo, el docente asigna inicialmente roles sencillos: ○ Un guía. ○ Un cuidador del material. ○ Un animador. ○ Un recordador de reglas. ○ Un compañero de apoyo, si el grupo tiene cinco integrantes. • El docente brinda ejemplos claros: ○ **"Si eres guía, no corres; caminas primero y esperas al equipo."** ○ **"Si eres cuidador del material, no lanzas la pelota; la llevas con cuidado."** ○ **"Si eres animador, puedes decir: 'vamos equipo', 'tú puedes', 'lo intentamos otra vez'."** ○ **"Si eres recordador de reglas, puedes decir: 'caminamos', 'esperamos turno', 'sin empujar'."** ○ **"Si eres compañero de apoyo, observas si alguien necesita esperar, respirar o intentarlo nuevamente."** • Antes de iniciar los juegos centrales, cada estudiante dice en voz breve o mediante gesto qué rol le tocó.	
DESARROLLO	**Actividad 1: "Ruta cooperativa con roles"** **Tiempo: 8 minutos** **Organización:** Equipos de 4 o 5 estudiantes. **Desarrollo de la actividad:** • El docente organiza un recorrido sencillo usando conos, aros y líneas marcadas en el piso. • Cada equipo deberá completar la ruta cumpliendo sus roles. • Se establecen las reglas generales: ○ Todos deben participar.	32 minutos

- Cada estudiante cumple su rol.
- Nadie corre ni empuja.
- El equipo espera a todos sus integrantes.
- Los roles se respetan y no se quitan.

- El recorrido tendrá cuatro tramos:
  - **Tramo 1:** caminar entre conos con pasos pequeños.
  - **Tramo 2:** saltar dentro de dos aros con ambos pies juntos.
  - **Tramo 3:** caminar sobre una línea con brazos abiertos.
  - **Tramo 4:** llegar a la meta y formar una postura de equipo.
- El rol de cada estudiante se verá durante el recorrido:
  - **El guía** camina primero, marca el inicio y se detiene para esperar al equipo.
  - **El cuidador del material** lleva una pelota o pañuelo sin lanzarlo.
  - **El animador** dice frases como: **"vamos despacio"**, **"sí podemos"**, **"llegamos juntos"**.
  - **El recordador de reglas** menciona: **"sin correr"**, **"esperamos turno"**, **"cuidado con el cono"**.
  - **El compañero de apoyo** mira si alguien necesita ayuda, se quedó atrás o necesita repetir el tramo.
- El docente modela brevemente con un equipo voluntario.
- Luego, cada grupo realiza la ruta.
- Si el guía avanza demasiado rápido, el docente pregunta:
  "¿El guía llega solo o ayuda a que llegue todo el equipo?"
- Si el cuidador lanza el material, se recuerda:
  "El cuidador entrega o lleva con cuidado, no lanza."
- Si el animador grita demasiado, el docente orienta:
  "Animamos con voz amable, no con gritos que distraen."
- Al terminar la primera ronda, los roles rotan para que otros estudiantes puedan cumplir una nueva función.
- En la segunda ronda, el docente añade una consigna expresiva: al llegar a la meta, cada equipo debe formar una **estatua corporal de cooperación**, por ejemplo, todos con brazos arriba, todos mirando al centro o todos mostrando pulgar arriba.

Actividad 2: "La pelota y sus guardianes"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente presenta una pelota liviana y explica que será una pelota cooperativa que necesita varios roles para llegar a todos.
- Se asignan roles dentro del círculo:
  - **Pasador:** entrega la pelota con ambas manos.
  - **Receptor atento:** prepara sus manos y mira al compañero.
  - **Animador:** motiva cuando la pelota avanza.

- **Recordador de cuidado:** recuerda pasar despacio.
- **Observador de participación:** ayuda a verificar que todos reciban la pelota.

- Reglas del juego:
  - La pelota se pasa con ambas manos.
  - Se mira al compañero antes de pasar.
  - No se quita la pelota.
  - Todos deben recibirla una vez.
  - Si cae, se recoge con calma y se continúa.
- Primera ronda:
  - La pelota pasa siguiendo el orden del círculo.
  - El estudiante que recibe debe mostrar con el cuerpo que está listo: manos adelante, mirada atenta y pies quietos.
- Segunda ronda:
  - Antes de pasar la pelota, el pasador realiza un gesto corporal que exprese su rol, por ejemplo, levantar la pelota suavemente y mirar al compañero.
  - El receptor responde con otro gesto: abrir las manos y asentir con la cabeza.
- Tercera ronda:
  - El animador debe decir frases breves:
    - **"Tú puedes."**
    - **"Despacio."**
    - **"Buena entrega."**
    - **"Seguimos juntos."**
- El docente rota los roles después de algunos pases.
- Si un estudiante intenta pasar la pelota sin mirar, el docente pregunta: **"¿El receptor estaba listo?, ¿cómo lo sabemos con su cuerpo?"**
- Si un estudiante aún no recibe la pelota, el observador de participación puede decir: **"Falta mi compañero."**
- Para cerrar, el grupo intenta que la pelota llegue a todos respetando los roles y sin apresurarse.

Actividad 3: "Teatro corporal de roles cooperativos"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Equipos de 4 o 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente explica que cada equipo representará una pequeña escena sin hablar mucho, usando principalmente el cuerpo.
- La escena debe mostrar cómo se cumple un rol dentro del juego cooperativo.
- Se brindan situaciones sencillas:
  - **"Un guía ayuda a su equipo a caminar por un camino."**
  - **"Un cuidador lleva un pañuelo sin dejarlo caer."**
  - **"Un animador motiva a un compañero que se equivoca."**

- **“Un recordador de reglas ayuda al grupo a no correr.”**
- **“Un compañero de apoyo espera a quien va más lento.”**

- Cada equipo elige una situación o recibe una asignada por el docente.
- Se les da un breve tiempo para organizarse.
- El docente orienta con preguntas:
  - **“¿Quién hará de guía?”**
  - **“¿Quién mostrará ayuda con el cuerpo?”**
  - **“¿Cómo se ve un niño que espera?”**
  - **“¿Cómo se expresa un animador sin gritar?”**
  - **“¿Qué gesto muestra cuidado?”**
- Los equipos presentan su pequeña escena.
- La representación debe ser simple, por ejemplo:
  - El guía camina despacio y mira hacia atrás.
  - El compañero de apoyo espera a otro niño.
  - El animador levanta el pulgar y sonríe.
  - El cuidador sostiene el pañuelo con ambas manos.
  - El recordador hace gesto de calma con las manos.
- Después de cada presentación, el docente pregunta al grupo:
  - **“¿Qué rol vimos?”**
  - **“¿Cómo lo expresó con su cuerpo?”**
  - **“¿Cómo ayudó ese rol al equipo?”**
- Se evita que los estudiantes se burlen o comparen las representaciones. El docente recuerda:
  “Cada equipo puede expresarse de manera diferente y todas las formas respetuosas son importantes.”

Actividad 4: “El puente de roles”

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Equipos de 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente coloca una cuerda o línea en el piso que representará un puente.
- Cada equipo deberá cruzarlo cumpliendo roles.
- Reglas del juego:
  - Cruza un estudiante a la vez.
  - Nadie empuja.
  - El equipo espera detrás de la línea.
  - Cada rol debe cumplir su función.
  - Si alguien pierde el equilibrio, puede volver a intentarlo.
- Roles durante la actividad:
  - **Guía:** muestra cómo iniciar el cruce con pasos lentos.
  - **Recordador de reglas:** dice **“uno por uno”**, **“sin empujar”**.
  - **Animador:** dice **“tú puedes”**, **“despacio”**.
  - **Cuidador del material:** entrega un pañuelo al compañero que cruzará y lo recibe al final.

- **Compañero de apoyo:** espera al final del puente con un gesto de bienvenida, sin jalar.

- Primera ronda:
  - Cada estudiante cruza caminando sobre la línea con brazos abiertos.
  - El cuidador entrega el pañuelo al que cruza.
  - Al llegar al final, el pañuelo vuelve al cuidador.
- Segunda ronda:
  - Los roles cambian.
  - El nuevo guía modela cómo cruzar.
  - El nuevo animador acompaña con frases breves y respetuosas.
- Si alguien intenta cruzar antes de su turno, el docente pregunta:
  "¿Qué rol nos recuerda el orden?"
- El recordador de reglas interviene diciendo:
  "Uno por uno."
- Si el equipo se dispersa, el docente orienta:
  "Cada rol ayuda a que el puente se cruce mejor. Volvemos a organizarnos."

Actividad 5: "Cambio de roles en movimiento"

Tiempo: 4 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo o grupos pequeños.

Desarrollo de la actividad:

- El docente explica que realizarán una actividad rápida para practicar el cambio de roles.
- Los estudiantes se ubican en círculo.
- El docente nombra un rol y todos lo representan con el cuerpo:
  - **Guía:** mano arriba y dos pasos al frente.
  - **Cuidador:** manos juntas como sosteniendo algo delicado.
  - **Animador:** pulgar arriba y sonrisa.
  - **Recordador:** mano al oído y gesto de calma.
  - **Apoyo:** mano extendida suavemente hacia un lado.
- Luego, el docente dice:
  "Cambio de rol."
- Los estudiantes cambian de gesto según el nuevo rol indicado.
- Se realizan varias rondas, aumentando ligeramente la atención, pero sin hacerlo complejo:
  - **"Ahora somos guías."**
  - **"Ahora somos cuidadores."**
  - **"Ahora somos animadores."**
  - **"Ahora somos compañeros de apoyo."**
- Para cerrar, cada equipo elige un rol y crea una miniestatua grupal donde se vea cómo ese rol ayuda al equipo.
- Por ejemplo:
  - Un equipo muestra al guía caminando y los demás siguiendo.
  - Otro muestra al animador alentando.

	○ Otro muestra al cuidador sosteniendo el material. ○ Otro muestra al compañero de apoyo esperando a un niño.	
FINAL	**Actividad 1: "Relajamos el cuerpo después de cumplir roles"** **Tiempo: 2 minutos** • Los estudiantes se sientan en círculo o se ubican de pie en su lugar. • El docente guía movimientos suaves para recuperar la calma: ○ **"Inhalamos despacio."** ○ **"Levantamos los brazos suavemente."** ○ **"Exhalamos y bajamos los brazos."** ○ **"Movemos los hombros lentamente."** ○ **"Descansamos las manos."** ○ **"Dejamos los pies quietos."** • El docente menciona: **"Hoy nuestro cuerpo ayudó a mostrar roles importantes. Ahora lo calmamos y recordamos lo aprendido."** **Actividad 2: "El rol que cumplí hoy"** **Tiempo: 3 minutos** • El docente pregunta: **"¿Qué rol cumpliste durante los juegos?"** • Para orientar las respuestas, menciona ejemplos: ○ **"Fui guía."** ○ **"Cuidé el material."** ○ **"Animé a mi equipo."** ○ **"Recordé una regla."** ○ **"Apoyé a un compañero."** ○ **"Esperé mi turno."** ○ **"Ayudé a que todos participen."** • Algunos estudiantes responden de manera voluntaria. • El docente refuerza cada respuesta: ○ **"Cuando fuiste guía, ayudaste al equipo a avanzar con orden."** ○ **"Cuando cuidaste el material, mostraste responsabilidad."** ○ **"Cuando animaste, ayudaste a que tu compañero se sintiera seguro."** ○ **"Cuando recordaste la regla, ayudaste a que el juego continuara mejor."** **Actividad 3: "¿Por qué cada rol es importante?"** **Tiempo: 2 minutos** • El docente realiza preguntas breves para sintetizar el aprendizaje: ○ **"¿Qué pasaría si nadie quisiera cuidar el material?"** ○ **"¿Qué pasaría si todos quisieran ser guía al mismo tiempo?"** ○ **"¿Cómo ayuda el animador al equipo?"**	8 minutos

	○ **“¿Por qué es importante respetar el rol del compañero?”** • Los estudiantes responden con ideas sencillas. • El docente organiza sus respuestas y concluye: **“Cada rol ayuda al equipo de una forma diferente. Cuando cumplimos nuestro rol y respetamos el rol de los demás, el juego cooperativo funciona mejor.”** • Todos repiten la frase: **“Cumplo mi rol y respeto el rol de mi compañero.”** **Actividad 4: “Aplauso de roles cooperativos”** **Tiempo: 1 minuto** • El docente indica que cerrarán con un aplauso siguiendo roles imaginarios. • Todos permanecen en círculo. • La secuencia será: ○ El **guía** imaginario levanta la mano. ○ El **recordador** hace gesto de silencio y atención. ○ El **animador** muestra pulgar arriba. ○ Todos dan una palmada suave. ○ Finalmente, todos dan dos palmadas para el equipo. • El docente concluye diciendo: **“Hoy aprendimos que cada rol es valioso. Cuando usamos nuestro cuerpo para ayudar, guiar, cuidar, animar o apoyar, el equipo juega mejor y todos participan.”**	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Asume un rol sencillo durante los juegos cooperativos propuestos.		Cumple el rol asignado o elegido de manera responsable durante la actividad.		Utiliza su cuerpo para expresar acciones de guía, ayuda, espera, cuidado o animación.		Respeta el rol de sus compañeros durante la ejecución del juego.		Colabora con su equipo para lograr la meta común desde el rol que le corresponde.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											

14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Mi rol cuenta y mi cuerpo lo demuestra"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde cumplirán roles sencillos dentro del equipo, utilizando movimientos, gestos, posturas y desplazamientos para expresar acciones de guía, apoyo, cuidado, ánimo y organización. Mediante actividades motrices grupales, comprenderán que cada rol contribuye al logro común, que todos pueden participar desde distintas responsabilidades y que el cuerpo permite comunicar cooperación, respeto y compromiso durante el juego.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Se expresa corporalmente	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pañuelos. – Pelotas livianas. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan en juegos cooperativos cumpliendo un rol asignado o elegido dentro del equipo. – Expresan corporalmente su rol mediante gestos, movimientos, posturas o desplazamientos sencillos. – Respetan el rol de sus compañeros, evitando interrumpir, burlarse o quitar la participación. – Colaboran con su equipo desde la responsabilidad que les corresponde. – Explican de manera sencilla qué rol cumplieron y cómo ayudó al equipo durante el juego.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "Recordamos nuestros roles de equipo"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y recuerda que en los juegos cooperativos cada integrante puede cumplir una responsabilidad.
	• Se inicia con preguntas sencillas para recuperar lo trabajado en la sesión anterior:
	  ○ **"¿Qué hacía el guía del equipo?"**
	  ○ **"¿Qué hacía el cuidador del material?"**
	  ○ **"¿Cómo ayudaba el animador?"**
	  ○ **"¿Qué hacía el recordador de reglas?"**
	  ○ **"¿Por qué no todos pueden hacer el mismo rol al mismo tiempo?"**
	• Los estudiantes responden con ideas breves.
	• El docente organiza sus respuestas y explica:
	"Hoy volveremos a trabajar con roles, pero esta vez nuestro cuerpo deberá mostrar mejor la responsabilidad que estamos cumpliendo. Si soy guía, mi cuerpo orienta; si soy cuidador, mi cuerpo protege; si soy animador, mi cuerpo expresa apoyo; si soy recordador, mi cuerpo ayuda a mantener el orden."
	• Luego, se presentan los roles que se usarán durante la sesión:
	  ○ **Guía del equipo.**
	  ○ **Cuidador del material.**
	  ○ **Animador del equipo.**
	  ○ **Recordador de reglas.**
	  ○ **Compañero de apoyo.**
	• Todos repiten la frase:
	"Mi rol cuenta y ayuda al equipo."
	
	Actividad 2: "El gesto de mi rol"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes permanecen de pie, dejando espacio entre ellos.
	• El docente explica que cada rol tendrá un gesto corporal para recordarlo durante la sesión.
	• Se practican los gestos:
	  ○ **Guía del equipo:** levanta una mano suavemente, da dos pasos al frente y mira hacia atrás como esperando a su grupo.
	  ○ **Cuidador del material:** junta ambas manos como si sostuviera algo delicado y lo acerca al pecho con cuidado.
	  ○ **Animador del equipo:** sonríe, levanta el pulgar y mira a un compañero.
	  ○ **Recordador de reglas:** coloca una mano cerca del oído y luego realiza un gesto de calma con las manos.
	  ○ **Compañero de apoyo:** extiende una mano hacia el costado sin tocar fuerte, como diciendo "te acompaño".
	• El docente va mencionando los roles en distinto orden y los estudiantes realizan el gesto correspondiente.
	• Luego, se añade movimiento:
	  ○ **"Guía: damos dos pasos y esperamos."**
		10 minutos

	○ **"Cuidador: caminamos despacio con el objeto imaginario."** ○ **"Animador: hacemos un gesto de apoyo."** ○ **"Recordador: señalamos calma y nos detenemos."** ○ **"Apoyo: damos un paso hacia un compañero y sonreímos."** • Si algún estudiante realiza el gesto de manera brusca, el docente orienta: **"El rol se expresa con cuidado. No necesitamos tocar fuerte ni correr para mostrar que ayudamos."** **Actividad 3: "Mi rol en una palabra y un movimiento"** **Tiempo: 3 minutos** • El docente indica que cada estudiante representará un rol con una palabra corta y un movimiento. • Se dan ejemplos: ○ **Guía:** dice **"vamos"** y levanta una mano. ○ **Cuidador:** dice **"cuido"** y junta las manos. ○ **Animador:** dice **"puedes"** y levanta el pulgar. ○ **Recordador:** dice **"calma"** y baja las manos suavemente. ○ **Apoyo:** dice **"ayudo"** y da un paso pequeño hacia el grupo. • El docente invita a varios estudiantes a realizar la palabra y el movimiento. • Después, todos practican juntos: ○ **"Vamos"** con gesto de guía. ○ **"Cuido"** con gesto de cuidador. ○ **"Puedes"** con gesto de animador. ○ **"Calma"** con gesto de recordador. ○ **"Ayudo"** con gesto de apoyo. • El docente explica que durante los juegos deberán recordar su rol y expresarlo con acciones, no solo con palabras.	
DESARROLLO	**Actividad 1: "Misión por equipos: cada rol en acción"** **Tiempo: 8 minutos** **Organización:** Equipos de 5 estudiantes. **Desarrollo de la actividad:** • El docente forma equipos de cinco integrantes. Si algún equipo tiene cuatro estudiantes, se puede unir el rol de animador y compañero de apoyo. • Cada estudiante recibe o elige un rol: ○ **Guía:** inicia la misión y orienta el recorrido. ○ **Cuidador del material:** lleva una pelota o pañuelo. ○ **Animador:** motiva con frases y gestos. ○ **Recordador de reglas:** recuerda caminar, esperar y no empujar. ○ **Compañero de apoyo:** observa si alguien necesita ayuda o si el equipo se está separando. • El docente organiza una ruta sencilla con conos y aros.	32 minutos

- La misión consiste en avanzar desde la salida hasta la meta cumpliendo la función de cada rol.
- Se establecen reglas:
  - El equipo debe avanzar junto.
  - Nadie corre ni empuja.
  - Cada estudiante cumple su rol.
  - El material se cuida y no se lanza.
  - La meta se alcanza cuando llega todo el equipo.
- El recorrido se realiza así:
  - **Primer tramo:** el guía camina al frente con pasos pequeños y mira hacia atrás para verificar que su equipo lo sigue.
  - **Segundo tramo:** el cuidador lleva el pañuelo o pelota entre las manos, sin lanzarlo ni apretarlo demasiado.
  - **Tercer tramo:** el recordador de reglas dice frases breves como **"despacio"**, **"sin empujar"**, **"juntos"**.
  - **Cuarto tramo:** el compañero de apoyo observa si alguien quedó atrás y le dice **"venimos juntos"**.
  - **Llegada:** el animador propone una postura de celebración segura, como brazos arriba o pulgar arriba.
- El docente acompaña con preguntas durante el recorrido:
  - **"Guía, ¿tu equipo está contigo?"**
  - **"Cuidador, ¿el material está seguro?"**
  - **"Recordador, ¿qué regla necesitamos ahora?"**
  - **"Apoyo, ¿todos llegaron?"**
  - **"Animador, ¿cómo puedes motivar sin gritar?"**
- Después de la primera ronda, los roles cambian para que otros niños experimenten una responsabilidad diferente.
- En la segunda ronda, el docente agrega una consigna expresiva: al llegar a la meta, cada equipo debe formar una **figura corporal de equipo unido**, sin empujar ni jalar a nadie.

Actividad 2: "El pañuelo de los roles"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Equipos de 4 o 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un pañuelo a cada equipo.
- Explica que el pañuelo pasará por todos los integrantes, pero cada niño deberá recibirlo y entregarlo desde su rol.
- Se establecen reglas:
  - El pañuelo se entrega con cuidado.
  - No se jala ni se lanza.
  - Todos deben participar.
  - Se respeta el turno del compañero.
  - Cada rol debe expresarse con un gesto o movimiento.
- Primera ronda:

- El **cuidador** inicia sosteniendo el pañuelo con ambas manos.
- Lo entrega al **guía**, quien da dos pasos al frente y espera al equipo.
- Luego lo recibe el **animador**, quien levanta el pulgar y dice **"vamos equipo"**.
- Después lo recibe el **recordador**, quien dice **"sin correr"** o **"con cuidado"**.
- Finalmente lo recibe el **compañero de apoyo**, quien realiza un gesto de ayuda y devuelve el pañuelo al centro.

- Segunda ronda:
  - Cambian los roles y se repite la secuencia.
  - El docente pide que cada estudiante use su cuerpo para mostrar su responsabilidad:
    - El guía mira al grupo.
    - El cuidador protege el pañuelo.
    - El animador sonríe y anima.
    - El recordador hace gesto de calma.
    - El apoyo acompaña con postura amable.
- Si un estudiante olvida su rol, el docente pregunta: **"¿Qué responsabilidad tienes ahora?, ¿cómo puedes mostrarla con tu cuerpo?"**
- Tercera ronda:
  - El equipo debe trasladar el pañuelo hasta una meta corta.
  - El pañuelo solo puede avanzar cuando cada integrante cumple su gesto de rol.
  - Si alguien se adelanta o lanza el pañuelo, el equipo vuelve a intentarlo desde ese punto, con calma.

Actividad 3: "Escena cooperativa: mi rol se ve"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Equipos de 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente explica que cada equipo representará una pequeña escena corporal donde se vea claramente el cumplimiento de roles.
- La escena será breve, sin diálogos largos, utilizando principalmente gestos, posturas y movimientos.
- El docente propone situaciones sencillas:
  - **"El equipo cruza un camino angosto."**
  - **"El equipo traslada una pelota con cuidado."**
  - **"El equipo ayuda a un compañero que se quedó atrás."**
  - **"El equipo se organiza para llegar a una meta."**
  - **"El equipo celebra porque todos cumplieron su rol."**
- Cada equipo elige una situación o el docente asigna una.
- Los estudiantes se organizan según sus roles:
  - El guía muestra el camino.
  - El cuidador sostiene o entrega el material.

- El animador da señales positivas.
- El recordador de reglas muestra calma y orden.
- El compañero de apoyo acompaña al que necesita ayuda.

- El docente orienta a los equipos con preguntas:
  - **"¿Cómo se notará quién es el guía?"**
  - **"¿Qué gesto hará el cuidador?"**
  - **"¿Cómo animará el animador sin gritar?"**
  - **"¿Qué hará el recordador si alguien corre?"**
  - **"¿Cómo se verá el apoyo con el cuerpo?"**
- Cada equipo presenta su escena.
- Los demás observan con respeto.
- Después de cada presentación, el docente pregunta:
  - **"¿Qué roles vimos?"**
  - **"¿Cuál rol ayudó a organizar el juego?"**
  - **"¿Cómo expresó su rol con el cuerpo?"**
- Si algún rol no se observa claramente, el docente no corrige de forma negativa, sino que dice:
  "Intentemos que ese rol se vea más. Por ejemplo, el cuidador puede sostener el pañuelo con más cuidado o el guía puede mirar a su equipo antes de avanzar."

Actividad 4: "La rueda de roles en movimiento"

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo amplio.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo.
- El docente explica que el círculo será una rueda cooperativa donde los roles irán cambiando.
- Se coloca una pelota liviana o pañuelo en el centro.
- El docente nombra un rol y los estudiantes que lo representen deberán realizar una acción breve.
- Primera ronda:
  - **Guías:** dan un paso al centro, levantan una mano y regresan.
  - **Cuidadores:** toman el pañuelo con ambas manos y lo colocan nuevamente en el centro.
  - **Animadores:** levantan pulgar y dicen **"tú puedes"**.
  - **Recordadores:** hacen gesto de calma y dicen **"despacio"**.
  - **Apoyos:** dan un paso hacia un compañero y realizan gesto de acompañamiento.
- Segunda ronda:
  - Los roles cambian.
  - El docente indica: **"Ahora quienes fueron guías serán cuidadores"**, y así sucesivamente.
  - Se repite el ejercicio para que todos experimenten otro rol.
- Tercera ronda:

	○ El docente plantea pequeñas situaciones: ▪ **"La pelota cayó, ¿qué rol puede ayudar?"** ▪ **"Un compañero se quedó atrás, ¿qué rol aparece?"** ▪ **"El equipo está corriendo, ¿qué rol recuerda la regla?"** ▪ **"Alguien necesita ánimo, ¿qué rol ayuda?"** • Los estudiantes responden con el gesto del rol correspondiente. • El docente permite que algunos niños expliquen brevemente: ○ **"El apoyo ayuda si alguien se queda atrás."** ○ **"El recordador dice la regla."** ○ **"El cuidador levanta la pelota."** **Actividad 5: "Reto final: todos los roles juntos"** **Tiempo: 4 minutos** **Organización:** Equipos pequeños. **Desarrollo de la actividad:** • El docente indica que realizarán un reto breve donde todos los roles deberán actuar al mismo tiempo. • Cada equipo se ubica detrás de una línea de salida. • Al frente habrá una meta cercana marcada con un cono. • La misión será llegar a la meta cumpliendo cada rol: ○ El guía inicia el avance. ○ El cuidador lleva el material. ○ El recordador dice una regla durante el camino. ○ El apoyo verifica que nadie quede atrás. ○ El animador propone una celebración tranquila al llegar. • Reglas: ○ Caminar juntos. ○ No correr. ○ No empujar. ○ No dejar a nadie atrás. ○ Llegar y formar una postura grupal. • El docente da la señal de inicio. • Los equipos avanzan con cuidado. • Si un equipo olvida un rol, el docente pregunta: ○ **"¿Quién era el recordador?"** ○ **"¿Quién cuidaba el material?"** ○ **"¿El guía esperó al equipo?"** • Se realiza una segunda oportunidad para que el equipo mejore. • Al finalizar, cada equipo forma una postura grupal donde se vea cooperación: brazos levantados, pulgar arriba, círculo pequeño o estatua de equipo unido.	
FINAL	**Actividad 1: "Calmamos el cuerpo que cumplió roles"** **Tiempo: 2 minutos**	8 minutos

- Los estudiantes se sientan en círculo o permanecen de pie en su lugar.
- El docente guía una breve relajación:
  - **“Inhalamos despacio.”**
  - **“Levantamos los brazos lentamente.”**
  - **“Exhalamos y bajamos los brazos.”**
  - **“Soltamos los hombros.”**
  - **“Relajamos las manos.”**
  - **“Dejamos quietos los pies.”**
- El docente menciona:
  “Nuestro cuerpo expresó roles, ayudó al equipo y ahora vuelve a la calma.”

Actividad 2: “Mi rol ayudó cuando…”

Tiempo: 3 minutos

- El docente pregunta:
  “¿Qué rol cumpliste hoy y cómo ayudó a tu equipo?”
- Para orientar las respuestas, brinda ejemplos:
  - **“Fui guía y esperé a mi equipo.”**
  - **“Fui cuidador y llevé el material con cuidado.”**
  - **“Fui animador y dije ‘tú puedes’.”**
  - **“Fui recordador y dije ‘sin correr’.”**
  - **“Fui apoyo y esperé a un compañero.”**
  - **“Cumplí mi rol en la escena corporal.”**
- Algunos estudiantes responden voluntariamente.
- El docente refuerza:
  - **“Cuando esperaste a tu equipo, cumpliste muy bien el rol de guía.”**
  - **“Cuando cuidaste el pañuelo, mostraste responsabilidad.”**
  - **“Cuando animaste sin gritar, ayudaste con respeto.”**
  - **“Cuando recordaste la regla, ayudaste al orden del juego.”**

Actividad 3: “¿Qué aprendimos sobre los roles?”

Tiempo: 2 minutos

- El docente plantea preguntas breves:
  - **“¿Todos los roles son importantes?”**
  - **“¿Qué pasaría si nadie quisiera cuidar el material?”**
  - **“¿Qué pasaría si nadie recordara las reglas?”**
  - **“¿Cómo ayuda el compañero de apoyo?”**
  - **“¿Por qué debemos respetar el rol de los demás?”**
- Los estudiantes responden con ideas cortas.
- El docente organiza sus respuestas y concluye:
  “Hoy aprendimos que cada rol ayuda al equipo de una manera distinta. Cuando cumplimos nuestro rol, el juego se ordena, todos participan y podemos expresarnos mejor con el cuerpo.”
- Todos repiten la frase:
  “Cumplo mi rol y respeto a mi equipo.”

	Actividad 4: "Aplauso de equipo con roles"
	
	Tiempo: 1 minuto
	
	• El docente indica que cerrarán con una secuencia de aplauso cooperativo.
	• Todos permanecen en círculo.
	• La secuencia será:
	  ○ El gesto del **guía**: mano arriba.
	  ○ El gesto del **cuidador**: manos juntas.
	  ○ El gesto del **animador**: pulgar arriba.
	  ○ El gesto del **recordador**: manos en calma.
	  ○ El gesto del **apoyo**: mano extendida suavemente.
	  ○ Dos palmadas finales para todo el equipo.
	• El docente concluye diciendo:
	"Hoy demostramos que cada rol cuenta. Cuando guiamos, cuidamos, animamos, recordamos reglas o apoyamos, nuestro cuerpo también expresa cooperación y ayuda al equipo."	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Cumple el rol asignado o elegido durante los juegos cooperativos.		Cumple el rol asignado o elegido durante los juegos cooperativos.		Respeta el rol de sus compañeros durante el desarrollo de las actividades.		Participa de manera cooperativa para lograr la meta común.		Reconoce la importancia de cumplir roles para que el juego funcione mejor.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Nos expresamos ayudando y jugamos como equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde expresarán con su cuerpo actitudes de ayuda, respeto, ánimo, espera, cuidado y colaboración hacia sus compañeros, utilizando gestos, movimientos, posturas y desplazamientos sencillos. A través de actividades motrices grupales, fortalecerán su capacidad para comunicarse corporalmente de manera positiva, comprendiendo que una actitud cooperativa permite que todos participen, se sientan seguros y logren juntos la meta del juego.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Se expresa corporalmente	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pañuelos. – Pelotas livianas. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para marcar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan en juegos cooperativos mostrando disposición para ayudar a sus compañeros. – Expresan corporalmente actitudes cooperativas mediante gestos de apoyo, espera, respeto y ánimo. – Colaboran con su equipo sin burlarse, empujar, excluir o abandonar la actividad. – Utilizan movimientos corporales seguros para cumplir retos grupales junto a sus compañeros. – Explican de manera sencilla cómo demostraron una actitud cooperativa durante el juego.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "¿Cómo se ve un niño cooperativo?"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les plantea preguntas sencillas para iniciar la sesión:
	  ○ **"¿Cómo sabemos que un compañero nos está ayudando?"**
	  ○ **"¿Qué gesto puede mostrar que animamos a alguien?"**
	  ○ **"¿Qué hacemos cuando un compañero se equivoca en un juego?"**
	  ○ **"¿Cómo se siente el equipo cuando todos ayudan?"**
	  ○ **"¿Qué no debemos hacer si queremos jugar de manera cooperativa?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea.
	• El docente recoge sus ideas y explica:
	"Hoy vamos a trabajar la actitud cooperativa. Eso significa jugar ayudando, esperando, animando y respetando a los compañeros. Nuestro cuerpo también puede mostrar cooperación cuando damos espacio, miramos con respeto, levantamos el pulgar, esperamos el turno o acompañamos a quien lo necesita."
	• Se presentan tres acuerdos para toda la sesión:
	  ○ **Ayudo sin burlarme.**
	  ○ **Espero sin empujar.**
	  ○ **Animo sin gritar ni molestar.**
	• Los estudiantes repiten la frase:
	"Coopero con mi cuerpo y ayudo a mi equipo."
	
	Actividad 2: "Gestos de ayuda y respeto"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se colocan de pie, dejando espacio entre ellos.
	• El docente indica que practicarán gestos corporales que muestran actitud cooperativa.
	• Se realizan gestos sencillos:
	  ○ **Ayuda:** extender una mano suavemente hacia un lado, sin jalar al compañero.
	  ○ **Respeto:** colocar las manos quietas al frente y mirar al compañero.
	  ○ **Ánimo:** levantar el pulgar y sonreír.
	  ○ **Espera:** quedarse quieto con las manos juntas.
	  ○ **Cuidado:** caminar despacio mirando por dónde se avanza.
	  ○ **Escucha:** colocar una mano cerca del oído y mirar al docente.
	• El docente nombra cada actitud y los estudiantes la representan con el cuerpo.
	• Luego, el docente combina gesto y movimiento:
	  ○ **"Ayuda: damos un paso suave hacia un compañero."**
	  ○ **"Respeto: dejamos espacio entre nuestros brazos y el compañero."**
	  ○ **"Ánimo: levantamos el pulgar y sonreímos."**
	  ○ **"Espera: nos quedamos quietos hasta escuchar la señal."**
	  ○ **"Cuidado: caminamos despacio sin tocar a nadie."**
	• Si algún estudiante empuja o se acerca demasiado, el docente orienta:
	"Ayudar no es jalar ni empujar; ayudar es acompañar con cuidado."
		10 minutos

	• Para cerrar, todos realizan una secuencia breve:
	  ○ Mano al oído para escuchar.
	  ○ Pulgar arriba para animar.
	  ○ Manos quietas para esperar.
	  ○ Paso suave para acompañar.
	
	Actividad 3: "Elijo cómo cooperar"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente explica que durante la sesión cada estudiante podrá demostrar una actitud cooperativa de distintas formas.
	• Se mencionan ejemplos claros y cercanos:
	  ○ **Puedo cooperar esperando mi turno.**
	  ○ **Puedo cooperar animando a un compañero.**
	  ○ **Puedo cooperar recogiendo un material que cayó.**
	  ○ **Puedo cooperar caminando despacio para no chocar.**
	  ○ **Puedo cooperar aceptando que otro compañero también participe.**
	  ○ **Puedo cooperar ayudando a que el equipo llegue completo.**
	• El docente pregunta:
	  "¿De qué forma te gustaría cooperar hoy?"
	• Algunos estudiantes responden voluntariamente.
	• Si un niño no responde, puede mostrarlo con un gesto: levantar el pulgar, señalar sus manos para ayudar o quedarse quieto mostrando espera.
	• El docente concluye:
	  "Hoy vamos a observar cómo nuestro cuerpo muestra cooperación en cada juego."	

DESARROLLO	**Actividad 1: "La ruta de la cooperación"**
	
	Tiempo: 8 minutos
	
	Organización:
	Equipos de 4 o 5 estudiantes.
	
	Desarrollo de la actividad:
	
	• El docente organiza una ruta sencilla con conos, aros y una línea marcada en el piso.
	• La misión de cada equipo será completar la ruta demostrando actitudes cooperativas durante todo el recorrido.
	• Antes de iniciar, el docente explica las reglas:
	  ○ El equipo avanza junto.
	  ○ Nadie corre ni empuja.
	  ○ Se espera al compañero que va más despacio.
	  ○ Si alguien se equivoca, el equipo lo anima.
	  ○ La meta se logra cuando todos llegan.
	• El recorrido se divide en cuatro momentos:
	  ○ **Primer momento:** caminar entre conos con pasos pequeños.
	  ○ **Segundo momento:** saltar dentro de dos aros con ambos pies juntos.
		32 minutos

- **Tercer momento:** caminar sobre una línea con brazos abiertos.
- **Cuarto momento:** llegar a la meta y formar una postura de equipo.

- El docente modela brevemente cómo se ve una actitud cooperativa:
  - Si alguien se queda atrás, el equipo espera.
  - Si alguien salta fuera del aro, se le dice: **"Inténtalo otra vez, tú puedes."**
  - Si el equipo llega primero, no celebra dejando a otros, sino que espera completo.
- Durante el recorrido, el docente plantea situaciones:
  - **"Un compañero se quedó atrás, ¿qué hace un equipo cooperativo?"**
  - **"Un compañero se equivocó al saltar, ¿qué le podemos decir?"**
  - **"El equipo está avanzando muy rápido, ¿cómo podemos cuidarnos?"**
  - **"Alguien necesita espacio para pasar, ¿qué hacemos?"**
- Los estudiantes responden con acciones:
  - Esperan al compañero.
  - Caminan más despacio.
  - Levantan el pulgar.
  - Dicen frases breves como **"tú puedes"**, **"vamos juntos"**, **"lo intentamos otra vez"**.
  - Dejan espacio para que todos pasen.
- Si un equipo empuja o se adelanta, el docente pregunta:
  "¿Eso ayuda al equipo o lo dificulta?"
- Luego invita a repetir el tramo aplicando una actitud cooperativa.
- En una segunda ronda, el equipo debe completar la ruta y, al llegar, formar una estatua grupal que represente **ayuda**, **respeto** o **alegría compartida**.

Actividad 2: "La pelota que necesita cooperación"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente muestra una pelota liviana y explica:
  "Esta pelota necesita que todos cooperen para llegar a cada compañero. No basta con pasarla; debemos mirar, esperar, cuidar y animar."
- Se establecen reglas:
  - Pasar la pelota con ambas manos.
  - Mirar al compañero antes de pasarla.
  - Esperar que el compañero esté listo.
  - No quitar la pelota.
  - Si cae, se recoge con calma.
- Primera ronda:
  - La pelota se pasa siguiendo el orden del círculo.
  - Cada estudiante debe recibirla con ambas manos y pasarla suavemente.
- Segunda ronda:

- Antes de pasar la pelota, cada estudiante debe hacer un gesto cooperativo:
  - Levantar el pulgar.
  - Sonreír.
  - Decir **"toma con cuidado"**.
  - Mirar al compañero.
  - Abrir las manos despacio.

- Tercera ronda:
  - El docente propone el reto:
    "La pelota debe llegar a todos sin que nadie se quede sin participar."
- Si la pelota cae, el grupo dice:
  "Lo intentamos otra vez."
- Si alguien lanza la pelota muy fuerte, el docente pregunta:
  "¿Ese pase cuidó al compañero?"
- Luego se repite el pase con suavidad.
- Si alguien no ha recibido la pelota, el docente pregunta:
  "¿Quién falta participar?"
- Los estudiantes miran alrededor y ayudan a identificar al compañero.
- Para cerrar la actividad, se realiza una ronda final donde cada niño, al pasar la pelota, dice una frase breve:
  - **"Te ayudo."**
  - **"Tú puedes."**
  - **"Con cuidado."**
  - **"Vamos juntos."**
  - **"Buen trabajo."**

Actividad 3: "Puente de apoyo"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Equipos de 5 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente coloca una cuerda o línea en el piso que representará un puente.
- Cada equipo deberá cruzar el puente uno por uno, pero el reto principal será mostrar apoyo cooperativo.
- Se explican reglas:
  - Cruza un estudiante a la vez.
  - Los demás esperan sin empujar.
  - Se anima con respeto.
  - Nadie se burla si alguien pierde equilibrio.
  - Si alguien se sale de la línea, puede volver a intentarlo.
- Primera ronda:
  - Cada estudiante cruza caminando con brazos abiertos.
  - Los compañeros observan en silencio y esperan su turno.
- Segunda ronda:
  - Los compañeros pueden apoyar con frases breves:

- **“Camina despacio.”**
- **“Mira al frente.”**
- **“Tú puedes.”**
- **“Respira y sigue.”**
- **“Estamos contigo.”**

- Tercera ronda:
  - El docente propone una situación:
    “Un compañero está nervioso para cruzar. ¿Cómo puede ayudar el equipo sin burlarse ni apurarlo?”
- Los estudiantes pueden responder:
  - Animándolo.
  - Dejándole espacio.
  - Esperando con calma.
  - Diciendo que puede intentarlo otra vez.
  - Haciendo silencio para que se concentre.
- Luego, el compañero cruza a su ritmo.
- Si algún estudiante se burla, interrumpe o presiona, el docente detiene brevemente y pregunta:
  “¿Esa actitud ayuda o hace sentir mal al compañero?”
- Se vuelve a establecer la actitud esperada: respetar, animar y esperar.
- En la última ronda, cada equipo debe cruzar completo y formar al final una postura de **equipo que apoya**, por ejemplo, todos con pulgar arriba o todos con brazos abiertos sin tocarse fuerte.

Actividad 4: “La cadena amable”

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Equipos de 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un pañuelo a cada equipo.
- La misión consiste en trasladar el pañuelo de un punto a otro pasando por todos los integrantes.
- La regla principal será que cada entrega debe hacerse con una actitud cooperativa.
- Se establecen reglas:
  - El pañuelo se entrega con cuidado.
  - No se lanza ni se jala.
  - Todos deben recibirlo.
  - Se acompaña con una frase amable o gesto positivo.
  - Si cae, se recoge sin molestarse.
- Primera ronda:
  - El primer estudiante camina hasta una marca corta y entrega el pañuelo al segundo.
  - Al entregarlo, dice: **“te toca”** o muestra pulgar arriba.
  - El segundo continúa hasta la siguiente marca y lo entrega al tercero.
  - Así continúa hasta que todos participen.

- Segunda ronda:
    - Antes de entregar el pañuelo, cada niño realiza un movimiento corporal expresivo:
        - Levantar los brazos con alegría.
        - Caminar despacio como cuidando algo valioso.
        - Hacer una pequeña reverencia de respeto.
        - Sonreír y entregar con ambas manos.
        - Dar un paso suave hacia el compañero.
- Tercera ronda:
    - El docente añade una situación:
      "El pañuelo cayó. ¿Qué hace un equipo cooperativo?"
- Los estudiantes deben responder con una acción:
    - Lo recogen.
    - No culpan a nadie.
    - Dicen **"lo intentamos otra vez"**.
    - Vuelven a organizarse.
- Si un niño intenta quitar el pañuelo de las manos del compañero, el docente pregunta:
  "¿Cómo se entrega el pañuelo en un equipo cooperativo?"
- Luego se practica nuevamente la entrega con ambas manos y mirada respetuosa.
- La actividad termina cuando todos los equipos completan la cadena amable.

Actividad 5: "Estatuas de actitudes cooperativas"

Tiempo: 4 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en grupos pequeños.

Desarrollo de la actividad:

- El docente explica que formarán estatuas corporales para representar actitudes cooperativas.
- Los estudiantes se agrupan de 3 o 4 integrantes.
- El docente menciona una actitud y cada grupo debe representarla con el cuerpo:
    - **Ayuda.**
    - **Respeto.**
    - **Espera.**
    - **Ánimo.**
    - **Cuidado.**
    - **Trabajo en equipo.**
- Ejemplos que pueden realizar:
    - Para **ayuda**, un estudiante hace gesto de acompañar a otro.
    - Para **respeto**, todos dejan espacio y miran al centro.
    - Para **espera**, permanecen quietos con manos juntas.
    - Para **ánimo**, levantan pulgar y sonríen.
    - Para **cuidado**, caminan despacio alrededor de un objeto imaginario.
    - Para **trabajo en equipo**, forman un círculo con brazos abiertos sin empujar.

	• El docente da unos segundos para que cada grupo organice su estatua.
	• Luego observa las representaciones y pregunta:
	  ○ **"¿Qué actitud está mostrando este equipo?"**
	  ○ **"¿Cómo lo expresaron con el cuerpo?"**
	  ○ **"¿Esa actitud ayuda al juego cooperativo?"**
	• Si algún grupo no sabe cómo representar una actitud, el docente ofrece una opción sencilla:
	"Para ayuda, pueden mostrar que esperan a un compañero y lo animan con el pulgar arriba."	

FINAL	**Actividad 1: "Calmamos el cuerpo cooperativo"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o permanecen de pie en su lugar.
	• El docente guía una respiración suave:
	  ○ **"Inhalamos despacio."**
	  ○ **"Levantamos los brazos lentamente."**
	  ○ **"Exhalamos y bajamos los brazos."**
	  ○ **"Soltamos los hombros."**
	  ○ **"Relajamos las manos."**
	  ○ **"Dejamos quietos los pies."**
	• Luego, el docente menciona:
	"Hoy nuestro cuerpo mostró ayuda, respeto, ánimo y cuidado. Ahora volvemos a la calma."
	
	Actividad 2: "Hoy cooperé cuando…"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente pregunta:
	"¿En qué momento mostraste una actitud cooperativa?"
	• Para orientar las respuestas, brinda ejemplos:
	  ○ **"Esperé a mi compañero."**
	  ○ **"Lo animé cuando se equivocó."**
	  ○ **"Pasé la pelota con cuidado."**
	  ○ **"No me burlé."**
	  ○ **"Ayudé a recoger el pañuelo."**
	  ○ **"Dejé espacio para que otro pase."**
	  ○ **"Dije 'lo intentamos otra vez'."**
	• Algunos estudiantes responden voluntariamente.
	• El docente refuerza las respuestas:
	  ○ **"Cuando esperaste, ayudaste al equipo."**
	  ○ **"Cuando animaste, hiciste que tu compañero se sintiera mejor."**
	  ○ **"Cuando pasaste la pelota con cuidado, cuidaste el cuerpo del otro."**
	  ○ **"Cuando no te burlaste, mostraste respeto."**
	
	Actividad 3: "¿Qué es una actitud cooperativa?"
		8 minutos

	Tiempo: 2 minutos
	
	• El docente pregunta:
	  ○ **"¿Cooperar es solo jugar?"**
	  ○ **"¿Cooperar también es ayudar?"**
	  ○ **"¿Cooperar también es esperar?"**
	  ○ **"¿Cooperar también es respetar cuando alguien se equivoca?"**
	• Los estudiantes responden con ideas breves.
	• El docente organiza las respuestas y explica:
	"Una actitud cooperativa significa ayudar, respetar, esperar, cuidar y animar para que todos puedan participar y lograr juntos la meta del juego."
	• Todos repiten la frase:
	"Coopero, respeto y ayudo a mi equipo."
	
	Actividad 4: "Aplauso amable de cierre"
	
	Tiempo: 1 minuto
	
	• El docente indica que cerrarán con un aplauso amable.
	• Todos permanecen en círculo.
	• La secuencia será:
	  ○ Una sonrisa mirando al grupo.
	  ○ Un pulgar arriba hacia un compañero.
	  ○ Una palmada suave.
	  ○ Dos palmadas para todo el equipo.
	• Antes de finalizar, el docente dice:
	"Hoy aprendimos que una actitud cooperativa se nota en nuestro cuerpo, en nuestros gestos y en la forma como tratamos a los compañeros."
	• Todos realizan las palmadas finales.
	• El docente concluye diciendo:
	"Cuando ayudamos, esperamos, respetamos y animamos, nuestro equipo juega mejor y todos se sienten parte del juego."	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Participa en los juegos mostrando disposición para cooperar con sus compañeros.		Expresa con gestos, posturas o movimientos actitudes de ayuda, respeto y ánimo.		Espera, acompaña y apoya a sus compañeros durante las actividades cooperativas.		Evita conductas que dificultan el juego, como empujar, burlarse, quitar materiales o excluir.		Reconoce la importancia de la actitud cooperativa para lograr una meta común.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											

5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	"Cooperamos con alegría y nos expresamos en equipo"
1.2. Institución educativa	Institución Educativa 18116
1.4. Responsable	Angel Gabriel Huaman Gonzales

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Al finalizar la sesión, los estudiantes participarán en juegos cooperativos donde demostrarán actitud cooperativa mediante gestos, movimientos, posturas y acciones corporales de ayuda, respeto, espera, ánimo y cuidado hacia sus compañeros. A través de retos motrices grupales, aprenderán que su cuerpo no solo sirve para desplazarse o jugar, sino también para expresar apoyo, acompañar al equipo, aceptar errores, incluir a todos y contribuir al logro de una meta común de manera segura y ordenada.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
– Educación Física	– Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	– Se expresa corporalmente	– Lista de cotejo

MATERIALES	ENFOQUES TRANSVERSALES	CRITERIOS DE ÉXITO
– Aros. – Conos. – Pañuelos. – Pelotas livianas. – Cuerdas, sogas o cintas. – Tiza o cinta adhesiva para delimitar espacios. – Silbato, palmadas o pandereta. – Espacio amplio del aula o patio.	– Orientación al bien común – Inclusión o atención a la diversidad – Igualdad de género – Búsqueda de la excelencia	– Participan activamente en juegos cooperativos mostrando gestos y acciones de ayuda hacia sus compañeros. – Expresan corporalmente actitudes de respeto, ánimo, espera, cuidado e inclusión durante los juegos. – Acompañan a sus compañeros cuando presentan dificultad, sin burlas ni reclamos. – Colaboran con su equipo para cumplir retos motrices sencillos, cuidando el espacio y el cuerpo de los demás. – Explican de manera breve cómo demostraron una actitud cooperativa durante la sesión.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO

INICIO	**Actividad 1: "Recordamos cómo se ve la cooperación"**
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente reúne a los estudiantes en círculo y les recuerda que en los juegos cooperativos no se busca ganar solos, sino participar juntos y ayudarse.
	• Se inicia con preguntas sencillas para recuperar lo trabajado anteriormente:
	  ○ **"¿Cómo ayudamos a un compañero durante un juego?"**
	  ○ **"¿Qué podemos hacer si alguien se equivoca?"**
	  ○ **"¿Cómo mostramos respeto con nuestro cuerpo?"**
	  ○ **"¿Qué gesto usamos para animar a un compañero?"**
	  ○ **"¿Por qué es importante esperar y no empujar?"**
	• Los estudiantes responden de manera espontánea.
	• El docente organiza sus ideas y explica:
	"Hoy seguiremos practicando la actitud cooperativa. Eso significa ayudar, esperar, animar, respetar y cuidar al equipo mientras usamos nuestro cuerpo para jugar y expresarnos."
	• Luego, se presentan tres acuerdos para toda la sesión:
	  ○ **Ayudo cuando alguien lo necesita.**
	  ○ **Animo cuando alguien se equivoca.**
	  ○ **Cuido mi cuerpo y el cuerpo de mis compañeros.**
	• Todos repiten la frase:
	"Coopero, respeto y ayudo a mi equipo."
	
	Actividad 2: "Mi cuerpo muestra buenas actitudes"
	
	Tiempo: 4 minutos
	
	• Los estudiantes se colocan de pie, separados unos de otros para evitar choques.
	• El docente indica que practicarán movimientos y gestos que muestran actitud cooperativa.
	• Se realizan las siguientes acciones:
	  ○ **Ayuda:** extender una mano suavemente hacia el costado, sin tocar fuerte ni jalar.
	  ○ **Respeto:** quedarse quieto, mirar al compañero y dejar espacio.
	  ○ **Ánimo:** levantar el pulgar y sonreír.
	  ○ **Espera:** colocar las manos juntas y mantenerse en su lugar.
	  ○ **Cuidado:** caminar despacio observando el espacio.
	  ○ **Inclusión:** abrir los brazos suavemente como invitando a participar, sin empujar.
	• Luego, el docente combina las actitudes con desplazamientos sencillos:
	  ○ **"Caminamos despacio mostrando cuidado."**
	  ○ **"Nos detenemos y mostramos espera."**
	  ○ **"Levantamos el pulgar para dar ánimo."**
	  ○ **"Damos un paso suave hacia un compañero para mostrar apoyo."**
	  ○ **"Abrimos los brazos para invitar a todos al juego."**
	• Si algún estudiante realiza el gesto de forma brusca, el docente orienta:
	"El apoyo se muestra con cuidado. No jalamos ni empujamos; acompañamos con respeto."
	• Para cerrar, todos realizan una pequeña secuencia:
		10 minutos

	○ Mano al oído para escuchar. ○ Pulgar arriba para animar. ○ Manos quietas para esperar. ○ Paso suave para acompañar. ○ Sonrisa para mostrar respeto. **Actividad 3: "El compromiso cooperativo"** **Tiempo: 3 minutos** • El docente explica que cada estudiante elegirá una forma de cooperar durante la sesión. • Se presentan opciones sencillas: ○ **Voy a esperar mi turno.** ○ **Voy a animar a un compañero.** ○ **Voy a cuidar el material.** ○ **Voy a caminar sin empujar.** ○ **Voy a ayudar si alguien se queda atrás.** ○ **Voy a decir "lo intentamos otra vez" si algo no sale bien.** • El docente pregunta: **"¿Cómo quieres cooperar hoy?"** • Algunos estudiantes responden de manera voluntaria. • Quienes no desean hablar pueden expresarlo con un gesto, por ejemplo: ○ Pulgar arriba para animar. ○ Manos juntas para esperar. ○ Mano extendida suavemente para ayudar. ○ Brazos abiertos para incluir. • El docente concluye: **"Hoy observaremos cómo cada uno demuestra cooperación con su cuerpo, sus gestos y sus acciones durante el juego."**	
DESARROLLO	**Actividad 1: "El camino de los buenos compañeros"** **Tiempo: 8 minutos** **Organización:** Equipos de 4 o 5 estudiantes. **Desarrollo de la actividad:** • El docente organiza un recorrido sencillo con conos, aros y líneas marcadas en el piso. • Cada equipo deberá completar el camino demostrando actitudes cooperativas. • Antes de iniciar, el docente explica las reglas: ○ El equipo avanza junto. ○ Nadie corre ni empuja. ○ Se espera al compañero que va más despacio. ○ Si alguien se equivoca, se le anima. ○ La meta se logra cuando todos llegan. • El recorrido se organiza en cuatro tramos:	32 minutos

- **Tramo 1: Camino tranquilo.**
  Los estudiantes caminan entre conos sin tocarlos, manteniendo distancia y cuidando el espacio del compañero.
- **Tramo 2: Saltos compartidos.**
  Cada estudiante salta dentro de un aro con ambos pies juntos, uno por uno, mientras el equipo espera su turno.
- **Tramo 3: Línea de equilibrio.**
  Caminan sobre una línea con brazos abiertos, intentando mantener el equilibrio sin apurar al compañero.
- **Tramo 4: Meta cooperativa.**
  Todos llegan a la meta y forman una postura grupal de ayuda, por ejemplo, pulgar arriba, brazos abiertos o círculo pequeño sin empujarse.

- Durante la actividad, el docente plantea situaciones concretas:
  - **"Un compañero salió del aro, ¿qué puede decirle el equipo?"**
  - **"Alguien va más despacio, ¿qué hacemos?"**
  - **"El equipo llegó, pero falta un compañero, ¿ya terminó la misión?"**
  - **"Un compañero se equivocó, ¿nos burlamos o lo animamos?"**
- Los estudiantes deben responder con acciones cooperativas:
  - Esperar.
  - Animar.
  - Dejar espacio.
  - Caminar más despacio.
  - Decir **"tú puedes"**, **"lo intentamos otra vez"**, **"vamos juntos"**.
- Si un equipo se adelanta o deja atrás a un compañero, el docente pregunta: **"¿El equipo llegó completo o falta alguien?"**
- Luego, el grupo repite el tramo cuidando que todos avancen juntos.
- En la segunda ronda, el docente pide que cada equipo agregue un gesto cooperativo al finalizar el recorrido, como un aplauso suave, una sonrisa grupal o un pulgar arriba hacia los compañeros.

Actividad 2: "La pelota amable"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Todos los estudiantes en círculo.

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes forman un círculo amplio.
- El docente muestra una pelota liviana y explica:
  "Esta pelota solo puede viajar si la tratamos con cuidado y si cuidamos también al compañero que la recibe."
- Se establecen reglas:
  - La pelota se pasa con ambas manos.
  - Se mira al compañero antes de pasarla.
  - No se lanza fuerte.
  - Nadie quita la pelota.
  - Si cae, se recoge sin culpar.
- Primera ronda:

- La pelota se pasa siguiendo el orden del círculo.
- Cada estudiante debe mirar al compañero, esperar que esté atento y entregar la pelota con suavidad.

- Segunda ronda:
  - Antes de pasar la pelota, cada estudiante realiza un gesto cooperativo:
    - Pulgar arriba.
    - Sonrisa.
    - Mirada atenta.
    - Manos abiertas.
    - Pequeña inclinación del cuerpo como señal de entrega.
- Tercera ronda:
  - Al pasar la pelota, cada niño dice una frase amable:
    - **"Tú puedes."**
    - **"Con cuidado."**
    - **"Te toca."**
    - **"Buen trabajo."**
    - **"Seguimos juntos."**
- Si la pelota cae, el docente orienta:
  "Cuando algo no sale bien, el equipo no culpa. El equipo vuelve a intentar."
- Todos dicen:
  "Lo intentamos otra vez."
- Luego, se continúa la ronda desde el estudiante donde cayó la pelota.
- Si alguien lanza demasiado fuerte, el docente pregunta:
  "¿Ese pase ayudó al compañero a recibir con seguridad?"
- El estudiante repite el pase de manera más suave.
- Para cerrar, el grupo intenta que la pelota llegue a todos manteniendo una actitud amable y cooperativa.

Actividad 3: "Parejas que se acompañan"

Tiempo: 7 minutos

Organización:
Trabajo en parejas.

Desarrollo de la actividad:

- El docente organiza a los estudiantes en parejas.
- Cada pareja deberá realizar pequeños desplazamientos y movimientos donde uno acompaña al otro sin empujar ni jalar.
- Se explican las reglas:
  - Caminar juntos.
  - No dejar atrás al compañero.
  - No jalar ni empujar.
  - Respetar el ritmo de cada uno.
  - Cambiar de rol cuando el docente lo indique.
- Primera ronda:
  - Un estudiante será **compañero guía** y el otro será **compañero acompañado**.

- El guía camina despacio por una línea marcada o alrededor de un cono.
- El acompañado camina cerca, observando y siguiendo el ritmo.
- No deben tomarse fuerte de la mano; pueden caminar lado a lado o con una distancia corta.

- Segunda ronda:
  - Cambian los roles.
  - El nuevo guía debe recordar caminar despacio y mirar si su compañero va junto a él.
- Tercera ronda:
  - El docente agrega consignas expresivas:
    - **"Caminen como si cuidaran algo delicado."**
    - **"Deténganse juntos cuando escuchen una palmada."**
    - **"Levanten los brazos juntos al llegar."**
    - **"Muestren con el cuerpo que están ayudándose."**
- Si una pareja se separa mucho, el docente pregunta:
  "¿Están caminando juntos o cada uno por su lado?"
- Luego invita a repetir el tramo de forma más cooperativa.
- Si un niño jala al compañero, el docente orienta:
  "Acompañar no es jalar. Acompañar es caminar cerca, esperar y cuidar."
- Para cerrar, cada pareja realiza una postura de cooperación: ambos con pulgar arriba, brazos abiertos o mirada respetuosa hacia el compañero.

Actividad 4: "El pañuelo de la ayuda"

Tiempo: 6 minutos

Organización:
Equipos de 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente entrega un pañuelo a cada equipo.
- Explica que el pañuelo representa una misión compartida: debe llegar a la meta pasando por todos los integrantes.
- Se establecen reglas:
  - Todos deben tocar o trasladar el pañuelo en algún momento.
  - El pañuelo se entrega, no se lanza.
  - Se acompaña la entrega con un gesto amable.
  - Si cae, se recoge con calma.
  - Nadie se queda sin participar.
- Primera ronda:
  - El primer estudiante camina con el pañuelo hasta una marca cercana.
  - Lo entrega al segundo compañero con ambas manos.
  - El segundo continúa hasta otra marca y lo entrega al tercero.
  - El cuarto lo lleva hasta la meta.
- Segunda ronda:
  - Antes de entregar el pañuelo, cada estudiante realiza un gesto cooperativo:
    - Sonreír.
    - Levantar el pulgar.

- Decir **“te toca”**.
- Decir **“vamos juntos”**.
- Dar un paso suave hacia el compañero.

- Tercera ronda:
  - El docente plantea una situación:
    “Un compañero no recibió el pañuelo porque el equipo se apuró. ¿Qué hacemos?”
- Los estudiantes deben responder con una acción:
  - Volver a incluirlo.
  - Entregarle el pañuelo.
  - Esperarlo.
  - Decirle **“ahora te toca”**.
  - Repetir la ronda sin molestarse.
- Si el pañuelo cae, el equipo debe decir:
  “Lo intentamos otra vez.”
- El docente acompaña con preguntas:
  - **“¿Todos participaron?”**
  - **“¿La entrega fue cuidadosa?”**
  - **“¿El equipo animó o se molestó?”**
  - **“¿Cómo se vio la cooperación?”**
- La actividad termina cuando todos los equipos logran que el pañuelo llegue a la meta con participación de todos.

Actividad 5: “Estatuas vivas de cooperación”

Tiempo: 4 minutos

Organización:
Grupos pequeños de 3 o 4 estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- El docente explica que harán estatuas corporales para mostrar actitudes cooperativas.
- Cada grupo deberá representar una actitud usando su cuerpo.
- El docente menciona una actitud y los estudiantes forman la estatua:
  - **Ayuda.**
  - **Respeto.**
  - **Espera.**
  - **Ánimo.**
  - **Cuidado.**
  - **Inclusión.**
- Ejemplos que pueden representar:
  - **Ayuda:** un estudiante acompaña con gesto amable a otro.
  - **Respeto:** todos dejan espacio y miran al centro.
  - **Espera:** manos quietas y cuerpo detenido.
  - **Ánimo:** pulgares arriba y sonrisas.
  - **Cuidado:** todos caminan despacio alrededor de un objeto imaginario.
  - **Inclusión:** un grupo abre espacio para que otro compañero entre.
- El docente da unos segundos para que cada grupo se organice.

	• Luego observa las estatuas y pregunta:
	  ○ **"¿Qué actitud está mostrando este equipo?"**
	  ○ **"¿Cómo se nota en el cuerpo?"**
	  ○ **"¿Esa actitud ayuda a que todos participen?"**
	• Si algún grupo no logra representar la actitud, el docente da una orientación sencilla:
	"Para inclusión, pueden mostrar que hacen espacio para que un compañero entre al círculo."	

FINAL	**Actividad 1: "Respiramos con actitud tranquila"**
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• Los estudiantes se sientan en círculo o permanecen de pie en su lugar.
	• El docente guía una breve relajación:
	  ○ **"Inhalamos despacio."**
	  ○ **"Levantamos los brazos lentamente."**
	  ○ **"Exhalamos y bajamos los brazos."**
	  ○ **"Soltamos los hombros."**
	  ○ **"Relajamos las manos."**
	  ○ **"Dejamos quietos los pies."**
	• Luego, el docente menciona:
	"Nuestro cuerpo jugó, ayudó, esperó y animó. Ahora vuelve a la calma."
	
	Actividad 2: "Hoy mostré cooperación cuando…"
	
	Tiempo: 3 minutos
	
	• El docente pregunta:
	"¿En qué momento mostraste una actitud cooperativa durante los juegos?"
	• Para orientar las respuestas, brinda ejemplos:
	  ○ **"Cuando esperé a mi compañero."**
	  ○ **"Cuando animé a alguien."**
	  ○ **"Cuando pasé la pelota suave."**
	  ○ **"Cuando no empujé."**
	  ○ **"Cuando ayudé a recoger el pañuelo."**
	  ○ **"Cuando dejé espacio para que otro participe."**
	  ○ **"Cuando dije 'lo intentamos otra vez'."**
	• Algunos estudiantes responden voluntariamente.
	• El docente refuerza con frases breves:
	  ○ **"Cuando esperaste, ayudaste al equipo."**
	  ○ **"Cuando animaste, hiciste que el compañero se sintiera seguro."**
	  ○ **"Cuando pasaste suave la pelota, cuidaste el cuerpo del otro."**
	  ○ **"Cuando incluiste a tu compañero, mostraste respeto."**
	
	Actividad 3: "¿Qué aprendimos sobre cooperar?"
	
	Tiempo: 2 minutos
	
	• El docente realiza preguntas breves:
		8 minutos

	○ **"¿Cooperar es ayudar?"** ○ **"¿Cooperar es esperar?"** ○ **"¿Cooperar es animar cuando alguien se equivoca?"** ○ **"¿Cooperar es cuidar el cuerpo del compañero?"** ○ **"¿Cooperar es dejar que todos participen?"** • Los estudiantes responden con ideas cortas. • El docente organiza las respuestas y concluye: **"Cooperar significa ayudar, respetar, esperar, cuidar, animar e incluir a todos para que el equipo logre la meta del juego."** • Todos repiten la frase: **"Coopero con respeto y ayudo a mi equipo."** **Actividad 4: "Aplauso cooperativo final"** **Tiempo: 1 minuto** • El docente indica que cerrarán con un aplauso cooperativo. • Todos permanecen en círculo. • La secuencia será: ○ Una sonrisa mirando al grupo. ○ Un pulgar arriba hacia un compañero. ○ Una palmada suave. ○ Dos palmadas para todo el equipo. • Antes de finalizar, el docente dice: **"Hoy demostramos que una actitud cooperativa se expresa con el cuerpo, con los gestos y con la forma en que tratamos a los demás."** • Todos realizan las palmadas finales. • El docente concluye diciendo: **"Cuando ayudamos, esperamos, animamos, cuidamos e incluimos, nuestro equipo juega mejor y todos se sienten parte del juego."**	

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
		Participa en los juegos cooperativos mostrando disposición para ayudar y colaborar.		Expresa con su cuerpo actitudes de respeto, ánimo, espera, cuidado e inclusión.		Apoya a sus compañeros durante el juego sin burlarse, empujar ni excluir.		Usa movimientos seguros y controlados para contribuir al logro del equipo.		Reconoce que la actitud cooperativa permite jugar mejor y lograr metas comunes.	
		SI	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**	**SI**	**NO**
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											

8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
. . . . .											