

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en
estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.**

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

Investigador: Bach. Chinguel Calle Hector

Asesor: M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

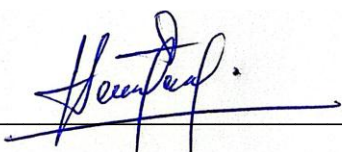
Lambayeque - Perú

2026

Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.

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

Autor:



Bach. Hector Chinguel Calle
Investigador

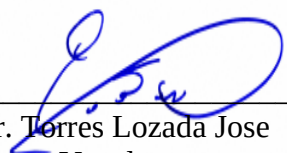
APROBADO POR EL SIGUIENTE JURADO



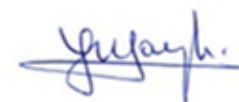
M. Sc. Granados Barreto Juan Carlos
Secretario



Dr. Bustamante Cerna David
Presidente



Dr. Torres Lozada Jose
Vocal



M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
DNI: 16524459
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 595-2026

Siendo las 17:00 horas, del día jueves 13 de agosto 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/gve-jxuc-dhr> por mandato de la Resolución N° 2545-2026-D-FACHSE de fecha 5 de agosto de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1044-2026-D-FACHSE de fecha 27 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	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): TALLERES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE SECUNDARIA IEPS N.° 14550, HUARMACA, 2026. Presentada por CHINGUEL CALLE, HECTOR para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.

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

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**. Siendo las 18:00 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 amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz usuario revisor de Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulada: **Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.**

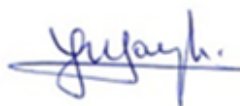
Cuyo autor es Bach. Chinguel Calle Hector, con DNI **48390617**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 9%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita 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; 11 de junio del 2026

Adjunta:
*Resumen de Reporte
automatizado de similitudes
Recibo digital*



M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
DNI: 16524459
Asesor

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

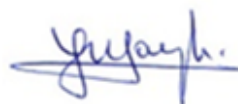
Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	9%	5%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
2	vsip.info	2%
	Fuente de Internet	
3	alicia.concytec.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	www.siteal.iiep.unesco.org	<1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	<1%
	Trabajo del estudiante	
6	sdch.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
7	ojs.docentes20.com	<1%
	Fuente de Internet	
8	repositorio.unemi.edu.ec	<1%
	Fuente de Internet	



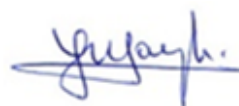
M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
DNI: 16524459
Asesor

9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
10	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
11	es.slideshare.net	<1 %
	Fuente de Internet	
12	repositorio.uceva.edu.co	<1 %
	Fuente de Internet	
13	repositorio.udh.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
14	www.slideshare.net	<1 %
	Fuente de Internet	
15	repositorio.upt.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
16	repositorio.unicesmag.edu.co:8080	<1 %
	Fuente de Internet	
17	repositorio.sanfranciscochinha.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
18	repositorio.ucjc.edu	<1 %
	Fuente de Internet	
19	repositorio.upsc.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	



M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
DNI: 16524459
Asesor

20	Pérez Pimienta, Claudia Yaneth Flores Mejía, Jennifer Amariz Lascarro, Dairo. "Implementación de Los Juegos Tradicionales Wayuu Como Estrategias Lúdicas Que Fortalezcan El Proceso De Enseñanza En El Área De Educación Física Con Estudiantes De Grado 6.", Universidad de La Sabana (Colombia) Publicación	<1 %
21	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
23	cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
24	revistascientificas.uach.mx Fuente de Internet	<1 %
25	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
27	revista-apunts.com Fuente de Internet	<1 %
28	www.dykinson.com Fuente de Internet	



M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
DNI: 16524459
Asesor

		<1 %
29	www.risti.xyz Fuente de Internet	<1 %
30	Alexander EJ Villegas-Espinoza, Jorge Isaac Necochea-Chamorro. "Development of a Student Performance Prediction System with Deep Learning", TEM Journal, 2025 Publicación	<1 %
31	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

DNI: 16524459

Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Hector Chinguel Calle
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Talleres de educación física para fortalecer las habilidades soc...
Nombre del archivo: ZTESIS_FINAL_HECTOR_CHINGUEL_REVISION_APA.docx
Tamaño del archivo: 3.14M
Total de páginas: 139
Total de palabras: 28,903
Total de caracteres: 164,507
Fecha de entrega: 10-jun-2026 12:25p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2980595571



Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
DNI: 16524459
Asesor

DEDICATORIA

Con profunda gratitud, dedico esta tesis a Dios, por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para superar cada desafío presentado en este camino. Asimismo, la dedico a mi familia, por su amor, apoyo incondicional y confianza permanente, ya que su compañía y sus palabras de aliento fueron fundamentales para culminar satisfactoriamente esta importante meta académica.

Hector

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por haberme brindado una formación académica que fortaleció mis conocimientos, valores y compromiso profesional. Asimismo, manifiesto mi especial gratitud a mi asesor, M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz, por su orientación, disposición y valiosos aportes durante el desarrollo de esta investigación. Su acompañamiento, experiencia y confianza fueron fundamentales para culminar satisfactoriamente el presente trabajo.

Hector

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	12
I. DISEÑO TEÓRICO	14
1.1. Antecedentes	14
1.1.1. A nivel internacional	14
1.1.2. A nivel nacional	16
1.1.3. A nivel local	17
1.2. Bases teóricas.....	20
1.2.1. Teorías que sustentan los talleres de educación física	20
1.2.2. Teorías y enfoques que sustentan la variable dependiente: habilidades sociomotrices	23
1.3. Definición y operacionalización de variables.....	27
1.3.1. Definiciones conceptuales.....	27
Capítulo II: Diseño Metodológico	36
2.1. Tipo de investigación.....	36
2.2. Población, muestra y muestreo.	37
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.....	38
2.4. Aspectos éticos de la investigación.....	40
Capítulo III: Resultados	42
3.1. Resultados.....	42
Capítulo IV: Discusión de los Resultados.....	47
Capítulo V: Propuesta	55
CONCLUSIONES	120
RECOMENDACIONES.....	121
REFERENCIAS.....	122
ANEXOS	129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 : Población de la IEPS.	37
Tabla 2 total de estudiantess de segundo grado de secundaria	38
Tabla 3 El baremo para la interpretación de resultados	39
Tabla 4 Dimension Interacción y cooperación	42
Tabla 5 Dimensión Comunicación motriz	43
Tabla 6. Dimensión Respeto de normas y roles.....	44
Tabla 7 Dimensión Resolución de problemas sociomotrices	45

RESUMEN

La investigación titulada *Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026* tuvo como objetivo general proponer talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo-propositivo, diseño no experimental y corte transversal. La población y muestra censal estuvo conformada por 25 estudiantes, evaluados mediante la técnica de observación estructurada y una guía de observación validada por juicio de expertos. Los resultados evidenciaron dificultades en las dimensiones interacción y cooperación, comunicación motriz, respeto de normas y roles, y resolución de problemas sociomotrices, debido a que predominaron los niveles “Nunca” y “A veces”. Estos hallazgos demostraron limitaciones para cooperar, integrarse al equipo, comunicar estrategias, respetar reglas, asumir roles, buscar acuerdos y resolver conflictos durante las actividades físicas. En respuesta a esta problemática, se diseñó una propuesta de talleres basada en juegos cooperativos, dinámicas motrices, roles rotativos, comunicación verbal y no verbal, acuerdos grupales y retos sociomotrices. Se concluyó que la propuesta planteada es pertinente, activa e innovadora, porque contribuye al fortalecimiento de

Palabras clave: talleres de educación física, habilidades sociomotrices, comunicación, cooperación, resolución de problemas sociomotrices.

ABSTRACT

The research titled Physical Education Workshops to Strengthen Sociomotor Skills in Second-Year Secondary Students at IEPS No. 14550, Huarmaca, 2026 had the general objective of proposing physical education workshops to strengthen sociomotor skills. The study was developed under a quantitative approach, with a descriptive-propositional level, non-experimental design, and cross-sectional scope. The population and census sample consisted of 25 students, who were evaluated through the structured observation technique and an observation guide validated by expert judgment. The results revealed difficulties in the dimensions of interaction and cooperation, motor communication, respect for rules and roles, and sociomotor problem solving, since the levels “Never” and “Sometimes” predominated. These findings showed limitations in cooperating, integrating into the team, communicating strategies, respecting rules, assuming roles, reaching agreements, and resolving conflicts during physical activities. In response to this problem, a workshop proposal was designed based on cooperative games, motor dynamics, rotating roles, verbal and non-verbal communication, group agreements, and sociomotor challenges. It was concluded that the proposed program is relevant, active, and innovative because it contributes to the strengthening of.

Keywords: physical education workshops, sociomotor skills, communication, cooperation, sociomotor problem solving.

INTRODUCCIÓN

En la escuela secundaria, los talleres de Educación Física son una buena forma de ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades sociales y de movimiento. Esto se debe a que promueven el trabajo en equipo, la comunicación, la toma de decisiones juntos y el respeto a las reglas en situaciones de juego colectivo. La UNESCO dice que una educación física de calidad incluye aprendizajes físicos, mentales y emocionales, y ayuda a los estudiantes a aprender unos de otros. También contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales que son importantes para el bienestar de los estudiantes. Por lo tanto, los talleres con juegos y actividades en grupo son una buena manera de fortalecer la interacción y la convivencia entre los estudiantes de secundaria.

En el contexto peruano, el Ministerio de Educación del Perú (2021) orienta que la Educación Física en el VI ciclo se organice mediante experiencias de aprendizaje contextualizadas y vinculadas a la competencia “Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”. Para 1.º y 2.º de secundaria, la guía docente propone actividades como juegos tradicionales, juegos predeportivos y deportivos en las que el estudiante consensúa estrategias, resuelve problemas individuales y colectivos, asume liderazgo y analiza sus aciertos y dificultades para mejorar la acción de juego.

En la IEPS N.º 14550, Huarmaca, se evidencia la necesidad de fortalecer las habilidades sociomotrices en los estudiantes de segundo de secundaria, debido a que durante las actividades de educación física algunos escolares presentan dificultades para coordinar acciones con sus compañeros, respetar reglas de juego, comunicarse corporalmente, cooperar en equipo y asumir roles durante las dinámicas grupales. Esta situación puede limitar la convivencia, la participación activa y el desarrollo integral de los adolescentes, ya que las habilidades sociomotrices favorecen el movimiento y la interacción, la toma de decisiones, la solidaridad

el respeto dentro de situaciones motrices compartidas. Frente a esta problemática, resulta pertinente diagnosticar el nivel de dichas habilidades y diseñar talleres de educación física como alternativa pedagógica para fortalecer la cooperación, comunicación, integración y participación motriz en los estudiantes. Es por ello que surge la necesidad de plantear el siguiente problema de investigación:

¿Qué propuesta de talleres de educación física se puede formular para contribuir a fortalecer las habilidades sociomotrices en los alumnos de segundo grado de secundaria de la IEPS N°14550, Huarmaca, 2026?

Planteándose el objetivo general que fue: Proponer talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026 y los objetivos específicos 1. Identificar el nivel de habilidades sociomotrices en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026, mediante la aplicación de un instrumento de medición; 2. Fundamentar teóricamente y metodológicamente la propuesta de talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026; y 3. Diseñar una propuesta de talleres de Educación Física orientada a fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.

El capítulo I delimita el problema y su base teórica; el capítulo II explica la metodología e instrumentos; el capítulo III presenta y analiza los resultados; el capítulo IV contrasta los hallazgos con teorías y antecedentes; y el capítulo V propone la propuesta pedagógica e incluye conclusiones y recomendaciones.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

Vera y Loayza (2024) desarrollaron la investigación titulada Promoción de estilos de vida activos en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Juana de Dios en el periodo 2024-2025, en Machala, Ecuador. El objetivo general fue diseñar estrategias metodológicas para promover un estilo de vida saludable en estudiantes de segundo de bachillerato; el problema que abordaron estuvo relacionado con la tendencia al sedentarismo y la necesidad de fortalecer la participación física de los adolescentes en el contexto escolar; el tipo de investigación fue descriptivo, con una propuesta pedagógica denominada “Activa tu vida”, orientada al docente de Educación Física mediante actividades inclusivas y variadas; como conclusión, los autores sostuvieron que las estrategias metodológicas propuestas favorecen la promoción de estilos de vida activos y aportan al bienestar físico, emocional y social de los estudiantes. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que, en adolescentes de un nivel equivalente a segundo de secundaria, los talleres y estrategias metodológicas desde Educación Física constituyen una vía pertinente para fortalecer no solo el movimiento, sino también la interacción social, la participación y el trabajo grupal, aspectos vinculados a las habilidades sociomotrices.

Poveda (2024) desarrolló la investigación titulada Halterofilia y su influencia en la mejora de la condición física de los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Veintiocho de Mayo, en Ecuador. El objetivo general fue generar una guía de ejercicios clásicos y especiales que incidiera positivamente en la condición física de los estudiantes de segundo de bachillerato; el problema que abordó estuvo centrado en la necesidad de mejorar el desempeño físico escolar mediante una propuesta estructurada dentro del área de Educación Física; la investigación incluyó diagnóstico, aplicación de rutina durante varias semanas y elaboración de una guía de ejercicios como propuesta de intervención, aunque en la

fuelle no se consigna de forma literal el mismo rótulo metodológico de “cuantitativa descriptiva con propuesta”; como conclusión, se evidenció que una planificación específica y sistemática mejora el rendimiento físico de los estudiantes y orienta la práctica docente. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que una propuesta estructurada en Educación Física, organizada en sesiones y apoyada en una guía metodológica, puede fortalecer capacidades vinculadas al desempeño grupal y a la participación motriz, lo que aporta sustento al diseño de nuestros talleres para potenciar habilidades sociomotrices.

Por otro lado, Campoverde y Robles (2025) desarrollaron la investigación titulada El deporte como una estrategia esencial para promover el manejo del estrés en estudiantes de Bachillerato, en Machala, Ecuador, centrada específicamente en estudiantes de segundo de bachillerato. El objetivo general fue examinar cómo la práctica de actividad física, mediada por la motivación extrínseca, favorece la reducción de los niveles de estrés en estos estudiantes; el problema abordado estuvo relacionado con el estrés, la ansiedad, el bajo involucramiento estudiantil y la escasa innovación en las clases de Educación Física; la metodología fue descriptiva con integración de componentes cuantitativos y cualitativos, y culminó con una propuesta de actividades lúdicas para el área; como conclusión, los autores señalaron que la actividad física, cuando se orienta con estrategias motivadoras, mejora la participación, reduce el estrés y convierte la clase en un espacio dinámico de interacción. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que las actividades lúdicas en Educación Física favorecen la interacción, la motivación y la participación de los adolescentes, elementos esenciales para el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices que buscamos desarrollar mediante talleres en estudiantes de segundo de secundaria.

1.1.2. A nivel nacional

Zavaleta (2024) desarrolló la investigación titulada Juegos cooperativos y competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices del nivel secundaria, Moche – 2024, en La Libertad, Perú. El objetivo general fue determinar cómo los juegos cooperativos se relacionan con las habilidades sociomotrices en estudiantes del nivel secundaria; el problema que abordó estuvo vinculado con la necesidad de comprender si estrategias lúdicas como los juegos de confianza, comunicación y resolución de conflictos se asocian con un mejor desarrollo de la competencia sociomotriz; el tipo de investigación fue aplicada, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental y corte correlacional, con una muestra de 127 estudiantes. Como conclusión, encontró una relación positiva moderada entre juegos cooperativos y habilidades sociomotrices, con Rho de Spearman = 0,576 y significancia de 0,000, destacando además asociaciones positivas en las dimensiones de confianza, comunicación y resolución de conflictos. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que las actividades cooperativas en Educación Física favorecen la interacción, la comunicación y la resolución de situaciones compartidas, elementos centrales para el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices que buscamos desarrollar mediante talleres en estudiantes de segundo de secundaria.

Acosta et al. (2025) desarrollaron la investigación titulada Actividades lúdicas del voleibol para desarrollar habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes - Huánuco, en Huánuco, Perú. El objetivo general fue demostrar la influencia de las actividades lúdicas del voleibol en el desarrollo de las habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria; el problema que abordaron estuvo relacionado con la necesidad de fortalecer la interacción social, la comunicación motriz y la expresión corporal desde las clases de Educación Física; el tipo de investigación fue aplicada, con nivel explicativo y diseño cuasiexperimental, trabajando con 53 estudiantes distribuidos

en grupo experimental y control. Como conclusión, reportaron diferencias significativas a favor del grupo experimental, con mejoras en las habilidades sociomotrices generales y en dimensiones como introyección, expresión corporal y comunicación motriz, todas con $p = 0,000$. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que las actividades organizadas en formato lúdico-deportivo dentro de Educación Física sí fortalecen componentes concretos de la sociomotricidad, lo cual respalda la pertinencia de diseñar talleres para potenciar estas habilidades en adolescentes escolares.

Asimismo, Meza (2024) desarrolló la investigación titulada La gimnasia deportiva como estrategia didáctica en la salud mental de los alumnos del 2do de secundaria de la I.E.T.I. Pedro E. Paulet Mostajo, en Huacho, Perú. El objetivo general fue determinar la relación entre la práctica regular de la gimnasia deportiva y la salud mental de estudiantes de segundo de secundaria; el problema abordado se centró en cómo una estrategia didáctica del área de Educación Física puede incidir en el bienestar psicológico de los adolescentes; el tipo de investigación fue cuantitativa, con diseño descriptivo correlacional, y contó con una muestra de 96 estudiantes. Como conclusión, el autor halló una relación notable entre gimnasia deportiva y salud mental, con un coeficiente de correlación de 0,93. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra, ya en el mismo grado escolar que tú trabajarás, que una estrategia didáctica de Educación Física bien estructurada puede fortalecer dimensiones personales y sociales del estudiante, lo cual aporta una base cercana para justificar talleres que busquen mejorar las habilidades sociomotrices en segundo de secundaria.

1.1.3. A nivel local

Jiménez (2024) desarrolló la investigación titulada Didáctica en educación física y desarrollo de habilidades sociomotrices de los estudiantes en las instituciones educativas públicas de Piura, 2024, en Piura. El objetivo general fue identificar cómo la didáctica en educación física se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociomotrices en los

estudiantes; el problema que abordó estuvo asociado a la necesidad de comprender si las prácticas didácticas del área estaban contribuyendo realmente al fortalecimiento de la interacción motriz, la corporeidad y el trabajo con juegos predeportivos; el tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, transversal y correlacional-causal, y trabajó con una muestra de 40 estudiantes. Como conclusión, la autora halló una correlación significativa entre la didáctica de la educación física y el desarrollo de habilidades sociomotrices, con un Rho de Spearman de 0,704, además de señalar que más de la mitad de los docentes no orientaban adecuadamente la corporeidad ni el acompañamiento pedagógico durante el juego. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que, en el contexto piurano, la manera en que se planifica y conduce la clase de educación física incide directamente en el desarrollo de las habilidades sociomotrices, lo que sustenta la necesidad de diseñar talleres de educación física estructurados y pertinentes para fortalecer dichas habilidades en estudiantes de segundo de secundaria.

García (2024) desarrolló la investigación titulada Las actitudes y la educación inclusiva en el área de educación física, en estudiantes de secundaria en Huancabamba, Piura 2024, en Huancabamba, Piura. El objetivo general fue determinar la relación entre las actitudes y la educación inclusiva en el área de educación física en estudiantes de secundaria; el problema que abordó estuvo vinculado con la necesidad de comprender cómo las disposiciones actitudinales de los estudiantes influyen en la participación, la aceptación y la interacción dentro de las clases de educación física; el tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básico, con diseño no experimental, transversal y nivel correlacional, utilizando cuestionarios tipo Likert aplicados a estudiantes adolescentes de la Institución Educativa María Inmaculada. Como conclusión, el estudio reportó una relación directa y significativa entre ambas variables, con un Rho de Spearman de 0,926 y $p = 0,000$, lo que evidenció que mejores actitudes se asocian con mayores condiciones de inclusión en la clase de educación física. Esto

fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que, en un contexto muy cercano a Huarmaca, las experiencias de educación física deben promover actitudes positivas, participación e inclusión, elementos indispensables para fortalecer las habilidades sociomotrices, ya que estas no solo dependen del movimiento, sino también de la interacción respetuosa, cooperativa y grupal.

Finalmente, Ramírez (2024) desarrolló la investigación titulada Desempeño docente y motivación escolar en educación física en estudiantes del cuarto año de secundaria en Huancabamba 2024, en Huancabamba, Piura. El objetivo general fue determinar la relación entre el desempeño docente y la motivación escolar en educación física en estudiantes del cuarto año de secundaria; el problema que abordó estuvo relacionado con la necesidad de comprender cómo la actuación pedagógica del docente influye en el interés y compromiso de los estudiantes durante las clases de educación física; el tipo de investigación fue cuantitativo, de tipo básico, con diseño no experimental y descriptivo correlacional simple, y se trabajó con una muestra de 30 estudiantes mediante cuestionarios. Como conclusión, la autora encontró una correlación positiva moderada y significativa entre el desempeño docente y la motivación escolar, con un coeficiente de 0,465 y una significancia de 0,010, concluyendo que a mejor desempeño docente, mayor motivación en los estudiantes. Esto fue relevante para nuestra investigación porque nos muestra que, en el ámbito de Huancabamba, la motivación del estudiante en educación física depende en buena medida de cómo el docente organiza, orienta y acompaña las actividades, lo cual resulta clave para nuestra propuesta de talleres, ya que el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices exige sesiones dinámicas, participativas y pedagógicamente bien conducidas.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teorías que sustentan los talleres de educación física

1.2.1.1. Teoría del aprendizaje cooperativo aplicada a los talleres de educación física

Esta teoría sostiene que el aprendizaje mejora cuando los estudiantes trabajan en pequeños grupos con metas comunes, responsabilidad individual, interdependencia positiva, interacción promotora y evaluación del trabajo conjunto. En la educación física, la teoría del aprendizaje cooperativo es muy importante. Esto se debe a que los estudiantes se desarrollan en situaciones donde observan, apoyan, corrigen y negocian reglas con sus compañeros. David Johnson y Roger Johnson son dos personas que representan esta teoría. En la educación física, algunos autores han adaptado sus principios para destacar la cooperación como una forma de aprender deportes y habilidades sociales.

Un taller de educación física debe ser una secuencia didáctica breve y planificada con un propósito concreto, no una clase suelta o improvisada. Algunas características principales de este modelo son la organización de equipos heterogéneos, la asignación de roles y la resolución de retos motores. También se practica con apoyo entre pares, se respetan normas compartidas y se reflexiona al final. El docente no solo dirige ejercicios, sino que también diseña desafíos, regula interacciones y promueve acuerdos.

La importancia del aprendizaje cooperativo en los talleres de educación física es que favorece el trabajo en equipo, la responsabilidad individual y la participación activa de todos los estudiantes. En la secundaria, esta teoría ayuda a reducir la exclusión de quienes tienen menor dominio motriz. El éxito del equipo no depende solo del rendimiento individual, sino de la colaboración y el aporte de cada integrante. Los estudiantes aprenden a escuchar, respetar turnos, asumir roles y tomar decisiones colectivas durante juegos modificados y actividades predeportivas. Autores como Carbonero, Taveras y Farfán dicen que esto es importante en sus estudios sobre educación física.

La influencia de esta teoría sobre la variable talleres de educación física se observa en la forma como estructura la propuesta pedagógica. Cada taller debe iniciar con una situación problemática motriz, continuar con una experiencia práctica cooperativa, incorporar espacios de comunicación y finalizar con una reflexión sobre lo aprendido. Esta secuencia permite que las actividades físicas se conviertan en escenarios de cooperación, liderazgo, ayuda mutua y análisis de estrategias. Así, los talleres no se limitan a ejercitar el cuerpo, sino que promueven aprendizajes sociales y motrices observables, coherentes con el fortalecimiento de habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria (Carbonero et al., 2023).

1.2.1.2. Modelo de Responsabilidad Personal y Social aplicado a los talleres de educación física

El Modelo de Responsabilidad Personal y Social, conocido internacionalmente como TPSR, tiene como representante principal a Don Hellison y plantea que la educación física puede formar estudiantes responsables, respetuosos, autónomos y capaces de transferir aprendizajes sociales a otros contextos de su vida. Este modelo es adecuado para una tesis sobre talleres de educación física porque organiza la práctica corporal alrededor de valores como respeto, esfuerzo, autonomía, ayuda a los demás y transferencia. Una revisión sistemática reciente publicada en Cuadernos de Psicología del Deporte reconoce que el modelo de Hellison se centra en promover la responsabilidad del alumnado y ha sido aplicado de manera relevante en educación física secundaria (Conejo-Domínguez et al., 2026).

Las características del modelo incluyen la creación de un clima de respeto, la participación activa, el reconocimiento del esfuerzo, el autocontrol, la toma de decisiones y la reflexión personal y grupal. En un taller de educación física, podemos trabajar estas características mediante acuerdos de convivencia, dando responsabilidades a los estudiantes, turnándonos para liderar, evaluándonos a nosotros mismos, evaluando a nuestros compañeros y comprometiéndonos a mejorar.

Una sesión no termina cuando acaba el juego. Termina cuando los estudiantes saben cómo actuaron, qué conflictos hubo, cómo los solucionaron y qué responsabilidad asumieron como grupo.

El Modelo de Responsabilidad Personal y Social es importante porque responde a una necesidad clave de la adolescencia: aprender a vivir con otros, controlar nuestro comportamiento, reconocer a los demás y comprometernos.

En educación física, donde surgen emociones fuertes, competencia, frustración, liderazgo y sentido de grupo, este modelo nos ayuda a convertir los juegos en oportunidades para aprender.

Los talleres basados en este enfoque pueden ayudar a los estudiantes a ser más autónomos, a participar más, a ser más solidarios y a estar más motivados. Pero para que esto ocurra, el profesor debe planificar actividades que tengan un objetivo educativo, no solo físico o deportivo. (Ferrer et al., 2025).

La influencia de este modelo en los talleres de educación física se puede ver en cómo están estructurados. Cada taller debe tener dos objetivos importantes: uno que tenga que ver con cómo se relacionan los estudiantes entre sí, como cooperar o respetar las reglas, y otro que se centre en su formación, por ejemplo, resolver desacuerdos o liderar sin imponer.

De esta forma, los talleres no se limitan solo a hacer ejercicio, sino que se vuelven experiencias que ayudan a los estudiantes a aprender de una manera más completa. Esta forma de pensar es compatible con el enfoque que estamos usando, ya que nos permite crear una propuesta educativa que funcione y que mejore cómo se relacionan los estudiantes, cómo se responsabilizan y cómo interactúan físicamente.

Esto nos ayuda a crear una propuesta que sea fácil de poner en práctica y que tenga sentido en el día a día de los estudiantes.(Conejo-Domínguez et al., 2026).

1.2.2. Teorías y enfoques que sustentan la variable dependiente: habilidades sociomotrices

1.2.2.1. Enfoque de la sociomotricidad y praxiología motriz

El enfoque de la sociomotricidad está relacionado con la praxiología motriz. Un representante importante de este enfoque es Pierre Parlebas. Desde esta perspectiva, el movimiento se ve como una conducta que se desarrolla en situaciones concretas, donde interactuamos con otros, con reglas, con el espacio y con el tiempo. También implica tomar decisiones.

La sociomotricidad y la educación física nos ayudan a entender cómo los estudiantes se mueven, toman decisiones, se comunican, trabajan en equipo y se relacionan con otros en situaciones de grupo. En resumen, la sociomotricidad se entiende como el movimiento en interacción con los demás y como una oportunidad para aprender a convivir, a comunicarse y a integrarse con otras personas. (Toro y Benjumea, 2024).

Las habilidades sociomotrices son capacidades que permiten a los estudiantes interactuar con otros mientras hacen deporte o juegan. Esto incluye trabajar en equipo, seguir reglas y comunicarse de manera efectiva.

Algunas características importantes de estas habilidades son la cooperación, el respeto por las reglas y la capacidad de tomar decisiones. También implica saber aceptar a los compañeros y resolver problemas que surjan durante el juego.

Las habilidades sociomotrices no se trata solo de correr, lanzar o saltar. En realidad, combinan lo físico con lo social, lo intelectual y lo emocional. Por ejemplo, se pueden ver en acciones como apoyar al equipo, anticipar lo que harán los demás, cambiar de estrategia si es necesario y hablar con los demás mientras se practica. Además, es importante actuar con respeto cuando se comete un error, ya sea propio o de alguien más. (Restrepo et al., 2024).

La importancia de la sociomotricidad es que nos permite ver la educación física como un lugar especial para enseñar a los estudiantes a convivir, a incluir a todos y a ser buenos ciudadanos a través del movimiento. En el aula o en el campo deportivo, los estudiantes no solo practican deportes y ejercicios, sino que también aprenden a trabajar en equipo, a respetar las reglas, a escuchar instrucciones, a asumir responsabilidades y a llegar a acuerdos. En el segundo año de secundaria, estas habilidades son muy importantes porque los adolescentes están en un momento de su vida en el que están descubriendo quiénes son y a qué grupo pertenecen. Por lo tanto, si las actividades físicas se organizan de manera adecuada, pueden ayudar a que los estudiantes tengan relaciones positivas entre sí y a reducir comportamientos que excluyan o provoquen conflictos con otros. (Toro y Benjumea, 2024).

La influencia de este enfoque sobre las habilidades sociomotrices se nota en cómo se eligen las dimensiones para el diagnóstico. La sociomotricidad tiene que ver con interactuar, comunicarse, seguir reglas y tomar decisiones. Por eso, el instrumento debe mirar esas conductas en situaciones reales de educación física. No es suficiente con preguntarle al estudiante si coopera. Lo más importante es ver si coopera durante el juego, si respeta los acuerdos, si comunica estrategias, si asume roles y si ayuda a solucionar conflictos. Por eso, la guía de observación estructurada es el instrumento principal que se recomienda para esta investigación. (Restrepo et al., 2024).

1.2.2.2. Teoría sociocultural del aprendizaje aplicada a las habilidades sociomotrices

La teoría sociocultural del aprendizaje tiene como representante principal a Lev Vygotsky y plantea que el aprendizaje se construye socialmente mediante la interacción, el lenguaje, la mediación y la participación en actividades compartidas. Esta teoría respalda la variable habilidades sociomotrices porque dichas habilidades no surgen solo de la maduración física, sino de la participación guiada en juegos, tareas cooperativas y experiencias con reglas.

En una lectura actual del aprendizaje colaborativo, se reconoce que Vygotsky situó el aprendizaje como fenómeno social, donde la interacción con otros facilita la construcción del conocimiento y el desarrollo de capacidades (Moreira et al., 2024).

Las características de esta teoría aplicadas a educación física son la mediación docente, el aprendizaje entre pares, el uso del diálogo, la ayuda ajustada, la zona de desarrollo próximo y la construcción compartida de soluciones. En habilidades sociomotrices, esto significa que un estudiante puede aprender a cooperar, respetar reglas o resolver desacuerdos cuando participa con compañeros que modelan conductas adecuadas y cuando el docente guía la reflexión. El aprendizaje sociomotriz se fortalece cuando el grupo conversa sobre la estrategia, revisa errores, acuerda reglas y evalúa la forma como se relacionó durante la actividad (Ministerio de Educación del Perú, 2024).

La importancia de la teoría sociocultural consiste en que permite fundamentar el carácter social de las habilidades sociomotrices. Un estudiante no aprende a convivir solamente mediante explicaciones teóricas; aprende interactuando en situaciones reales, recibiendo retroalimentación, observando modelos y participando en experiencias grupales. Por ello, la clase de educación física resulta un escenario potente para formar habilidades de comunicación, respeto, cooperación y liderazgo, siempre que el docente oriente la práctica hacia aprendizajes explícitos y no deje las relaciones del grupo al azar (Moreira et al., 2024).

La influencia de esta teoría en la variable dependiente se expresa en la manera de observar y fortalecer las habilidades sociomotrices. Los ítems del instrumento deben recoger conductas que se manifiestan en la relación con otros: escucha, ayuda, cooperación, respeto, comunicación, resolución de conflictos y adaptación de estrategias. Asimismo, la propuesta de talleres debe incluir momentos de interacción guiada, retroalimentación y reflexión, porque las habilidades sociomotrices se consolidan cuando el estudiante comprende lo que hace, reconoce

el efecto de su conducta en el equipo y mejora su actuación con apoyo de docentes y compañeros (Ministerio de Educación del Perú, 2024).

Relación entre talleres de educación física y habilidades sociomotrices

Las dos variables están relacionadas de manera directa y coherente. Los talleres de educación física son una propuesta organizada y planificada. Las habilidades sociomotrices son el resultado que se busca lograr en los estudiantes.

Los talleres ofrecen situaciones de juego, cooperación, oposición regulada, roles, comunicación y toma de decisiones. Las habilidades sociomotrices se ven cuando los estudiantes interactúan de forma asertiva, respetan normas, cooperan con el equipo, resuelven conflictos y adaptan estrategias durante la práctica física. (Ministerio de Educación del Perú, 2024).

En cuanto al diseño de la investigación, no se manipula la variable independiente de manera experimental porque el estudio no es experimental. En su lugar, se crea una propuesta pedagógica basada en un diagnóstico cuantitativo. Esto implica observar primero el nivel de habilidades sociomotrices de los estudiantes y luego diseñar talleres que aborden las debilidades encontradas.

La relación entre las variables se basa en una lógica simple: si se identifican dificultades en la cooperación, la comunicación, el respeto a las reglas o la resolución de problemas tácticos, entonces la propuesta debe incluir talleres específicos para abordar esas áreas. Según Arias y otros investigadores en 2022, este enfoque es efectivo.

Los talleres están diseñados para fortalecer las habilidades sociomotrices de los estudiantes. Desde la perspectiva del aprendizaje cooperativo, los talleres obligan a los estudiantes a trabajar juntos, compartir responsabilidades y alcanzar metas comunes. Desde el

Modelo de Responsabilidad Personal y Social, los talleres promueven el respeto, el autocontrol, la ayuda y la transferencia de valores.

En el contexto de la sociomotricidad, las actividades físicas colectivas son el escenario ideal para que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociomotrices. Desde la teoría sociocultural, estas habilidades se aprenden a través de la interacción con docentes y compañeros. Por lo tanto, las habilidades sociomotrices y la propuesta pedagógica no deben considerarse elementos separados, sino componentes de una misma estrategia orientada a mejorar la convivencia motriz y social. (Restrepo et al., 2024).

1.3. Definición y operacionalización de variables.

1.3.1. Definiciones conceptuales.

1.3.1.1. Variable 1: Talleres de educación física

Los talleres de educación física son espacios donde se enseña de manera planificada. En ellos, los estudiantes viven experiencias que involucran su cuerpo y sus relaciones con otros. Todo esto se hace con objetivos claros y se utiliza una variedad de recursos para enseñar.

Se busca que los estudiantes aprendan de manera activa y que su progreso sea evaluado constantemente. No se trata solo de hacer ejercicios, sino de tener un plan de estudio completo que incluya la planificación, la práctica y la evaluación.

El objetivo es que los estudiantes aprendan no solo sobre su cuerpo, sino también sobre cómo interactuar con otros y cómo pensar de manera crítica. Los talleres de educación física son sesiones organizadas que buscan el desarrollo completo del estudiante a través de actividades en las que todos participan y trabajan juntos. (Monar et al., 2025).

Los talleres de educación física son espacios donde se aprende de manera práctica. El docente organiza juegos, retos y momentos de reflexión para que los estudiantes aprendan cosas nuevas sobre su cuerpo, cómo se relacionan con los demás y cómo pueden mejorar.

En este tipo de talleres, no se trata solo de hacer ejercicio, sino de trabajar en equipo y aprender a ser responsable. El docente planea todo con cuidado, desde los recursos que se necesitan hasta las normas de seguridad, para que los estudiantes puedan aprender de la mejor manera posible (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

Hoy en día, los talleres de educación física deben ser lugares donde los estudiantes puedan tener experiencias activas y divertidas. No solo deben ejecutar movimientos, sino que también deben aprender a trabajar en equipo, tomar decisiones y comunicarse de manera efectiva. Esto se relaciona con la idea de que los estudiantes deben participar activamente en su propio aprendizaje, mediante tareas y actividades que les permitan crecer de manera integral, es decir, en su desarrollo motor, afectivo y social. (Quiña, 2023).

Dimensiones:

Planificación pedagógica del taller: se define como el proceso mediante el cual el docente anticipa, organiza y articula los propósitos de aprendizaje, competencias del área, actividades motrices, recursos, tiempos, espacios, criterios de evaluación, normas de seguridad e inclusión. En Educación Física, esta dimensión es fundamental porque evita la improvisación y permite que cada actividad corporal tenga intención formativa, responda a las características del grupo y mantenga relación directa con la competencia vinculada a la interacción sociomotriz (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

Esta dimensión se caracteriza por la claridad del propósito, la secuencia gradual de las actividades, la pertinencia de los materiales, la previsión de riesgos, la atención a la diversidad y la conexión entre tarea motriz, convivencia y evaluación. En consecuencia, su importancia radica en que convierte al taller en una experiencia organizada y evaluable, donde los

estudiantes comprenden qué van a aprender, cómo participarán, qué acuerdos deben respetar y qué evidencias se recogerán para valorar su progreso (Rodríguez-Fenco y Soplapuco-Montalvo, 2023).

Estrategias cooperativas: se definen como procedimientos didácticos que organizan la participación de los estudiantes en grupos, con metas compartidas, roles complementarios, ayuda mutua, corresponsabilidad e interacción positiva. En los talleres de educación física, estas estrategias permiten pasar de una práctica individual o competitiva centrada solo en el rendimiento a una práctica donde el logro del grupo depende de la coordinación, el apoyo entre compañeros, la comunicación y la toma conjunta de decisiones (Quiña, 2023).

Esta dimensión se caracteriza por la formación de equipos heterogéneos, la asignación de funciones, la interdependencia positiva, la participación equilibrada y el procesamiento grupal de lo realizado. Su importancia para la variable radica en que fortalece el sentido de pertenencia y permite que los estudiantes aprendan a moverse con otros, ayudar, escuchar, proponer y ajustar su actuación al objetivo colectivo, lo cual constituye una base pedagógica directa para el desarrollo de habilidades sociomotrices (Quintana y Palacios, 2025).

Responsabilidad y convivencia: es la capacidad pedagógicamente promovida para que los estudiantes participen en la actividad física respetando acuerdos, cuidando los materiales, aceptando diferencias, controlando conductas impulsivas, colaborando con sus compañeros y asumiendo las consecuencias de sus decisiones. En los talleres de educación física, esta dimensión orienta la práctica corporal hacia la formación de valores, debido a que el juego, el deporte y las tareas motrices generan situaciones reales de interacción, conflicto, liderazgo, ayuda y autorregulación (Rosa, 2023).

Esta dimensión se centra en el respeto, la autonomía, la ayuda, el liderazgo, la responsabilidad y la reflexión. Es muy importante en los talleres porque hace que la sesión sea más que solo ejercicio físico. Se convierte en un espacio donde los estudiantes aprenden a vivir

juntos, a resolver problemas y a mantener relaciones respetuosas en diferentes situaciones. (Rosa, 2023).

Evaluación y reflexión: es un proceso en el que el profesor busca información sobre cómo los alumnos participan en clase. Para ello, observa cómo se relacionan con los demás y cómo hacen las cosas.

Luego, usa esta información para darles consejos sobre cómo mejorar.

En la clase de Educación Física, evaluar no es solamente ver quién es el más rápido o quién puede hacer más repeticiones.

Debe tratarse de observar cómo trabajan en equipo, si respetan las reglas, si se comunican con los demás, si toman buenas decisiones y si pueden controlar su propio comportamiento mientras hacen las actividades. (Rodríguez-Fenco y Soplapuco-Montalvo, 2023).

Esta dimensión se caracteriza por observar las cosas de manera sistemática, por utilizar criterios claros, por autoevaluarse, por evaluar a los demás, por recibir retroalimentación a tiempo y por reflexionar al final del grupo. Es importante porque permite a los estudiantes darse cuenta de lo que hicieron bien, de lo que deben mejorar y de cómo pueden participar de manera más responsable en las siguientes actividades, de modo que el taller se convierte en una experiencia que los enseña y no solo en algo divertido. (Ministerio de Educación del Perú, 2024).

1.3.1.2. Variable Habilidades sociomotrices

Las habilidades sociomotrices son lo que nos permite movernos y actuar con otros en situaciones como juegos, deportes y actividades en equipo. Esto incluye comunicarnos, trabajar juntos, respetar las reglas y tomar decisiones. También implica asumir roles y desarrollar estrategias. En resumen, las habilidades sociomotrices nos permiten actuar de manera inteligente y social cuando estamos en situaciones físicas con otros. Esto muestra que podemos

movernos y actuar con sentido común en situaciones donde todos están involucrados. (Toro y Benjumea, 2024).

En el contexto de Educación Física de secundaria, las habilidades sociomotrices no se reducen a ejecutar técnicas deportivas, sino que implican relacionarse con compañeros y oponentes, anticipar acciones, comunicarse con el cuerpo, aceptar normas, resolver problemas colectivos y participar de manera inclusiva. Esta perspectiva coincide con la praxiología motriz, porque resalta que en la clase de Educación Física deben analizarse las conductas motrices, las interacciones y la comunicación que aparecen durante las tareas corporales (Zuluaga, 2022).

Operacionalmente, las habilidades sociomotrices se medirán mediante una guía de observación estructurada aplicada durante actividades físicas cooperativas, juegos modificados y situaciones de resolución motriz. La variable se organizará en cuatro dimensiones: interacción y cooperación, comunicación motriz, respeto de normas y roles, y resolución de problemas sociomotrices; estas dimensiones permitirán valorar de manera observable cómo el estudiante se relaciona, se comunica, respeta acuerdos y responde estratégicamente ante situaciones motrices compartidas (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

Dimensiones

Interacción y cooperación: la capacidad del estudiante para participar con otros en actividades motrices, colaborar con el grupo, brindar ayuda, aceptar aportes y orientar su acción hacia un objetivo común. En Educación Física, esta dimensión se evidencia cuando los estudiantes logran coordinar acciones, sostener acuerdos, integrar a compañeros con diferentes niveles de habilidad y comprender que el éxito de la tarea depende de la participación colectiva y no solo del desempeño individual (Quintana y Palacios, 2025).

Esta dimensión se caracteriza por la ayuda mutua, el trabajo en equipo, la participación inclusiva, la disposición para escuchar y la corresponsabilidad en el logro de la meta. Su

importancia radica en que la cooperación fortalece la cohesión del grupo, mejora el clima de clase y desarrolla habilidades sociales necesarias para actuar de manera responsable en juegos, deportes y situaciones de convivencia escolar (Quiña, 2023).

Comunicación motriz: es el intercambio de información que se realiza mediante gestos, desplazamientos, posturas, miradas, señales, cambios de ritmo, ubicación espacial y acciones corporales durante una actividad física. En las habilidades sociomotrices, esta dimensión permite que el estudiante comprenda las intenciones de sus compañeros y oponentes, coordine movimientos y adapte su respuesta según la dinámica del juego o la tarea propuesta (Zuluaga, 2022).

Esta dimensión se caracteriza por la expresión corporal intencional, la lectura de señales motrices, la coordinación con el grupo y el uso de indicaciones verbales o no verbales para organizar la acción. Su influencia es importante porque en las situaciones sociomotrices el estudiante no solo se mueve, sino que comunica, interpreta y decide corporalmente; por ello, la comunicación motriz contribuye a mejorar la cooperación, la táctica grupal y la resolución de problemas dentro del taller (Toro y Benjumea, 2024).

El respeto de normas y roles: se define como la capacidad del estudiante para reconocer, aceptar y cumplir reglas de juego, acuerdos de convivencia, turnos, funciones asignadas y responsabilidades dentro del equipo. En Educación Física, esta dimensión es central porque las actividades motrices compartidas requieren condiciones de seguridad, justicia, inclusión y orden, especialmente cuando existen situaciones de cooperación, oposición, competencia regulada o toma de decisiones en grupo (Rosa, 2023).

Esta dimensión se caracteriza por el cumplimiento de acuerdos, la aceptación de roles, el cuidado del compañero, la práctica del juego limpio y la disposición para resolver diferencias sin agresividad. Su importancia se relaciona con la formación integral del estudiante, porque

permite que el movimiento corporal se convierta en una experiencia de convivencia, autorregulación y responsabilidad social dentro y fuera de la clase de Educación Física (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

Resolución de problemas sociomotrices: se define como la capacidad del estudiante para analizar una situación motriz compartida, proponer alternativas, tomar decisiones, adaptar estrategias y actuar con otros para alcanzar un objetivo común. Esta dimensión aparece en juegos modificados, deportes colectivos, retos cooperativos y situaciones de oposición, donde los estudiantes deben leer el contexto, coordinarse, anticipar acciones y ajustar su desempeño a las condiciones cambiantes de la práctica (Araya, 2024).

Esta dimensión se caracteriza por la toma de decisiones, la creatividad motriz, el pensamiento táctico, la adaptación a reglas o situaciones nuevas, la evaluación de aciertos y dificultades y la búsqueda de soluciones colectivas. Su influencia en las habilidades sociomotrices es directa, debido a que permite que los estudiantes pasen de ejecutar acciones repetitivas a construir respuestas inteligentes, cooperativas y contextualizadas frente a problemas que surgen durante la actividad física (Zuluaga, 2022).

Relación entre las variables: se relacionan con las habilidades sociomotrices porque constituyen el medio pedagógico organizado para generar experiencias corporales donde los estudiantes interactúan, cooperan, se comunican, respetan normas y resuelven problemas motrices. Cuando el taller se planifica con intencionalidad, incorpora estrategias cooperativas, promueve responsabilidad y utiliza evaluación formativa, ofrece condiciones concretas para que las habilidades sociomotrices se observen, se practiquen y se fortalezcan progresivamente en situaciones reales de juego, deporte y convivencia (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

En este sentido, la variable talleres de educación física actúa como una propuesta pedagógica que organiza ambientes, actividades y criterios para favorecer el desarrollo de la

variable habilidades sociomotrices. La relación es coherente porque la sociomotricidad se construye en interacción con otros, y los talleres permiten diseñar experiencias donde el movimiento corporal se vincula con comunicación, cooperación, roles, normas y toma de decisiones compartidas, generando aprendizajes motrices y sociales pertinentes para estudiantes de segundo de secundaria (Toro y Benjumea, 2024).

1.3.2. Matriz de Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones		Indicadores	Instrumentos
Talleres de educación física	Planificación pedagógica del taller	Propósito formativo, secuencia, recursos y tiempo	El taller presenta propósito claro.	Ficha técnica de los talleres
			La secuencia está ordenada.	
			Los recursos son pertinentes.	
	Estrategias cooperativas	Trabajo en equipo, roles y retos motrices compartidos	Promueve trabajo en equipo.	
			Asigna roles funcionales.	
			Incluye retos cooperativos.	
	Responsabilidad y convivencia	Respeto, autocontrol, normas y participación inclusiva	Promueve respeto de reglas	
			Incluye acuerdos de convivencia.	
			Favorece participación de todos.	
	Evaluación y reflexión	Autoevaluación, coevaluación y retroalimentación	Incluye reflexión final.	
			Usa retroalimentación formativa.	
			Participación de todos.	
Habilidades sociomotrices	Interacción y cooperación	Ayuda, integración, colaboración y participación	Se integra al equipo.	Guía de observación
			Coopera en la actividad.	
			Ayuda a sus compañeros.	
			Comparte materiales.	
			Participa sin excluir.	

		n grupal		Escala: 1 = Nunca; 2 = A veces; 3 = Casi siempre; 4 = Siempre.
	Comunicación motriz	Diálogo, señales, escucha y coordinación durante el juego	Escucha las indicaciones.	
			Comunica estrategias.	
			Usa señales motrices.	
			Coordina acciones con otros.	
			Expresa desacuerdos con respeto.	
	Cooperación Respeto de normas y roles	Aceptación de reglas, turnos, roles y decisiones del grupo	Expresa desacuerdos con respeto.	
			Dialoga para mejorar el juego.	
			Respetar las reglas.	
			Acepta el rol asignado.	
			Cumple su rol.	
	Resolución de problemas sociomotrices	Toma de decisiones, adaptación táctica y manejo de conflictos	Propone soluciones de juego.	
			Ajusta su estrategia.	
			Decide a favor del equipo.	
			Maneja conflictos sin agresión.	
			Busca acuerdos.	

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo de investigación.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió recoger información objetiva sobre el nivel de desarrollo de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de segundo de secundaria de la IEPS N.º 14550, Huarmaca. Este enfoque resultó pertinente porque facilitó la medición de la variable mediante indicadores observables, registros sistemáticos y resultados expresados en frecuencias y niveles de logro, lo que hizo posible organizar la información de manera estructurada para su posterior análisis descriptivo (Creswell y Creswell, 2023).

En cuanto a su alcance, la investigación correspondió a un estudio de nivel descriptivo-propositivo. Fue descriptiva porque permitió caracterizar el estado actual de las habilidades sociomotrices en los estudiantes, identificando fortalezas y dificultades en dimensiones como Interacción y cooperación, comunicación motriz, respeto de normas y roles, resolución de problemas sociomotrices; y fue propositiva porque, a partir de los resultados obtenidos y del sustento teórico revisado, se elaboró una propuesta de talleres de educación física orientada a fortalecer dicha variable (Arias y Covinos, 2021).

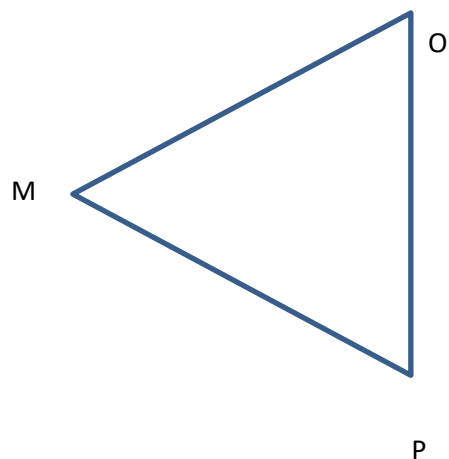
Asimismo, la investigación fue de tipo no experimental, porque no se manipularon deliberadamente las variables ni se aplicaron tratamientos comparativos durante la fase diagnóstica, sino que se observaron los desempeños de los estudiantes tal como se presentaron en el contexto natural del aula y de las sesiones de educación física. Del mismo modo, el diseño fue transversal o transeccional, ya que la medición se realizó en un único momento, con la finalidad de obtener una visión diagnóstica de la realidad observada y utilizarla como base para la formulación de la propuesta pedagógica (Arias y Covinos, 2021).

M = Muestra de estudio.

O = Datos de la evaluación diagnóstica

P = Desarrollo de las Habilidades

sociomotrices



2.2. Población, muestra y muestreo.

2.2.1. La población: estuvo conformada por 25 estudiantes de segundo grado de secundaria de la IEPS N.º 14550, Huarmaca. Esta delimitación respondió a criterios de grado, institución educativa y accesibilidad, lo que permitió focalizar el estudio en el grupo directamente relacionado con el problema de investigación y con la variable evaluada (Creswell y Creswell, 2023).

Tabla 1 : *Población de la IEPS.*

Grupo Sexo	C	G	TOTAL
Varones	11	2º	11
Mujeres	14	2º	14
Total			25

Nota: según nómina de matrícula

2.2.2. La muestra: estuvo constituida por los mismos 25 estudiantes, por lo que se trabajó con una muestra censal. Esta decisión metodológica fue pertinente porque permitió incluir a la totalidad de los sujetos del grupo de interés, evitando procesos de selección muestral y posibilitando una descripción completa de la realidad observada en el aula (Chero, 2024).

Tabla 2 total de estudiantess de segundo grado de secundaria

Sexo	Grupo
	G
Varones	11
Mujeres	14
Total	25

Nota: Nómina oficial

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos

2.3.1. **La técnica:** fue la recolección de datos mediante la observación estructurada, ya que permitió registrar de manera sistemática los comportamientos y manifestaciones vinculadas con las habilidades sociomotrices de los estudiantes durante las actividades desarrolladas en educación física. Su uso fue pertinente porque facilitó la observación directa del fenómeno educativo mediante criterios previamente definidos, garantizando uniformidad y objetividad en el registro de la información (SINEACE, 2020).

2.3.2. **El instrumento:** se seleccionó para medir la variable habilidades sociomotrices será una guía de observación estructurada, debido a que las conductas sociomotrices se manifiestan directamente durante la interacción corporal, el juego, la cooperación, la comunicación y la resolución de situaciones motrices. Este instrumento resulta coherente con la metodología de la investigación, porque permite registrar frecuencias observables sin manipular la variable independiente. La guía se sustenta en el enfoque curricular de Educación Física, la sociomotricidad, la teoría sociocultural del aprendizaje, el aprendizaje cooperativo y el Modelo de Responsabilidad Personal y Social, los cuales coinciden en reconocer que el estudiante aprende a interactuar mediante experiencias motrices compartidas, reglas, roles, diálogo y reflexión. Por ello, los ítems se organizaron en cuatro dimensiones: interacción y cooperación,

comunicación motriz, respeto de normas y roles, y resolución de problemas sociomotrices (Ministerio de Educación del Perú, 2024; Toro y Benjumea, 2024; Carbonero et al., 2023).

Para garantizar la calidad del instrumento, la guía de observación fue sometida a validez de contenido mediante juicio de tres expertos, quienes evaluaron la claridad, coherencia, relevancia y suficiencia de cada ítem en relación con la variable y sus dimensiones. A partir de las observaciones emitidas por los especialistas, se realizaron los ajustes necesarios hasta obtener una versión final lista para su aplicación en el aula (Maldonado-Suárez y Santoyo-Telles, 2024).

La guía de observación utilizó una escala ordinal de cuatro alternativas: Nunca = 1, A veces = 2, Casi siempre = 3 y Siempre = 4. Esta escala permitió registrar la frecuencia con que los estudiantes manifestaron conductas sociomotrices durante las actividades físicas colectivas. Para la interpretación de los resultados, se empleó un baremo general organizado en cuatro niveles: Inicio, Proceso, Logro esperado y Logro destacado. De esta manera, la escala permitió valorar cada ítem, mientras que el baremo permitió interpretar el puntaje total obtenido en la variable habilidades sociomotrices.

Tabla 3

El baremo para la interpretación de resultados

La puntuación mínima general es 24 y la máxima 96, porque el instrumento contiene 24 ítems valorados de 1 a 4 puntos. Para el análisis por dimensión, cada dimensión tiene 6 ítems, con un puntaje mínimo de 6 y máximo de 24. Se sugiere interpretar así: 6 a 10 = Inicio; 11 a 15 = Proceso; 16 a 20 = Logro esperado; 21 a 24 = Logro destacado.

Puntaje total	Nivel	Interpretación
---------------	-------	----------------

24 a 41 puntos	Inicio	Presenta dificultades frecuentes para interactuar, comunicarse, respetar normas o resolver situaciones sociomotrices.
42 a 59 puntos	Proceso	Muestra avances, pero requiere acompañamiento constante durante la actividad física colectiva.
60 a 77 puntos	Logro esperado	Interactúa adecuadamente en la mayoría de situaciones motrices colectivas.
78 a 96 puntos	Logro destacado	Coopera, comunica, respeta normas y resuelve problemas sociomotrices con autonomía y constancia.

2.3.3. Equipos y materiales

Se emplearon laptop, cargadores, papel bond, plumones, fichas impresas, lista de cotejo, material de escritorio y recursos propios del área de educación física, los cuales facilitaron la organización del trabajo de campo, el registro de la información y el procesamiento posterior de los datos obtenidos durante la investigación (Arias Gonzáles, 2020).

2.4. Aspectos éticos de la investigación.

La investigación se desarrolló respetando los principios éticos de integridad científica, responsabilidad, honestidad, respeto a la dignidad de los participantes y protección de la información obtenida. Debido a que el estudio estuvo dirigido a estudiantes de educación secundaria, se consideró necesario contar con la autorización de la institución educativa, el consentimiento informado de los padres o apoderados y el asentimiento de los estudiantes, explicando de manera clara el propósito de la investigación, la forma de participación y el uso académico de los datos. Asimismo, la aplicación de la guía de observación se realizó procurando no afectar la integridad física, emocional ni académica de los participantes,

evitando cualquier forma de discriminación, presión o exposición innecesaria durante las actividades de educación física. Los datos recogidos fueron tratados de manera confidencial y anónima, únicamente con fines investigativos, en concordancia con la Ley N.º 29733, Ley de Protección de Datos Personales, cuyo objeto es garantizar el derecho fundamental a la protección de los datos personales en el Perú. Del mismo modo, se respetó la veracidad de los resultados, evitando la manipulación, invención o alteración de la información, conforme al Código Nacional de Integridad Científica, aprobado mediante Resolución de Presidencia N.º 028-2024-CONCYTEC-P. Finalmente, las fuentes utilizadas fueron citadas y referenciadas según las normas APA séptima edición, garantizando el respeto a la propiedad intelectual y la transparencia académica del estudio (Congreso de la República del Perú, 2011; Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2024).

Capítulo III: Resultados

3.1. Resultados

Variable: Habilidades Sociomotrices

Tabla 4

Dimensión Interacción y cooperación

Indicadores	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	n
Se integra al equipo.	14	56,0	6	24,0	3	12,0	2	8,0	25
Coopera en la actividad.	12	48,0	8	32,0	3	12,0	2	8,0	25
Ayuda a sus compañeros.	11	44,0	9	36,0	4	16,0	1	4,0	25
Comparte materiales.	9	36,0	12	48,0	3	12,0	1	4,0	25
Participa sin excluir.	14	56,0	6	24,0	3	12,0	2	8,0	25
Aporta a la meta común.	14	56,0	7	28,0	3	12,0	1	4,0	25
TOTAL	74	49,3	48	32,0	19	12,7	9	6,0	150

Nota. Resultados obtenidos de la guía de observación aplicada a 25 estudiantes.

Interpretación. En la dimensión interacción y cooperación, los resultados muestran que el nivel con mayor presencia fue “Nunca”, con 49,3 % de las observaciones, seguido de “A veces”, con 32,0 %, mientras que “Casi siempre” alcanzó 12,7 % y “Siempre” apenas 6,0 %. Esto evidencia que la mayoría de estudiantes presenta dificultades para integrarse al equipo, cooperar durante la actividad, ayudar a sus compañeros, compartir materiales, participar sin excluir y aportar a una meta común. El comportamiento más limitado se observa en los indicadores vinculados con la integración, la participación inclusiva y el aporte a la meta común, donde se concentraron los mayores registros en “Nunca”. Por tanto, se requiere

fortalecer actividades físicas cooperativas que promuevan la participación grupal, la ayuda mutua y la responsabilidad compartida durante el trabajo en equipo.

Tabla 5

Dimensión Comunicación motriz

Indicadores	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	n
Escucha las indicaciones.	11	44,0	8	32,0	4	16,0	2	8,0	25
Comunica estrategias.	12	48,0	6	24,0	5	20,0	2	8,0	25
Usa señales motrices.	12	48,0	7	28,0	3	12,0	3	12,0	25
Coordina acciones con otros.	11	44,0	8	32,0	4	16,0	2	8,0	25
Expresa desacuerdos con respeto.	12	48,0	6	24,0	3	12,0	4	16,0	25
Dialoga para mejorar el juego.	11	44,0	7	28,0	3	12,0	4	16,0	25
TOTAL	69	46,0	42	28,0	22	14,7	17	11,3	150

Nota. Resultados obtenidos de la guía de observación aplicada a 25 estudiantes.

Interpretación. En la dimensión comunicación motriz, se aprecia que el 46,0 % de las observaciones se ubicó en “Nunca”, el 28,0 % en “A veces”, el 14,7 % en “Casi siempre” y el 11,3 % en “Siempre”. Estos resultados muestran que los estudiantes tienen dificultades para seguir instrucciones, expresar sus ideas, usar señales para comunicarse con sus compañeros, coordinar acciones en equipo y discutir estrategias para mejorar su juego.

Algunos estudiantes pueden expresar desacuerdos de manera respetuosa o conversar durante las actividades, pero la mayoría de ellos todavía tienen problemas para comunicarse de manera efectiva durante las actividades físicas en grupo. Esto indica que la comunicación durante estas actividades no es constante.

La mayoría de los estudiantes se encuentran en los niveles más bajos de habilidad comunicativa, lo que sugiere que necesitan más práctica y apoyo para desarrollar habilidades de comunicación efectiva en situaciones de juego en equipo. En consecuencia, es necesario incorporar dinámicas que exijan acuerdos previos, comunicación verbal y no verbal, coordinación grupal y reflexión breve después del juego.

Tabla 6.

Dimensión Respeto de normas y roles

Indicadores	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	n
Respeto las reglas.	13	52,0	5	20,0	4	16,0	3	12,0	25
Acepta el rol asignado.	13	52,0	5	20,0	5	20,0	2	8,0	25
Cumple su rol.	12	48,0	7	28,0	3	12,0	3	12,0	25
Respeto los turnos.	11	44,0	9	36,0	3	12,0	2	8,0	25
Acepta decisiones del grupo.	12	48,0	6	24,0	3	12,0	4	16,0	25
Respeto errores propios y ajenos.	11	44,0	7	28,0	3	12,0	4	16,0	25
TOTAL	72	48,0	39	26,0	21	14,0	18	12,0	150

Nota. Resultados obtenidos de la guía de observación aplicada a 25 estudiantes.

Interpretación. En la dimensión respeto de normas y roles, se identificó que el 48,0 % de las observaciones correspondió al nivel “Nunca”, el 26,0 % a “A veces”, el 14,0 % a “Casi siempre” y el 12,0 % a “Siempre”. Esta distribución demuestra que los estudiantes aún presentan dificultades para respetar reglas, aceptar y cumplir roles, respetar turnos, asumir decisiones del grupo y tolerar errores propios o ajenos durante el desarrollo de las actividades.

El predominio de los niveles de menor frecuencia sugiere que las normas del juego y los roles asignados no se encuentran interiorizados de forma suficiente. Por ello, se recomienda trabajar con reglas claras, roles rotativos, acuerdos grupales y retroalimentación inmediata para fortalecer la convivencia, la responsabilidad y la autorregulación dentro de la clase de educación física.

Tabla 7

Dimensión Resolución de problemas sociomotrices

Indicadores	Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	n
Propone soluciones de juego.	10	40,0	6	24,0	5	20,0	4	16,0	25
Ajusta su estrategia.	12	48,0	7	28,0	4	16,0	2	8,0	25
Decide a favor del equipo.	11	44,0	8	32,0	3	12,0	3	12,0	25
Maneja conflictos sin agresión.	13	52,0	7	28,0	3	12,0	2	8,0	25
Busca acuerdos.	14	56,0	6	24,0	2	8,0	3	12,0	25
Reflexiona sobre su desempeño.	13	52,0	7	28,0	3	12,0	2	8,0	25
TOTAL	73	48,7	41	27,3	20	13,3	16	10,7	150

Nota. Resultados obtenidos de la guía de observación aplicada a 25 estudiantes.

Interpretación. En la dimensión resolución de problemas sociomotrices, el mayor porcentaje se concentró en el nivel “Nunca”, con 48,7 %, seguido de “A veces”, con 27,3 %, mientras que “Casi siempre” obtuvo 13,3 % y “Siempre” alcanzó 10,7 %. Los estudiantes siguen teniendo problemas para encontrar soluciones en los juegos, cambiar de estrategia, decidir lo mejor para el equipo, manejar conflictos sin pelear, buscar acuerdos y pensar en cómo lo hicieron. Lo que

más les cuesta es buscar acuerdos, porque muchos nunca lo hacen, lo que muestra que tienen dificultades para resolver problemas en grupo hablando. Entonces, sería bueno hacer actividades físicas que los hagan trabajar juntos, resolver problemas como equipo y reflexionar sobre lo que hacen, para que puedan tomar decisiones, negociar y manejar conflictos de manera adecuada.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados.

En cuanto al primer objetivo específico, que busca identificar el nivel de habilidades sociomotrices en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la IEPS N.º 14550, Huarmaca, en el año 2026, se aplicó un instrumento de medición. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades con las habilidades sociomotrices. En particular, en la dimensión de interacción y cooperación, se encontró que el 49,3 por ciento de las observaciones indicaban que los estudiantes “nunca” interactúan o cooperan, y el 32 por ciento lo hacen “a veces”. Esto significa que el 81,3 por ciento de las observaciones mostraron un bajo nivel de habilidades sociomotrices.

Esto nos permite ver que los estudiantes tienen problemas para trabajar en equipo, ayudar a sus compañeros y compartir materiales. También tienen dificultades para participar sin excluir a otros y para contribuir a un objetivo común. Sin embargo, desde una perspectiva de investigación, no debemos pensar que esto se debe solo a la falta de disposición de los estudiantes. En lugar de eso, debemos considerar que las actividades físicas colectivas requieren una mayor organización pedagógica para fomentar la ayuda mutua, la corresponsabilidad y la participación inclusiva.

Estos resultados coinciden con los hallazgos de Zavaleta en el año 2024, quien encontró que los juegos cooperativos están relacionados con las habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria. En particular, se relacionan con la confianza, la comunicación y la resolución de conflictos. Por lo tanto, si no se trabaja la cooperación de manera intencional, es probable que se encuentren dificultades en la integración y el aporte al equipo. De manera similar, Jimenez en el año 2024 señaló que la forma en que se enseña la educación física está relacionada con el desarrollo de habilidades sociomotrices. Esto refuerza la idea de que el

problema no depende solo del estudiante, sino también de cómo se planifican y se llevan a cabo las actividades motrices grupales.

En cuanto a la forma en que los estudiantes se comunican mientras hacen ejercicio, se vio que el 46,0 % de las veces no lo hacían y el 28,0 % lo hacían a veces. Esto suma un 74,0 % de las veces en que no se comunicaban mucho. Esto significa que los estudiantes tenían problemas para escuchar instrucciones, decir cómo iban a jugar, usar señales con el cuerpo, trabajar en equipo, expresar desacuerdos de manera respetuosa y hablar para mejorar el juego. Esto es importante porque la comunicación mientras se hace ejercicio es una parte clave de cómo los estudiantes interactúan con otros cuando se mueven. Los estudiantes no solo se mueven, sino que también entienden señales, toman decisiones juntos y se dicen qué van a hacer en un juego o actividad.

En comparación con lo que encontraron Acosta y sus colegas en el año 2025, quienes vieron mejoras significativas en las habilidades sociales y de movimiento de los estudiantes después de jugar al voleibol de manera divertida, los resultados de este estudio muestran que, antes de hacer algo para mejorar la situación, los estudiantes no se comunicaban mucho durante el juego. Por lo tanto, se puede decir que las actividades deportivas y divertidas, cuando se estructuran con reglas claras, roles para comunicarse y metas para todo el equipo, pueden ser una buena forma de solucionar este problema. Esto también coincide con lo que dijeron Toro y Benjumea en el año 2024, quienes sostienen que las habilidades sociales y de movimiento incluyen moverse, comunicarse, cooperar, respetar las reglas y tomar decisiones cuando se hace ejercicio en grupo.

En cuanto al respeto por las normas y roles, los resultados obtenidos muestran que el 48,0% de las observaciones se clasificó como “Nunca” y el 26,0% como “A veces”. Esto significa que un total de 74,0% de las observaciones reflejan frecuencias bajas en este aspecto.

Estos resultados indican que los estudiantes todavía tienen dificultades para respetar las reglas de manera constante. También tienen problemas para aceptar y cumplir adecuadamente con los roles que se les asignan. Además, les cuesta respetar turnos, aceptar decisiones del grupo y tolerar errores propios o ajenos.

Esta situación es preocupante. El respeto por las normas y roles es fundamental para que las clases de educación física se desarrollen de manera segura, justa e inclusiva.

Cuando comparamos estos resultados con los de García (2024), quien encontró una relación directa y significativa entre las actitudes y la educación inclusiva en el área de educación física en un contexto similar al de Huancabamba, nos damos cuenta de que las actitudes de los estudiantes influyen mucho en cómo participan y se relacionan durante las actividades físicas.

Por lo tanto, estos hallazgos refuerzan la idea de que es importante fortalecer los acuerdos grupales, las normas de juego, los roles rotativos y las experiencias de responsabilidad compartida.

Además, estos resultados apoyan el Modelo de Responsabilidad Personal y Social. Este enfoque plantea que la educación física puede ayudar a formar estudiantes respetuosos, autónomos y responsables. Esto se logra cuando el docente convierte el juego en una experiencia educativa que fomente el autocontrol, el esfuerzo, la ayuda y la reflexión. (Conejo-Domínguez et al., 2026).

En la parte de resolver problemas en equipo y movimiento, casi el 49% de lo que se observó fue que nunca se hacía y el 27% se hacía a veces. Esto suma un 76% de veces en que se hizo poco o nada. Esto nos permite ver que hay dificultades para proponer soluciones en los juegos, cambiar estrategias, decidir lo que es mejor para el equipo, manejar conflictos sin pelear, buscar acuerdos y reflexionar sobre cómo se está haciendo. Lo que más se hacía mal

era buscar acuerdos, lo que muestra que hay limitaciones para resolver problemas en grupo hablando y tomando decisiones juntos. Esto se relaciona con lo que dijeron Campoverde y Robles en el 2025, que las actividades de juego en educación física ayudan a que los adolescentes interactúen, se motiven y participen cuando se usan estrategias dinámicas. También se relaciona con lo que dijo Zavaleta en el 2024, que los juegos en equipo ayudan a resolver conflictos.

En resumen, podemos decir que las habilidades de los estudiantes para trabajar en equipo y moverse se encuentran en un nivel bajo, principalmente porque la mayoría de las veces no se hacían o se hacían a veces. Esto justifica la necesidad de diseñar un plan de educación física que atienda específicamente las debilidades que se encontraron.

Respecto al segundo objetivo específico, orientado a fundamentar teóricamente y metodológicamente la propuesta de talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo grado de secundaria de la IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026, Los resultados que obtuvimos confirman que es una buena idea usar enfoques pedagógicos que se centran en la cooperación, la responsabilidad, la interacción motriz y la mediación social. La teoría del aprendizaje cooperativo es útil porque encontramos debilidades en la integración, la ayuda, la participación inclusiva y el aporte a la meta común.

Cuando los estudiantes trabajan en pequeños grupos con metas compartidas, responsabilidad individual, interdependencia positiva e interacción promotora, el aprendizaje mejora. Esto coincide con la necesidad de transformar la clase de educación física en un espacio de colaboración y apoyo entre pares, como mencionan Carbonero y sus colegas en el año 2023.

El diagnóstico no solo mostró una dificultad, sino que también orientó el fundamento metodológico de la propuesta. Los talleres deben organizar equipos heterogéneos, asignar

roles, plantear retos motrices comunes, promover la ayuda entre compañeros y cerrar con una reflexión grupal sobre la experiencia vivida.

Esta orientación se relaciona con lo que sostienen Taveras y sus colegas en el año 2026. Ellos dicen que el docente debe actuar como mediador que diseña desafíos, regula interacciones y ayuda a transformar la actividad física en aprendizaje social y motriz.

El Modelo de Responsabilidad Personal y Social es importante para nuestra propuesta. Los resultados mostraron que los estudiantes tenían dificultades para respetar las reglas, cumplir con sus roles, aceptar las decisiones del grupo y manejar bien sus errores y los de los demás. Este modelo es útil porque ayuda a desarrollar el respeto, el esfuerzo y la autonomía en los estudiantes. También fomenta la ayuda a los demás y la aplicación de lo aprendido en otros contextos escolares.

Según Navarro-Talón y otros investigadores en 2024, una sesión de educación física que se base en este modelo no termina cuando se acaba el juego. En su lugar, los estudiantes deben reflexionar sobre su comportamiento, los conflictos que surgieron y cómo los resolvieron. También deben asumir la responsabilidad de sus acciones en el grupo. Esto es importante porque los estudiantes necesitan aprender a ser responsables y a trabajar con los demás.

La idea es que los estudiantes deben aprender a identificar sus errores y a mejorar. Para lograr esto, se necesitan talleres que incluyan acuerdos de convivencia, roles rotativos y la oportunidad de evaluar y mejorar. Además, según Ferrer y otros investigadores en 2025, la educación física puede ser una oportunidad para fortalecer la participación y la conducta prosocial. Esto ocurre cuando hay una intención pedagógica clara y se generan emociones intensas, como la competencia y la frustración, en un entorno de liderazgo y pertenencia grupal.

Desde la perspectiva de la sociomotricidad y la praxiología motriz, los resultados obtenidos fueron coherentes con la fundamentación teórica. Las dificultades encontradas no se limitaron solo a la ejecución física, sino también a la forma en que los estudiantes interactuaron, se comunicaron, respetaron reglas y resolvieron situaciones dentro de tareas motrices compartidas.

Este enfoque permite entender que los estudiantes se mueven, deciden, comunican, cooperan y se oponen dentro de situaciones colectivas. La acción motriz debe analizarse como una conducta que se da en relación con los compañeros, adversarios, reglas, espacio y tiempo.

Toro y Benjumea, en el año 2024, sostienen que las habilidades sociomotrices combinan lo motor, lo social, lo cognitivo y lo afectivo. Por lo tanto, estas habilidades deben observarse en conductas concretas como apoyar al equipo, anticipar acciones, adaptar estrategias y actuar con respeto ante el error.

La guía de observación utilizada en el estudio fue adecuada porque recogió conductas observables en situaciones reales de educación física. Esto permitió identificar con mayor precisión las debilidades del grupo y orientar una propuesta ajustada a las dimensiones evaluadas.

La teoría que explica cómo aprendemos en sociedad ayudó a entender mejor cómo creamos habilidades para interactuar con los demás. Esto se logra a través de la conversación, la ayuda de los profesores y la participación en actividades en grupo. Sin embargo, los resultados mostraron que los estudiantes no siempre trabajaron juntos, hablaron entre sí, respetaron las reglas ni buscaron acuerdos. Por lo tanto, no es suficiente con explicarles por qué es importante llevarse bien con los demás, sino que debemos hacer que participen en actividades físicas donde puedan practicar, recibir comentarios y reflexionar sobre su comportamiento.

Moreira y otros investigadores sostienen que aprendemos interactuando con los demás. Por otro lado, el Ministerio de Educación del Perú destaca la importancia de incluir momentos de conversación guiada, retroalimentación y reflexión para consolidar las habilidades para relacionarse con los demás. En consecuencia, la discusión sobre el segundo objetivo permite afirmar que la propuesta de talleres es sólida porque combina un diagnóstico numérico, la observación de comportamientos reales, teorías relevantes y una lógica que describe y propone soluciones. Es decir, primero se identifican las debilidades en la interacción con los demás y luego se diseña una alternativa educativa que se ajusta a esas necesidades.

Respecto al tercer objetivo específico, orientado a diseñar una propuesta de talleres de Educación Física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo grado de secundaria de la IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026, los resultados permitieron establecer que la propuesta debe responder directamente a las cuatro dimensiones diagnosticadas. La dimensión interacción y cooperación debe ser atendida mediante talleres centrados en juegos cooperativos, retos grupales, circuitos de ayuda mutua y actividades donde el logro dependa del aporte de todos los integrantes. La dimensión comunicación motriz requiere tareas que exijan señales corporales, acuerdos previos, coordinación verbal y no verbal, lectura de movimientos y diálogo posterior al juego. La dimensión respeto de normas y roles debe trabajarse con reglas claras, roles rotativos, acuerdos de convivencia, responsabilidades dentro del equipo y reflexión sobre el cumplimiento de funciones. La dimensión resolución de problemas sociomotrices exige situaciones motrices abiertas, retos de oposición-cooperación, toma de decisiones en equipo, búsqueda de acuerdos y análisis de estrategias. Esta orientación se justifica porque las cuatro dimensiones presentaron altos porcentajes en “Nunca” y “A veces”, lo cual demuestra que el diseño de la propuesta no debe ser general ni improvisado, sino focalizado en las necesidades reales del grupo.

El diseño de la propuesta también se basa en investigaciones previas. Vera y Loayza demostraron en 2024 que las estrategias de educación física ayudan a los adolescentes a tener estilos de vida activos y a mejorar su bienestar físico, emocional y social. Poveda encontró en 2024 que una planificación específica y sistemática mejora el desempeño físico y ayuda a los docentes. Campoverde y Robles señalaron en 2025 que las actividades divertidas y motivadoras hacen que la clase de educación física sea un espacio dinámico donde los estudiantes interactúan.

En nuestro país, Acosta y otros investigadores reportaron en 2025 que las actividades lúdicas de voleibol mejoran las habilidades sociomotrices. Zavaleta encontró en 2024 que los juegos cooperativos también mejoran estas habilidades. Todos estos estudios apoyan la idea de diseñar talleres de educación física con una estructura pedagógica clara, un enfoque cooperativo y un sentido formativo.

Sin embargo, es importante mencionar que este estudio no prueba todavía si la propuesta funciona en la práctica. Su principal aporte es diseñar una alternativa pedagógica basada en un diagnóstico real y en teorías relevantes.

La propuesta de talleres debe organizarse de manera que sea progresiva y se pueda evaluar. Cada taller debe tener un propósito claro, como mejorar las habilidades sociales y de movimiento de los estudiantes. También debe considerar las actividades que se van a realizar, los materiales que se necesitan, el tiempo que se tiene y las normas de seguridad.

La evaluación es importante porque ayuda a saber si los estudiantes están mejorando en sus habilidades. No solo se debe evaluar cómo hacen los movimientos, sino también cómo trabajan en equipo, se comunican, respetan las normas y toman decisiones.

En resumen, la propuesta de talleres de educación física es útil porque se basa en lo que los estudiantes necesitan y se relaciona con lo que otros han hecho en el país y en el mundo. Los resultados muestran que los estudiantes necesitan mejorar en habilidades como la cooperación y la comunicación. Por lo tanto, los talleres deben ser diseñados para ayudar a los estudiantes a aprender a trabajar juntos, a dialogar y a actuar responsablemente.

No se trata solo de jugar, sino de aprender a través del movimiento y la interacción con otros. Esto coincide con lo que otros expertos han dicho sobre la importancia de desarrollar habilidades sociales y de movimiento en los estudiantes. El Ministerio de Educación del Perú también destaca la importancia de experiencias de interacción guiada y reflexión para consolidar aprendizajes en el área de educación física.

La propuesta de talleres debe ser una estrategia formativa organizada para mejorar progresivamente las habilidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de secundaria. Esto significa que los talleres deben ser diseñados para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de manera gradual y sostenida.

En conclusión, la propuesta de talleres de educación física es una herramienta valiosa para mejorar las habilidades sociomotrices de los estudiantes. Debe ser diseñada de manera cuidadosa y evaluada regularmente para asegurarse de que esté alcanzando sus objetivos.

Capítulo V: Propuesta

5.1. Denominación: Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.

5.2. Fundamentación: La propuesta se denomina “**Nos movemos, cooperamos y resolvemos juntos**”. Esta propuesta incluye veinte talleres de Educación Física. El objetivo es que los estudiantes mejoren en interacción, cooperación, comunicación motriz, respeto a normas y roles, y resolución de problemas sociomotrices.

La propuesta busca innovar en la educación convirtiendo el patio escolar en un espacio de aprendizaje activo y participativo. Los adolescentes aprenderán a convivir mediante juegos cooperativos, desafíos motores, actividades grupales, comunicación no verbal, juegos adaptados y situaciones tácticas simples.

De esta forma, la Educación Física va más allá de la práctica deportiva. Se convierte en una experiencia educativa que permite a los estudiantes expresarse corporalmente, coordinar acciones con compañeros, tomar decisiones, asumir responsabilidades, respetar acuerdos y resolver dificultades propias del juego.

La propuesta se basa en la educación física del Ministerio de Educación, en cómo nos relacionamos y movemos en grupo, y en cómo aprendemos juntos. También se enfoca en que seamos responsables y respetuosos con los demás.

Desde esta perspectiva, moverse y hacer ejercicio se ven como formas de mejorar la convivencia, la comunicación, la autonomía, la cooperación y la responsabilidad dentro del grupo.

Los talleres que se ofrecen ven a los estudiantes como personas completas, con cuerpo, sentimientos y pensamientos. Por eso, las actividades que se proponen son para todos, tienen reglas que se pueden adaptar, roles que se rotan, se fomenta la ayuda entre compañeros, se reflexiona en grupo y se evalúa participando todos.

En ese sentido, el propósito general de la propuesta es fortalecer las habilidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de secundaria mediante talleres de Educación Física basados en juegos corporales, dinámicas cooperativas, comunicación motriz, respeto de normas, responsabilidad compartida y resolución estratégica de problemas en situaciones lúdicas y predeportivas.

5.3. Objetivos de la propuesta:

5.3.1. objetivo general

Fortalecer las habilidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de secundaria mediante talleres de Educación Física basados en juegos corporales, dinámicas cooperativas, comunicación motriz, respeto de normas, roles rotativos y resolución estratégica de problemas en situaciones lúdicas y predeportivas.

5.3.2. objetivos específicos

- Diseñar actividades motrices orientadas al desarrollo de la comunicación motriz, mediante dinámicas corporales, señales gestuales, desplazamientos coordinados, juegos sin palabras y estrategias de expresión corporal que permitan a los estudiantes comunicar intenciones, acuerdos y decisiones durante la acción motriz.
- Plantear talleres que promuevan el respeto de normas y roles en situaciones de juego, mediante actividades físicas organizadas con reglas claras, funciones rotativas, acuerdos de convivencia, cuidado de materiales y cumplimiento responsable de las indicaciones dadas durante la clase.

-Elaborar situaciones motrices que favorezcan la resolución de problemas sociomotrices, mediante juegos modificados, desafíos cooperativos y retos tácticos sencillos donde los estudiantes analicen, dialoguen, tomen decisiones y construyan soluciones colectivas frente a dificultades propias del juego.

-Organizar una propuesta pedagógica innovadora basada en el enfoque curricular de Educación Física, la sociomotricidad, la teoría sociocultural, el aprendizaje cooperativo y el Modelo de Responsabilidad Personal y Social, con el fin de orientar el trabajo docente hacia una Educación Física inclusiva, participativa y formativa.

5.3. Matriz de la propuesta

Dimensión	N.º	Taller	Propósito específico
Interacción y cooperación	1	La red humana cooperativa	Que los estudiantes fortalezcan la interacción y cooperación mediante desplazamientos grupales coordinados, apoyo entre pares y toma de acuerdos para trasladar objetos sin romper la conexión corporal del equipo.
	2	Transporte solidario en movimiento	Que los estudiantes desarrollen ayuda mutua y coordinación grupal trasladando materiales con diferentes partes del cuerpo, sin usar las manos en determinados momentos y respetando las posibilidades de todos.

Dimensión	N.º	Taller	Propósito específico
	3	Islas activas de ayuda	Que los estudiantes construyan acuerdos de cooperación para trasladarse por zonas delimitadas, ayudar a sus compañeros y resolver el reto de llegar todos a la meta utilizando pocos apoyos.
	4	Circuito de confianza y apoyo	Que los estudiantes fortalezcan la confianza grupal mediante desplazamientos guiados, apoyo verbal y cuidado corporal en un circuito de baja dificultad física y alta exigencia cooperativa.
	5	Misión relevo comunitario	Que los estudiantes organicen relevos cooperativos donde la meta no sea solo correr, sino distribuir tareas, apoyar a los compañeros y lograr una producción grupal con movimiento.
Comunicación motriz	6	Semáforo corporal	Que los estudiantes fortalezcan la comunicación motriz utilizando señales corporales para iniciar, detener, cambiar ritmo y coordinar desplazamientos grupales sin depender únicamente de la voz.
	7	Mensajes sin voz en movimiento	Que los estudiantes desarrollen comunicación no verbal mediante gestos, posturas, miradas y desplazamientos para resolver tareas motrices en equipo.

Dimensión	N.º	Taller	Propósito específico
	8	Coreografía cooperativa de señales	Que los estudiantes creen una secuencia rítmica grupal usando señales corporales para organizar movimientos, turnos y transiciones de manera cooperativa.
	9	Pases con códigos secretos	Que los estudiantes mejoren la comunicación motriz en juegos de pases mediante códigos corporales para pedir, ofrecer, cambiar dirección y apoyar al compañero.
	10	Teatro deportivo de gestos	Que los estudiantes representen situaciones de juego mediante gestos y posturas para reconocer mensajes corporales de ayuda, conflicto, liderazgo y respeto.
Respeto de normas y roles	11	Liga limpia rotativa	Que los estudiantes practiquen juegos reducidos respetando normas, roles rotativos y acuerdos de juego limpio para favorecer una convivencia deportiva democrática.
	12	Árbitros por un día	Que los estudiantes asuman el rol de árbitro o mediador para comprender la importancia de aplicar normas con justicia, respeto y comunicación clara.
	13	Juego modificado por acuerdos	Que los estudiantes modifiquen reglas de un juego para favorecer inclusión, participación y respeto de roles dentro del equipo.
	14	Roles en cadena	Que los estudiantes comprendan la importancia de cumplir roles conectados dentro de una tarea motriz, reconociendo

Dimensión	N.º	Taller	Propósito específico
			que el incumplimiento de uno afecta al equipo.
	15	Reto fair play de estaciones	Que los estudiantes vivencien el juego limpio mediante estaciones motrices donde se evalúan respeto, honestidad, cuidado, inclusión y cumplimiento de roles.
Resolución de problemas sociomotrices	16	Estrategia contra reloj	Que los estudiantes diseñen y ajusten estrategias colectivas para cumplir un reto motriz en tiempo limitado, evaluando aciertos y dificultades.
	17	Laberinto cooperativo	Que los estudiantes resuelvan un laberinto motriz mediante acuerdos, orientación espacial, comunicación y toma de decisiones compartidas.
	18	Defensa del territorio móvil	Que los estudiantes apliquen estrategias simples de cooperación y oposición regulada para proteger zonas, recuperar espacios y reorganizarse ante cambios del juego.
	19	Construimos el juego imposible	Que los estudiantes diseñen colectivamente un juego nuevo a partir de materiales limitados, resolviendo problemas de reglas, espacio, roles e inclusión.
	20	Tácticas para remontar	Que los estudiantes afronten una situación de desventaja en un juego reducido, formulando estrategias de mejora sin frustrarse ni culpar al equipo.

Taller 1. La red humana cooperativa

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Responde a situaciones motrices desfavorables, participa con entusiasmo en juegos y muestra cuidado del ambiente y de sus compañeros.
Propósito	Que los estudiantes trabajen juntos en equipo, se ayuden mutuamente y se coordinen para mover objetos sin perder el contacto físico entre ellos. Esto puede lograrse mediante actividades grupales en las que se fomente la cooperación y la comunicación. De esta manera, los estudiantes pueden mejorar su capacidad para trabajar en equipo. También pueden desarrollar habilidades sociales y fortalecer las relaciones entre compañeros. Algunas actividades pueden ser: * Desplazamientos en equipo * Apoyo entre pares * Juegos de coordinación Estas actividades ayudarán a los estudiantes a sentirse más unidos. También fomentarán un ambiente de colaboración y apoyo mutuo en el aula.
Criterio de evaluación	Coopera con sus compañeros para lograr una meta motriz común, manteniendo comunicación respetuosa y apoyo activo.
Ítems	- Aporta al acuerdo grupal. - Ayuda al compañero. - Mantiene la red unida. - Respeta el ritmo del equipo.
Materiales	Conos, sogas cortas o cintas, pelotas livianas, aros, silbato, tarjetas de reto y lista de cotejo.
Duración referencial	90 minutos

Planificación pedagógica del taller

El profesor forma grupos con cinco o seis estudiantes y crea un recorrido seguro. En este recorrido hay una salida, obstáculos y una meta. El profesor explica que este es un trabajo en equipo donde todos deben cooperar. Los estudiantes se toman de las manos o se sujetan a una soga para trabajar juntos.

El profesor ha planeado todo para que los estudiantes tengan un poco de tiempo para practicar, hacer la actividad y después mejorar lo que hicieron. De esta manera, los estudiantes aprenden que si no trabajan juntos y se apoyan, no van a poder hacerlo bien, no importa cuán rápido corran.

Antes de empezar, el profesor les recuerda a los estudiantes que lo importante no es ganarle a otro grupo, sino que todos lleguen juntos, sanos y contentos.

Estrategias cooperativas

La gente trabaja junta para mover un objeto. Cada persona tiene un trabajo específico. Hay alguien que guía el ritmo, otro que cuida la seguridad, otro que observa si todos siguen las reglas, otro que motiva a los demás y otro que se encarga de los materiales. Todos participan con su cuerpo.

Los estudiantes hacen un plan al principio, lo practican y ven qué les resulta difícil. Luego cambian la forma de moverse. Antes de intentarlo de nuevo, hablan un poco y se hacen preguntas como: ¿quién necesita ayuda?, ¿qué paso es mejor usar?, ¿cómo podemos evitar jalar a nuestro compañero?

Responsabilidad y convivencia

El grupo establece algunas reglas básicas para cuidarse entre sí. No se permite empujar ni jalar con fuerza a los demás. Si alguien se cae o pierde el equilibrio, tenemos que avisarles para que puedan cuidarse. Y si hay algún riesgo, tenemos que detenernos de inmediato.

El profesor nos recuerda que cada uno de nosotros es responsable de su propio comportamiento. Esto significa que debemos controlar nuestra fuerza y respetar el cuerpo de los demás. También nos pide que no nos burlamos de los errores que cometamos.

Cuando los estudiantes que avanzan más rápido ayudan a aquellos que necesitan un poco más de tiempo, la convivencia en el grupo mejora mucho. Esto nos hace sentir más unidos y nos ayuda a aprender de manera más efectiva. Al final de cada actividad, el equipo destaca algo bueno que hizo un compañero y se compromete a mejorar.	
Inicio	El profesor reúne a todos en un círculo. Luego, hace algunos ejercicios para que se muevan un poco. Después, les propone un juego llamado “espejo de parejas”. En este juego, un estudiante hace movimientos suaves y el otro tiene que imitarlos. El profesor explica que en este taller es importante trabajar juntos porque para lograr las cosas, todos tienen que estar de acuerdo y hacer las mismas cosas. También dice que es importante moverse con cuidado y tomar decisiones juntos.
Desarrollo	En la primera ronda, cada equipo mueve una pelota dentro de un aro mientras mantiene la red humana. Si la pelota cae o la red se rompe, el grupo se detiene, habla durante diez segundos y vuelve a empezar desde el último punto seguro. En la segunda ronda, se colocan obstáculos con conos que obligan a los equipos a girar, agacharse o cambiar de dirección. En la tercera ronda, el docente da a cada equipo una tarjeta sorpresa. Esto puede significar que tienen que avanzar en silencio, cambiar de guía, transportar dos objetos o hacer un desplazamiento lateral. Después de cada intento, el equipo analiza qué movimiento les ayudó y qué actitud les dificultó la cooperación.
Secuencia metodológica - Cierre	Los estudiantes hacen ejercicios de respiración, estiramientos suaves y reflexionan en un círculo. Cada grupo responde a algunas preguntas: ¿cómo trabajamos juntos?, ¿qué hicimos cuando alguien tuvo problemas?, ¿qué vamos a hacer en el próximo taller para cooperar

	mejor? El profesor anota lo que sucede en una lista para tener un registro.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo con cuatro ítems cortos; coevaluación oral rápida mediante la frase: 'Mi equipo cooperó mejor cuando...'
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 2. Transporte solidario en movimiento

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Responde a situaciones motrices desfavorables, participa con entusiasmo en juegos y muestra cuidado del ambiente y de sus compañeros.
Propósito	Que los estudiantes desarrollen ayuda mutua y coordinación grupal trasladando materiales con diferentes partes del cuerpo, sin usar las manos en determinados momentos y respetando las posibilidades de todos.
Criterio	Participa en tareas cooperativas de transporte corporal, ajustando su movimiento para que todos contribuyan al logro común.
Ítems cortos y precisos	- Coordina con el equipo. - Controla su fuerza. - Incluye a todos. - Cuida el material.

Materiales	Balones livianos, aros, conos, colchonetas, pañuelos, tarjetas de consignas y cronómetro.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente prepara cuatro estaciones de transporte cooperativo: balón espalda con espalda, aro compartido, túnel de colchonetas y traslado con pañuelos. Los equipos rotan por cada estación y reciben consignas progresivas de dificultad. La planificación pedagógica prioriza que los estudiantes experimenten distintas formas de cooperación corporal, comprendiendo que el movimiento propio afecta el movimiento de los demás. Antes de iniciar, el docente demuestra las formas seguras de contacto y precisa que cualquier estudiante puede pedir pausa si se siente incómodo o inseguro.
Estrategias cooperativas	Se utiliza el aprendizaje en equipo con objetivos por estación. Cada grupo recibe un objetivo de calidad, no de velocidad. El objetivo es trasladar el objeto sin que se caiga, respetar el turno, animar a quien comete un error y adaptar la postura según la necesidad. Los roles dentro del grupo son rotativos. Esto significa que cada persona puede ser el coordinador de salida, el responsable de seguridad, el contador de intentos o el vocero reflexivo en diferentes momentos. Las estrategias se desarrollan a través de ensayos y errores. De esta manera, el grupo puede analizar qué es lo mejor: avanzar de frente, de

	lado, en parejas o en cadena. Esto permite que el grupo aprenda y se adapte juntos.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad es importante en nuestra vida diaria. Nos cuidamos a nosotros mismos, a nuestro espacio y nos tratamos bien entre nosotros. Nuestro profesor nos dice que cuando trabajamos en equipo, no debemos burlarnos unos de otros ni imponer nuestras ideas, porque cada persona es única y tiene sus propias habilidades. Cuando nos felicitamos por el esfuerzo que hacemos, podemos sugerir cambios de manera respetuosa y aceptar lo que decide el grupo. Esto nos ayuda a llevarnos bien. Los errores no son algo malo, sino una oportunidad para aprender y mejorar.
Inicio	Comienza con movimientos libres al ritmo de palmadas. Se puede caminar o trotar suavemente, cambiar de dirección y formar parejas. También se crea una figura con el cuerpo. Después, el profesor pregunta qué se necesita para que un equipo pueda transportar algo sin que se caiga. Las respuestas de los alumnos se convierten en acuerdos para toda la clase.
Desarrollo	En la estación uno, dos estudiantes transportan un balón espalda con espalda hasta un cono y vuelven sin sujetarlo con las manos. En la estación dos, cuatro estudiantes se ubican dentro de un aro y avanzan coordinando pasos. En la estación tres, el equipo pasa una pelota por un túnel humano cuidando la postura. En la estación cuatro, trasladan un balón sobre pañuelos sostenidos por todos. Después de cada estación, el

	grupo conversa brevemente y decide una mejora para la siguiente rotación.
Cierre	Los equipos comparten la estación que exigió mayor cooperación y explican la estrategia que les funcionó. El docente conduce estiramientos y pide que cada estudiante valore una conducta solidaria observada.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo y pregunta metacognitiva: ¿qué ajuste corporal hice para ayudar al equipo?
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 3. Islas activas de ayuda

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito	Que los estudiantes construyan acuerdos de cooperación para trasladarse por zonas delimitadas, ayudar a sus compañeros y resolver el reto de llegar todos a la meta utilizando pocos apoyos.
Criterio de evaluación	Propone y cumple acuerdos de ayuda para que todo el equipo complete el reto motriz sin excluir a ningún integrante.

Ítems	- Propone acuerdos. - Espera su turno. - Apoya al rezagado. - Evita excluir.
Materiales	Aros, cartones resistentes o tapetes, conos, tarjetas de misión y lista de cotejo.
Duración referencial	90 minutos

Planificación pedagógica del taller

El docente delimita un espacio que representa un río imaginario y entrega a cada equipo pocas 'islas' o aros para avanzar. La actividad se planifica como un reto de cooperación donde el equipo debe trasladarse sin pisar fuera de las islas y sin dejar a nadie atrás. Se establece una progresión: primero con suficientes apoyos, luego con menos, después con una regla adicional de silencio o cambio de líder. La situación exige diálogo, anticipación y organización del movimiento colectivo.

Estrategias cooperativas

Se promueve la interdependencia de recursos porque las islas son limitadas y deben compartirse. Los roles rotativos son: planificador de ruta, cuidador de inclusión, movilizador de islas y observador de seguridad. La estrategia cooperativa consiste en pensar antes de actuar, distribuir responsabilidades y probar caminos. El docente interviene con preguntas de andamiaje, evitando dar la solución directa: ¿qué pasará con el último compañero?, ¿cómo recuperarán una isla?, ¿quién necesita apoyo para dar el paso?

Responsabilidad y convivencia

La convivencia se trabaja mediante la regla 'nadie queda atrás'. Los estudiantes cuidan el equilibrio, evitan empujar y valoran la paciencia como parte del éxito. Cuando surge un conflicto, el equipo se detiene, escucha dos propuestas y elige una por consenso. El docente refuerza la responsabilidad social al destacar gestos de ayuda, espera, respeto del turno y liderazgo positivo.

Inicio

El docente realiza un calentamiento con desplazamientos sobre líneas, saltos suaves dentro y fuera de aros y equilibrio en un pie. Luego presenta la historia: el equipo debe cruzar un río usando islas móviles y solo logra la misión si todos llegan juntos.

Desarrollo

En la primera misión, El equipo tiene que cruzar con un aro menos de lo que hay integrantes. En la segunda parte, deben recuperar cada aro sin que nadie se salga de los límites. En la tercera parte, el docente les da una tarjeta de dificultad. Esto significa que tienen que cruzar sin hablar, cambiar de plan a mitad del camino o ayudar a un compañero que solo puede avanzar con pasos pequeños.

Cada misión termina con una pausa para hablar de la estrategia. En esta pausa, el equipo identifica qué cosas funcionaron bien y qué cosas deben cambiar. De esta manera, el equipo puede aprender de sus errores y mejorar su trabajo en equipo.

Cierre

En círculo, los estudiantes expresan una frase: 'Me sentí incluido cuando...' o 'Ayudé al equipo cuando...'. El docente relaciona la experiencia con la convivencia escolar y registra los ítems del criterio.

Evaluación y reflexión
Lista de cotejo; reflexión oral individual de una acción de ayuda realizada.
Producto o evidencia
Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 4. Circuito de confianza y apoyo

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito	Que los estudiantes fortalezcan la confianza grupal mediante desplazamientos guiados, apoyo verbal y cuidado corporal en un circuito de baja dificultad física y alta exigencia cooperativa.
Criterio de evaluación	Demuestra confianza y apoyo responsable al guiar o ser guiado en un circuito cooperativo seguro.
Ítems	- Guía con respeto. - Escucha indicaciones. - Cuida al compañero. - Cumple acuerdos.

Materiales	Conos, sogas en el piso, aros, pañuelos para cubrir parcialmente la visión, colchonetas y tarjetas de seguridad.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente organiza un circuito de baja complejidad: zigzag entre conos, paso por aros, línea de equilibrio marcada con soga y zona de cambio. En parejas o tríos, un estudiante guía y otro se desplaza con visión limitada o mirando hacia otro punto, siempre con desplazamientos lentos y seguros. La planificación prioriza confianza, comunicación y responsabilidad; por ello, no se realizan acciones riesgosas ni saltos complejos. El docente supervisa de cerca y detiene la actividad si el lenguaje o la fuerza no son adecuados.
Estrategias cooperativas	La estrategia cooperativa central es la tutoría entre pares. El guía no ordena de manera brusca, sino que acompaña con indicaciones claras, tono calmado y anticipación. El estudiante guiado confía, pregunta y comunica si necesita pausa. El observador verifica que se cumplan las normas. Luego rotan los roles para que todos experimenten guiar, confiar y evaluar. La actividad desarrolla sensibilidad hacia el otro, porque obliga a ajustar el ritmo y a comprender que el liderazgo implica cuidado.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se trata de acuerdos de seguridad. Estos acuerdos incluyen caminar, no empujar, no burlarse, usar palabras claras y

	detenerse si alguien se siente incómodo. Todo esto se relaciona con la convivencia. La convivencia es importante porque confiar en otra persona requiere respeto. La docente habla un poco sobre cómo estas acciones son importantes en la vida escolar. Por ejemplo, cuando se acompaña a un compañero nuevo, se explica una tarea o se apoya a alguien que se ha equivocado. La docente destaca que todas estas acciones tienen que ver con la responsabilidad y el respeto.
Inicio	Se inicia con movilidad articular, caminata consciente y juego de 'sigue mi ritmo' en parejas. El docente explica el propósito y practica con todo el grupo frases de guía: 'paso corto', 'gira suave', 'detente', 'avanza'.
Desarrollo	Las parejas caminan por el circuito juntas. La primera vez, el guía va con su compañero y le da señales sin tapanle la vista. El guía quiere que su compañero vea todo. La segunda vez, el guía le tapa un poco la vista con un pañuelo o le pide que mire hacia abajo, pero siempre con cuidado. El guía no quiere que su compañero se sienta incómodo. La tercera vez, añaden algo más complicado: llevar un aro o pasar por un espacio muy estrecho. Esto hace que el ejercicio sea un poco más difícil. Después de cada vuelta, se turnan para guiar y comentan qué señal les fue más útil. Las parejas hablan sobre lo que les gustó y lo que no les gustó.

Cierre	El grupo hace estiramientos y luego habla sobre lo que sintieron. Preguntan: ¿qué sentí cuando guié a alguien?, ¿qué sentí cuando confié en alguien?, ¿de qué me hice cargo en relación con mi compañero? Al final, el profesor resume y destaca que el cuidado es muy importante en la sociomotricidad.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; autoevaluación con pulgar arriba, medio o abajo respecto al cuidado brindado.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 5. Misión relevo comunitario

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.
Propósito	Que los estudiantes organicen relevos cooperativos donde la meta no sea solo correr, sino distribuir tareas, apoyar a los compañeros y lograr una producción grupal con movimiento.
Criterio de evaluación	Participa en relevos cooperativos asumiendo un rol y contribuyendo al resultado grupal con actitud solidaria.

Ítems cortos y precisos	- Asume su rol. - Anima al equipo. - Entrega con cuidado. - Acepta cambios.
Materiales	Testigos de relevo, conos, tarjetas con palabras, aros, tizas o carteles, balones y cronómetro.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El profesor crea un juego en equipo por estaciones. Cada grupo debe recoger tarjetas que tienen palabras sobre cómo vivir juntos y luego hacer una frase con esas palabras. El juego incluye correr un poco, moverse de lado a lado, pasar objetos y armar un mensaje. El objetivo es que los estudiantes hagan ejercicio y también trabajen juntos con sus mentes; por eso, se organizan para decidir quién corre, quién arma el mensaje, quién observa y quién anima a los demás. Esta actividad no elimina a nadie y permite que los estudiantes intenten de nuevo para mejorar.
Estrategias cooperativas	Los estudiantes trabajan juntos en equipo utilizando la cooperación por roles. Cada uno elige una tarea según lo que mejor se le da, pero después van rotando para que todos puedan probar diferentes funciones. El objetivo es completar el circuito y crear una frase que tenga sentido sobre la cooperación. El equipo discute si es mejor que los estudiantes más

	rápidos vayan a buscar las tarjetas que están más lejos, si otros deberían organizar las palabras o si todos deberían participar por turnos. El docente les recuerda que una buena estrategia es aquella en la que todos participan, no aquella que deja a algunos fuera.
Responsabilidad y convivencia	La convivencia se hace más fuerte cuando todos siguen algunas reglas básicas. Por ejemplo, cuando se entrega el testigo de manera segura, se respetan los carriles y se mantiene un ánimo positivo. También es importante aceptar los errores y no enfadarse cuando algo sale mal. Si un equipo se equivoca al armar la frase, no significa que pierda. Lo que hace es conversar sobre lo que salió mal, reorganizarse y volver a intentarlo. De esta manera, se fomenta la responsabilidad. Cada uno se encarga de cuidar el material, de respetar el esfuerzo que todos hacen y de reconocer que cada persona aporta algo importante al resultado final.
Inicio	El docente dirige calentamiento con relevos cortos sin competencia: caminar rápido, trotar, desplazarse lateralmente y entregar un testigo mirando al compañero. Luego presenta la misión: construir una frase sobre convivencia usando tarjetas que se ganan al completar recorridos.
Desarrollo	Cada equipo hace rondas de relevo. En la primera ronda, los estudiantes recogen tarjetas pasando por conos. Luego, en la segunda ronda, deben hacer un pase con un balón antes de tomar la tarjeta. En la tercera ronda, hay una zona de decisión donde el estudiante puede elegir entre dos rutas: una ruta corta que requiere equilibrio o una ruta larga donde puede correr suavemente. Al final de las rondas, el equipo arma una frase y la representa con una postura corporal colectiva. El docente observa cómo

		trabajan juntos y pregunta sobre las decisiones que tomaron durante el ejercicio.
Cierre		Los equipos presentan su frase corporal y dicen qué rol les resultó más complicado. Luego, el docente dirige algunos estiramientos y pide que cada uno dé su opinión sobre cómo el relevo puede ayudar a mejorar la convivencia.
Evaluación y reflexión	y	Lista de cotejo; coevaluación del rol cumplido por cada integrante.
Producto o evidencia	o	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Dimensión: Comunicación motriz

Taller 6. Semáforo corporal

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Responde a situaciones motrices desfavorables, participa con entusiasmo en juegos y muestra cuidado del ambiente y de sus compañeros.
Propósito	Que los estudiantes fortalezcan la comunicación motriz utilizando señales corporales para iniciar, detener, cambiar ritmo y coordinar desplazamientos grupales sin depender únicamente de la voz.
Criterio de evaluación	Comunica y responde a señales corporales para coordinar acciones motrices con su equipo.
Ítems	- Observa señales. - Responde a tiempo. - Usa gestos claros. - Coordina sin gritar.
Materiales	Cartulinas roja, amarilla y verde; conos; silbato; tarjetas de gestos; balones livianos.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El profesor organiza el espacio en partes iguales y enseña el código del semáforo corporal. El verde significa que se puede avanzar, el amarillo significa que hay que reducir la velocidad y prestar atención, y el rojo significa que hay que detenerse y mantener el equilibrio. Luego, el profesor agrega señales con los brazos para dar instrucciones como girar, reunirse, separarse o cambiar de dirección. De esta manera, los estudiantes aprenden que el cuerpo puede comunicar mensajes y que una señal clara ayuda a evitar accidentes, desorden y problemas durante el juego.
Estrategias cooperativas	En la clase, los estudiantes trabajan juntos en equipo. Un estudiante hace de líder y da instrucciones con gestos. El resto del equipo sigue sus indicaciones. Luego, cambian de rol para que todos tengan la oportunidad de participar igual. La idea es que los estudiantes se comuniquen de manera efectiva. Para lograr esto, se enfocan en la escucha corporal. Es decir, miran a su compañero, entienden la señal que les está dando, ajustan su movimiento según sea necesario y confirman con una postura que diga “entiendo”. El profesor se asegura de que las señales que usan sean fáciles de entender y visibles para todos. También promueve que sean inclusivas, para que todos se sientan parte del equipo y puedan participar sin problemas.
Responsabilidad y convivencia	La convivencia se produce cuando los estudiantes están dispuestos a ser guiados por diferentes compañeros, incluso por aquellos que normalmente participan menos.

	Se trabaja la responsabilidad personal, por ejemplo, no corriendo sin mirar, no invadiendo el espacio de los demás y no ignorando las señales. El grupo aprende que la comunicación efectiva también implica cuidar al receptor del mensaje.
Inicio	El taller comienza con algunos ejercicios de movilidad articular. Después, todos juegan a “congelados expresivos”. Cuando escuchan una palmada, tienen que detenerse en una postura que muestre alegría, alerta o trabajo en equipo. Luego, el docente presenta el semáforo corporal. Ensaya algunas señales básicas con los participantes.
Desarrollo	En la primera fase, los estudiantes se desplazan libremente respondiendo a los colores y gestos del docente. En la segunda fase, los equipos designan un señalizador que guía a sus compañeros por un circuito con conos sin hablar. En la tercera fase, se agrega un balón que debe trasladarse mediante pases solo cuando aparece la señal verde; en amarillo deben buscar compañero y en rojo deben detener el balón. Cada ronda termina con breve retroalimentación sobre claridad de gestos y atención del equipo.
Cierre	Los estudiantes crean una señal nueva para representar respeto, ayuda o cambio de estrategia. La comparten y explican cuándo podría usarse en un juego real.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; autoevaluación: señal más clara y señal que debe mejorar.

Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.
-----------------------------	--

Taller 7. Mensajes sin voz en movimiento

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes desarrollen comunicación no verbal mediante gestos, posturas, miradas y desplazamientos para resolver tareas motrices en equipo.
Criterio de evaluación	Utiliza gestos, miradas y movimientos para transmitir mensajes motrices comprensibles y respetuosos.
Ítems	- Usa gestos claros. - Mira al compañero. - Respeta el silencio. - Comprende el mensaje.
Materiales	Tarjetas con acciones, conos, aros, pelotas, chalecos o cintas de colores.

Duración referencial	90 minutos
-----------------------------	------------

Planificación	El docente prepara tarjetas con acciones motrices: formar una línea, crear un círculo, trasladar una pelota, defender una zona, cambiar de líder o construir una figura. Los equipos deben cumplir la acción sin hablar, usando solo comunicación corporal. La planificación busca que los estudiantes descubran la importancia de mirar, ubicarse, anticipar y ajustar el gesto para ser comprendidos.
Estrategias cooperativas	La idea principal es trabajar en equipo y resolver problemas sin hablar. Hay cuatro roles: el que hace señales con el cuerpo, el que recibe las señales, el que organiza el espacio y el que observa. En cada ronda, el que hace señales con el cuerpo intenta comunicar lo que ve en una tarjeta usando solo gestos. El resto del equipo tiene que entender lo que quiere decir y actuar en consecuencia. Después de cada ronda, todos rotan en sus roles. El profesor no corrige de inmediato cuando hay errores. En su lugar, deja que el grupo siga intentándolo y aprendiendo de sus errores. De esta manera, todos pueden mejorar su forma de comunicarse a través de movimientos y trabajar juntos de manera más efectiva.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se muestra cuando respetamos el silencio. También cuando tenemos paciencia en momentos de confusión. Y aceptamos que cada persona se exprese de manera diferente.

	La convivencia mejora cuando los estudiantes entienden que no todos se comunican de la misma forma. Y que para comprender a alguien, debemos prestar atención. Si el docente nota gestos de burla o impaciencia, interviene. Luego, transforma esos momentos en preguntas sobre respeto y empatía.
Inicio	El docente inicia con juego de imitación: un estudiante realiza un movimiento y el grupo lo repite como ola. Después explica que el reto consiste en hablar con el cuerpo, sin usar voz, para que el equipo logre una misión.
Desarrollo	En la primera ronda, el emisor debe intentar que su equipo forme figuras básicas como un círculo, una columna o un triángulo. En la segunda ronda, el emisor comunica acciones que involucran objetos, como pasar un balón, cambiar de lado o proteger un aro. En la tercera ronda, el emisor comunica una estrategia, como atraer al rival, liberar espacio o rotar posiciones en un juego reducido. Después de cada ronda, el equipo habla sobre qué gesto fue más útil y cuál causó confusión.
Cierre	El grupo habla sobre momentos en la escuela donde la forma de pararse, la mirada o un gesto pueden mostrar respeto o desinterés. Cada estudiante selecciona un gesto amistoso que puede utilizar en los juegos que vienen.

Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; coevaluación sobre claridad del emisor y atención del equipo.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 8. Coreografía cooperativa de señales

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito	Que los estudiantes creen una secuencia rítmica grupal usando señales corporales para organizar movimientos, turnos y transiciones de manera cooperativa.
Criterio de evaluación	Crea y ejecuta una secuencia corporal grupal comunicando señales motrices de inicio, cambio y cierre.
Ítems	- Crea señales. - Sigue el ritmo. - Coordina transiciones. - Valora aportes.

Materiales	Parlante, música instrumental, pañuelos, aros, tarjetas de ritmo, conos.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente organiza equipos y propone crear una coreografía breve con movimientos deportivos, gestos de cooperación y señales de cambio. La planificación integra expresión corporal con sociomotricidad: cada secuencia debe tener inicio, desarrollo, transición y cierre, y todos los integrantes deben aportar un movimiento. El docente aclara que no se evalúa bailar perfecto, sino comunicar, coordinar y participar.
Estrategias cooperativas	Se utiliza creación cooperativa. Cada estudiante propone un movimiento y el equipo decide cómo unirlos. Los roles son creadores de señal inicial, organizador de ritmo, cuidador de inclusión y presentador. La estrategia cooperativa consiste en repetir, ajustar y acordar transiciones para que nadie quede desubicado. Se incentiva que los movimientos sean seguros, sencillos y expresivos.
Responsabilidad y convivencia	La convivencia se trabaja al valorar aportes y evitar burlas relacionadas con la expresión corporal. El docente promueve respeto por la creatividad, equidad de participación y apoyo a quienes sienten vergüenza. La responsabilidad personal se evidencia cuando el estudiante ensaya, cumple su parte y ayuda a que el equipo logre una presentación armónica.

Inicio	Se realiza calentamiento rítmico con palmas, pasos laterales, giros suaves y gestos deportivos. El docente muestra ejemplos de señales: brazo arriba para iniciar, palmada doble para cambiar, manos al centro para cerrar.
Desarrollo	Cada equipo crea una secuencia de movimientos que puede durar entre 8 y 12 movimientos. Esta secuencia debe empezar con una señal clara de inicio. También debe incluir dos cambios de formación, un movimiento que involucre material y terminar con un cierre colectivo. Los equipos ensayan su secuencia durante varios minutos. Luego, reciben retroalimentación de parte del docente. Después de eso, hacen una presentación corta. Mientras otro equipo observa la presentación, debe mencionar una señal clara que hayan identificado. También deben dar una sugerencia respetuosa para mejorar la secuencia.
Cierre	Los estudiantes reflexionan sobre cómo la comunicación corporal ayuda a organizar al grupo. Se realiza relajación con respiración y movimientos lentos.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; observación de señales, coordinación y valoración de aportes.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 9. Pases con códigos secretos

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.
Propósito	Que los estudiantes mejoren la comunicación motriz en juegos de pases mediante códigos corporales para pedir, ofrecer, cambiar dirección y apoyar al compañero.
Criterio de evaluación	Aplica códigos corporales durante juegos de pases para coordinar decisiones con sus compañeros.
Ítems cortos y precisos	- Pide el pase. - Ofrece apoyo. - Cambia posición. - Respeta el código.
Materiales	Balones, conos, petos de colores, tarjetas de códigos, aros.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente propone un juego reducido de pases en el que cada equipo crea tres códigos corporales: pedir pase corto, pedir pase largo y
----------------------	--

	solicitar apoyo. La planificación se orienta a demostrar que la comunicación motriz mejora el juego colectivo, evita pérdidas y facilita la participación. El espacio se divide en campos pequeños para que todos toquen el balón y se reduzca la espera.
Estrategias cooperativas	La estrategia cooperativa se basa en señales que el equipo acuerda de antemano. Antes de empezar a jugar, el equipo practica y decide cómo utilizar esas señales. Durante el juego, un punto solo es válido si se muestra claramente una de esas señales antes de pasar la pelota. Esto significa que los jugadores deben estar atentos, moverse, anticipar y hablar entre sí sin gritar. Los jugadores también rotan en sus roles. Un jugador es el capitán de señales, otro es el observador de inclusión y otro más es el animador.
Responsabilidad y convivencia	La convivencia se trata de jugar limpio. Esto significa no quitarle el balón a los demás de manera brusca, no gritar cuando no nos gusta algo y respetar el espacio de cada uno. También es importante felicitar a los demás cuando hacen algo bien, como un pase acertado. La responsabilidad es muy importante aquí. Cada uno debe ofrecerse a ayudar a los demás, no esconderse y tratar de que todos tengan la oportunidad de jugar con el balón. Si el docente ve que alguien está siendo muy individualista, detiene el juego por un momento y pregunta qué falta para que el equipo trabaje mejor juntos.
Inicio	El calentamiento consiste en pases libres en parejas, desplazamientos y cambios de dirección. Después, los estudiantes practican tres señales

	que ellos mismos han creado, como, por ejemplo: mano al pecho, brazo lateral, dos palmadas o algún gesto que hayan acordado.
Desarrollo	Se juega en campos pequeños, con cuatro jugadores en un equipo y cuatro en el otro, o cinco en cada equipo. El objetivo es hacer cinco pases seguidos con señales que se han acordado antes. Luego, se agrega una zona donde se puede anotar. Para anotar, el último pase debe llegar a un compañero que ha pedido ayuda con el código correcto. En cada pausa del juego, el equipo ajusta sus señales y ve si todos los jugadores están participando. El profesor cambia las reglas para que todos se sientan incluidos. Por ejemplo, puede decir que todos los jugadores deben recibir el balón antes de que se pueda anotar, o que si se le pasa el balón a un compañero que no ha tenido muchas oportunidades, vale el doble.
Cierre	Los estudiantes comentan qué código facilitó más el juego y cuál fue difícil de respetar. Se cierra con estiramientos y respiración.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; registro de uso de señales y participación equitativa.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 10. Teatro deportivo de gestos

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes representen situaciones de juego mediante gestos y posturas para reconocer mensajes corporales de ayuda, conflicto, liderazgo y respeto.
Criterio de evaluación	Representa y comprende mensajes corporales vinculados a la convivencia y a la toma de decisiones en el juego.
Ítems	- Representa con claridad. - Interpreta gestos. - Propone solución. - Respeta la actuación.
Materiales	Tarjetas de situaciones, conos, balones, pañuelos, aros y ficha de observación.
Duración referencial	90 minutos

Planificación pedagógica del taller	El docente prepara situaciones breves: un compañero no recibe pases, un equipo discute una regla, un jugador anima a otro, un árbitro comunica una falta, un grupo propone una estrategia. Los equipos representan la situación sin hablar y los observadores interpretan el mensaje. La planificación permite vincular comunicación corporal con
--	---

	convivencia, haciendo visible cómo una postura puede incluir, excluir, calmar o provocar conflicto.
Estrategias cooperativas	Se aplica aprendizaje cooperativo por dramatización motriz. Los estudiantes distribuyen roles, ensayan gestos y acuerdan un cierre con solución positiva. El grupo observador no se burla ni interrumpe; interpreta y ofrece una alternativa de mejora. La estrategia promueve empatía porque cada estudiante experimenta distintos papeles dentro de una situación social del juego.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se trabaja al representar conflictos sin exagerar ni ofender. El docente recuerda que la finalidad es aprender, no ridiculizar a nadie. La convivencia se fortalece cuando los estudiantes identifican gestos de rechazo y los transforman en gestos de apoyo, diálogo o reparación. Se promueve el respeto por la expresión corporal y la escucha de opiniones.
Inicio	El docente dirige un calentamiento expresivo: caminar como líder positivo, como compañero solidario, como árbitro justo y como equipo unido. Luego explica que el cuerpo comunica actitudes y que se analizarán situaciones reales del juego.
Desarrollo	Cada equipo recibe una tarjeta, prepara una escena de 30 a 45 segundos y la representa sin voz. Los observadores responden: ¿qué pasó?, ¿qué gesto mostró conflicto?, ¿qué gesto mostró ayuda?, ¿cómo se puede mejorar? Luego el equipo repite la escena incorporando la solución propuesta. En la última ronda, las escenas se transforman en miniacciones motrices con balón o conos para conectar teatro y juego.

Cierre		Se realiza una reflexión final sobre gestos que ayudan a convivir en Educación Física. Cada estudiante menciona un gesto que se compromete a usar en próximos juegos.
Evaluación y reflexión	y	Lista de cotejo; reflexión oral sobre gestos de inclusión y solución.
Producto evidencia	o	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Dimensión: Respeto de normas y roles

Taller 11. Liga limpia rotativa

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes practiquen juegos reducidos respetando normas, roles rotativos y acuerdos de juego limpio para favorecer una convivencia deportiva democrática.
Criterio de evaluación	Respeto normas y roles rotativos durante el juego, actuando con honestidad y autocontrol.
Ítems cortos y precisos	- Cumple reglas. - Acepta el rol. - Evita reclamos. - Reconoce faltas.
Materiales	Balones, petos, conos, tarjetas de roles, cartel de acuerdos y lista de cotejo.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente organiza una liga corta de juegos reducidos donde el resultado deportivo tiene menos valor que el puntaje de convivencia. Cada equipo se turna para asumir diferentes roles: jugador, árbitro auxiliar, observador de juego limpio y registrador de acuerdos. La planificación pedagógica ayuda a los estudiantes a entender las reglas a través de la práctica. De esta manera, no se sienten como si les estuvieran imponiendo normas externas. En cambio, entienden que estas reglas son necesarias para que todos puedan jugar de manera segura y justa.
Estrategias cooperativas	Se utiliza un trabajo en equipo organizado con roles que se turnan. El equipo obtiene puntos por seguir las reglas, aceptar las decisiones que se toman, admitir cuando se equivocan y motivar al equipo contrario. Los estudiantes pasan revista a las normas pactadas antes de cada partido: tener un contacto controlado, turnarse para participar, hablar con el árbitro y dar un saludo al final. El profesor orienta a los estudiantes, pero sin quitarles el protagonismo a la hora de organizarse.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad personal se muestra cuando uno se controla a sí mismo, es honesto y respeta a la persona que está dirigiendo el juego o la actividad en ese momento. Cuando nos damos cuenta de que esta persona también puede cometer errores y aprender, nuestra relación con los demás se vuelve más fuerte. Si surge un desacuerdo, hacemos una pausa en la conversación. Un miembro de cada equipo habla, luego se recuerda la regla y se decide seguir adelante sin gritar.

Inicio	Se empieza con un calentamiento. Para esto, se utiliza un balón, se hacen pases y se realizan desplazamientos. Luego, el grupo crea tres reglas importantes para jugar de manera justa. El docente entrega tarjetas que representan diferentes roles. Se explica que todos van a rotar por los distintos roles para entender las responsabilidades de cada uno.
Desarrollo	Los equipos juegan partidos cortos de 5 a 7 minutos. Mientras dos equipos juegan, otro equipo se encarga de asegurarse de que se cumplan las normas. Después de cada partido, se hace una evaluación rápida. En esta evaluación, se destaca algo positivo, se identifica una regla que fue difícil de cumplir y se sugiere una mejora. En la siguiente ronda, los equipos cambian de roles. El profesor cambia una regla para ver cómo se adaptan. Por ejemplo, puede pedir que todos toquen el balón, que el gol solo valga si ha habido un pase previo o que se premie cuando un equipo reconoce una falta que ha cometido.
Cierre	El grupo dialoga sobre por qué las normas permiten jugar mejor. Cada estudiante completa una autoevaluación rápida de su rol y conducta.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; autoevaluación de cumplimiento de normas y rol.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes asuman el rol de árbitro o mediador para comprender la importancia de aplicar normas con justicia, respeto y comunicación clara.
Criterio de evaluación	Aplica normas básicas como árbitro o mediador, comunicando decisiones con respeto y seguridad.
Ítems cortos y precisos	- Señala la norma. - Decide con justicia. - Comunica sin gritar. - Escucha reclamos.
Materiales	Silbatos, tarjetas de colores, conos, balones, reglamento simplificado y ficha de observación.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente selecciona un juego predeportivo sencillo y entrega un reglamento simplificado con pocas normas claras. En cada ronda, estudiantes diferentes asumen el rol de árbitro principal, árbitro auxiliar
----------------------	---

	y mediador. La planificación permite que los estudiantes vivan la responsabilidad de hacer cumplir reglas, explicar decisiones y sostener el orden sin autoritarismo.
Estrategias cooperativas	La estrategia cooperativa consiste en arbitraje compartido. El árbitro principal señala acciones, el auxiliar observa límites y el mediador ayuda a resolver reclamos. Los jugadores tienen la responsabilidad de aceptar decisiones y pedir explicación con respeto. Después de cada ronda, el grupo ofrece retroalimentación al equipo arbitral: una fortaleza y una recomendación.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad y la convivencia se trabajan cuando entendemos que las normas son importantes. Esto es así porque las normas ayudan a proteger nuestra integridad y a garantizar que todos tengamos las mismas oportunidades. En el aula, los docentes enseñan frases que ayudan a mediar en los conflictos. Por ejemplo, dicen: “Escucho tu punto de vista” o “Revisemos la regla”. También promueven la continuidad del diálogo con respeto. De esta manera, se evita que el proceso de arbitraje sea objeto de burla. En su lugar, se valora el esfuerzo que implica asumir un rol difícil, como el de árbitro.
Inicio	El docente realiza un calentamiento con persecuciones suaves y pausas donde los estudiantes responden a señales de silbato. Luego presenta el reglamento simplificado y practica señales básicas de arbitraje.

Desarrollo	Se realiza un juego de pases o invasión reducida. En cada partido, tres estudiantes son árbitros y el resto son jugadores. Si hay una duda, se activa una pausa de 20 segundos para mediar. Durante la mediación, el mediador escucha a ambos equipos. Después, el árbitro toma una decisión basada en las normas. Luego, los estudiantes cambian de rol. De esta manera, todos pueden experimentar ser árbitros, jugadores y observadores.
Cierre	Los estudiantes reflexionan: ¿qué se siente decidir para otros?, ¿cómo debe reclamar un jugador?, ¿qué norma fue más importante para la seguridad? El docente registra evidencias.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; coevaluación del desempeño arbitral.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 13. Juego modificado por acuerdos

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.

Propósito de la sesión	Que los estudiantes modifiquen reglas de un juego para favorecer inclusión, participación y respeto de roles dentro del equipo.
Criterio de evaluación	Propone y respeta modificaciones de reglas que favorecen la inclusión y el juego limpio.
Ítems	- Propone regla justa. - Respeta acuerdos. - Incluye compañeros. - Acepta cambios.
Materiales	Balones, conos, aros, petos, tarjetas de propuesta y cartel de acuerdos.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	Un profesor presenta un juego que todos conocen, con pases y anotaciones. Luego les pide a los equipos que cambien algunas reglas para que todos puedan jugar. La idea es que los alumnos trabajen juntos para hacer reglas que funcionen para todos. Primero, ven un problema, como que alguien no puede jugar. Luego, proponen una nueva regla para solucionarlo. Después, prueban la regla y ven si realmente funciona. Así aprenden que las reglas pueden cambiar para que todos estén contentos y el juego siga siendo divertido.
----------------------	--

Estrategias cooperativas	Se utiliza una estrategia de consenso. A cada equipo se le dan tarjetas con las siguientes etiquetas: problema, regla propuesta, beneficio y posible dificultad. Por ejemplo, se pueden establecer reglas como que todos deben tocar el balón antes de anotar, o que el pase a un compañero que participa menos vale doble. También se pueden limitar el contacto físico, agregar zonas seguras o rotar posiciones. Luego, los estudiantes prueban la regla durante un tiempo breve y deciden si la mantienen, la ajustan o la reemplazan.
Responsabilidad y convivencia	La gente se siente responsable cuando sigue las reglas que han creado juntos. Para que todos se lleven bien, es importante escuchar las ideas de los demás, aceptar que no todos piensan igual y pensar cómo las reglas afectan a aquellos que participan menos. El profesor ayuda a asegurarse de que ninguna regla haga daño, deje a alguien afuera o lo ponga en peligro.
Inicio	Se realiza calentamiento con pases y movilidad. Luego se juega una ronda corta con reglas tradicionales. El docente pregunta: ¿todos participaron igual?, ¿qué regla podría mejorar el juego?
Desarrollo	Los equipos crean una modificación y la explican. Luego, se juega una segunda ronda aplicando la regla. Después de esto, se hace una pausa para evaluar y ajustar la norma. En la tercera ronda, se agregan roles especiales que cambian de persona en persona: el capitán de respeto, el observador de inclusión y el responsable de seguridad. Al final, cada equipo defiende su regla como si estuviera presentando una propuesta para toda la clase.

Cierre	El grupo vota las reglas más justas y reflexiona sobre cómo los acuerdos ayudan a convivir en el aula y fuera de ella.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; producto: regla modificada con justificación breve.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 14. Roles en cadena

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes comprendan la importancia de cumplir roles conectados dentro de una tarea motriz, reconociendo que el incumplimiento de uno afecta al equipo.
Criterio de evaluación	Cumple un rol específico dentro de una cadena motriz, respetando la función de sus compañeros.
Ítems cortos y precisos	- Cumple función. - Respeta turnos.

	- Coordina entregas. - Reconoce aportes.
Materiales	Conos, aros, balones, cuerdas, tarjetas de roles y cronómetro.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente diseña una cadena de estaciones donde cada integrante cumple una función: iniciar, transportar, pasar, orientar, recibir y cerrar. La tarea solo se completa si cada rol se ejecuta con responsabilidad. La planificación permite vivenciar que en los juegos colectivos ninguna función es menor; todos los roles sostienen el desempeño del equipo.
Estrategias cooperativas	La estrategia cooperativa es la división de funciones con rotación. En la primera ronda, cada estudiante cumple un rol fijo. En la segunda, se rotan para comprender la dificultad del compañero. En la tercera, el equipo reorganiza roles según necesidades, pero garantizando participación. El docente hace preguntas sobre eficiencia y justicia: ¿quién está sobrecargado?, ¿qué rol necesita más apoyo?, ¿cómo mejoramos la entrega?
Responsabilidad y convivencia	La convivencia se fortalece al valorar las funciones menos visibles. El estudiante aprende a esperar turno, entregar con cuidado, agradecer apoyo y no culpar al compañero cuando falla una parte de la cadena. La responsabilidad se concreta en prepararse para recibir, mirar al equipo y cumplir la función asignada.

Inicio	El docente dirige calentamiento por estaciones con movimientos simples. Luego presenta una cadena motriz y demuestra cómo cada función se conecta con la siguiente.
Desarrollo	Los equipos trabajan juntos en una cadena. Un estudiante corre hasta un cono. Otro estudiante recibe un balón. Luego, otro estudiante pasa por aros. Un compañero guía el recorrido. Después, otro estudiante recibe el objeto y otro lo coloca en la meta. Si algo sale mal, el equipo vuelve a la estación anterior y habla sobre cómo mejorar. Luego, cambian de roles y agregan algo nuevo: por ejemplo, tienen que hacerlo en silencio, o hacer un pase obligatorio, o cambiar de dirección. El objetivo es que los equipos trabajen bien juntos, respeten el turno de cada uno y se coordinen.
Cierre	Cada equipo identifica el rol más importante y descubre que todos lo son. El docente orienta una reflexión sobre responsabilidad individual dentro de metas colectivas.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; coevaluación: rol cumplido y aporte al equipo.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 15. Reto fair play de estaciones

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes vivencien el juego limpio mediante estaciones motrices donde se evalúan respeto, honestidad, cuidado, inclusión y cumplimiento de roles.
Criterio de evaluación	Demuestra juego limpio en estaciones motrices respetando normas, compañeros y materiales.
Ítems cortos y precisos	- Juega limpio. - Cuida material. - Respeta al rival. - Acepta resultados.
Materiales	Conos, aros, pelotas, tarjetas fair play, petos y ficha de estación.
Duración referencial	90 minutos

Planificación pedagógica del taller	El docente organiza cinco estaciones: precisión, pase cooperativo, equilibrio, minioposición regulada y reto de inclusión. En cada estación existe una consigna motriz y una consigna de juego limpio. La planificación busca que el respeto no quede en discurso, sino que
--	---

	se observe en acciones concretas: reconocer errores, cuidar materiales, aceptar turnos, animar al rival y ayudar al compañero.
Estrategias cooperativas	Se utiliza una forma de evaluación cooperativa por estaciones. Cada equipo lleva una tarjeta fair play donde anota conductas positivas que ve. Un estudiante es el responsable de la honestidad y otro se encarga de cuidar los materiales. La meta de esto no es ganar, sino completar las estaciones de manera que se respeten los demás. El docente les da autonomía a los equipos para que puedan resolver pequeños problemas ellos mismos, haciendo acuerdos entre sí.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se muestra cuando nos cuidamos de los materiales, aceptamos los resultados y somos honestos al reconocer si hicimos algo bien o no. La convivencia es más fuerte cuando valoramos el respeto tanto como la capacidad para hacer algo. El profesor no compara a los alumnos de manera que los haga sentir mal, sino que destaca lo que cada equipo hace mejor.
Inicio	Se realiza calentamiento con movimientos variados y saludo deportivo entre equipos. El docente explica el concepto de fair play con ejemplos breves y entrega las tarjetas de registro.
Desarrollo	Los equipos van pasando por diferentes estaciones. En la estación de precisión, tienen que lanzar y registrar sus resultados de manera honesta. En la estación de pase cooperativo, todos los jugadores deben recibir el balón. En la estación de equilibrio, un compañero de equipo guía a otro sin tocarlo bruscamente. En la estación de minioposición, se permite interceptar el balón sin hacer contacto

		fuerte. En la estación de inclusión, el equipo tiene que adaptar una regla para que participe el jugador que tenga más dificultades. Al final de cada estación, la responsable del juego marca si el equipo cumplió con la consigna de respeto.
Cierre		Los equipos entregan su tarjeta fair play y comentan una acción honesta observada. El docente cierra vinculando el juego limpio con la convivencia escolar.
Evaluación y reflexión	y	Lista de cotejo y tarjeta fair play por equipo.
Producto o evidencia	o	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Dimensión: Resolución de problemas sociomotrices

Taller 16. Estrategia contra reloj

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.
Propósito	Que los estudiantes diseñen y ajusten estrategias colectivas para cumplir un reto motriz en tiempo limitado, evaluando aciertos y dificultades.
Criterio de evaluación	Propone y ajusta estrategias motrices con su equipo para resolver un reto en tiempo limitado.
Ítems cortos y precisos	- Propone estrategia. - Ajusta el plan. - Evalúa aciertos. - Acepta sugerencias.
Materiales	Conos, balones, aros, cronómetro, tarjetas de reto y pizarra pequeña.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El profesor nos plantea un desafío: mover tres pelotas a través de un circuito y colocarlas en áreas determinadas en el menor tiempo posible. Hay que seguir ciertas reglas para pasar y desplazarse. Tenemos tres oportunidades para intentarlo. Después de cada intento, podemos tomarnos un tiempo para pensar en lo que salió mal y ajustar nuestro plan. La idea es que no solo nos enfoquemos en hacer las cosas, sino que también pensemos en cómo hacerlas de la mejor manera posible.
Estrategias cooperativas	En este caso, se utiliza un método de aprendizaje en equipo. Cada grupo tiene diferentes roles, como el estratega, los que ejecutan las tareas, el que observa el tiempo y el que habla por el equipo. El observador busca problemas como esperar demasiado, choques, pases malos o estar en el lugar equivocado. Luego, el equipo sugiere soluciones y las pone a prueba. El profesor hace preguntas como: ¿qué decisión hizo que el trabajo se hiciera más rápido?, ¿qué movimiento causó problemas?, ¿cómo pueden participar todos los miembros del equipo?
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad es importante. Se demuestra cuando alguien acepta sugerencias y no culpa a los demás. Asumir los errores es parte de aprender. La convivencia es más fuerte cuando todos escuchan las diferentes ideas antes de tomar una decisión. Un buen profesor ayuda a que todos tengan oportunidades de liderar y no deja que una sola persona tome todas las decisiones.

Inicio	Comienzan con un calentamiento que incluye conducir el balón, hacer pases y cambiar de dirección. Después, el docente muestra el circuito y explica las reglas: no se debe lanzar el balón con mucha fuerza, todos los alumnos deben participar y cada intento se termina con un análisis.
Desarrollo	En el primer intento, el equipo sigue su plan original. Después, se reúne durante un minuto para hablar sobre lo que salió bien y lo que no. Luego, en el segundo intento, el equipo hace un ajuste. Por ejemplo, cambian de posiciones, prueban una ruta diferente o usan un tipo de pase distinto. Para el tercer intento, el equipo añade una condición sorpresa. Esto podría ser llevar un balón extra o hacer solo pases laterales. Al final, el equipo ve qué estrategia funcionó mejor y la registra.
Cierre	Los voceros comparten una mejora concreta. El docente conduce una reflexión sobre la importancia de evaluar antes de repetir el mismo error.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; ficha breve: plan inicial, dificultad y mejora aplicada.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 17. Laberinto cooperativo

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes resuelvan un laberinto motriz mediante acuerdos, orientación espacial, comunicación y toma de decisiones compartidas.
Criterio de evaluación	Resuelve un laberinto motriz con su equipo aplicando acuerdos de orientación, apoyo y estrategia.
Ítems cortos y precisos	- Analiza el camino. - Comunica opciones. - Apoya decisiones. - Corrige errores.
Materiales	Conos, cuerdas, aros, tarjetas de pista, pelotas pequeñas y cronómetro.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El profesor crea un laberinto en el suelo con conos y cuerdas. Los equipos tienen que mover una pelota desde la entrada hasta la salida, siguiendo las rutas y evitando las zonas bloqueadas. Hay algunas tarjetas que dan pistas o imponen restricciones. El objetivo es que los
----------------------	---

	estudiantes desarrollen su pensamiento táctico, aprendan a comunicarse entre sí y sean flexibles cuando se enfrenten a problemas de movimiento que cambian.
Estrategias cooperativas	La estrategia cooperativa consiste en colaborar y analizar las cosas en equipo. Un estudiante observa desde afuera y guía a los demás. Mientras tanto, otros estudiantes se encargan de mover el objeto. Otro estudiante más verifica que se cumplan las reglas. Después, cada uno rota sus roles. El equipo en su conjunto debe decidir qué camino tomar. También debe prever posibles obstáculos. Y decidir cuándo es mejor dar marcha atrás. El profesor anima al equipo a hacerse preguntas. Por ejemplo: ¿es mejor ir rápido o asegurarnos de que el pase sea seguro? ¿Quién tiene la mejor visión general? ¿Qué hacemos si se bloquea el camino?
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se evidencia al respetar los límites del laberinto y aceptar que retroceder también puede ser una buena decisión. La convivencia se fortalece cuando se escuchan propuestas y se evita culpar al que toma una ruta equivocada. El docente promueve un clima de reto divertido y seguro.
Inicio	Calentamiento con desplazamientos en zigzag, giros y orientación espacial. El docente presenta el laberinto y permite una observación inicial sin ingresar.
Desarrollo	En la primera ronda, el equipo intenta resolver el laberinto con comunicación libre. En la segunda, solo el orientador puede hablar. En la tercera, aparece una tarjeta de cambio: una zona se cierra, un

		integrante debe cambiar de rol o el balón debe pasar por todos. Tras cada ronda, el grupo analiza la ruta y ajusta su estrategia.
Cierre		Los estudiantes dibujan mentalmente la ruta con gestos y explican qué decisión fue clave. Se cierra con estiramientos y valoración del trabajo en equipo.
Evaluación y reflexión	y	Lista de cotejo; reflexión: decisión que ayudó y decisión que se debe mejorar.
Producto evidencia	o	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 18. Defensa del territorio móvil

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.

Propósito	Que los estudiantes apliquen estrategias simples de cooperación y oposición regulada para proteger zonas, recuperar espacios y reorganizarse ante cambios del juego.
Criterio de evaluación	Aplica estrategias ofensivas y defensivas sencillas, adecuándose a cambios de espacio y reglas.
Ítems	- Ocupa espacios. - Apoya al equipo. - Ajusta defensa. - Evalúa cambios.
Materiales	Conos, petos, balones livianos, aros o zonas marcadas, tarjetas de cambio.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente organiza un juego de invasión reducido donde cada equipo protege tres aros o zonas. El objetivo no es el contacto físico, sino ocupar espacios, cubrir compañeros y decidir cuándo atacar o defender. La planificación favorece la lectura del juego y la reorganización táctica con reglas seguras y claras.
Estrategias cooperativas	Se aplica cooperación-oposición regulada. Los equipos planifican una defensa inicial: por zonas, por parejas o mixta. Luego el docente modifica una regla: se reduce una zona, se agrega un balón, todos deben tocar antes de anotar o se cambia el valor de las zonas. Los

	estudiantes deben reajustar su estrategia y explicar por qué lo hacen. Los roles de capitán táctico y observador rotan.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se trabaja al controlar el contacto, respetar límites y aceptar la oposición como parte del juego. La convivencia se fortalece al reconocer al rival como compañero de aprendizaje. El docente interviene para recordar que defender no significa empujar, bloquear con brusquedad o humillar.
Inicio	Calentamiento con desplazamientos defensivos suaves, cambios de dirección y juegos de sombra en parejas. El docente explica las zonas y las reglas de seguridad.
Desarrollo	Se juegan rondas de tres minutos. En cada ronda, el equipo intenta llevar el balón a una zona rival mediante pases. Después de la primera ronda, los equipos tienen un minuto para reorganizar su defensa. Luego se agrega una regla sorpresa y se observa cómo se adaptan. Al finalizar, cada equipo explica una decisión táctica y una dificultad encontrada.
Cierre	El grupo reflexiona sobre cómo resolver problemas cuando el contexto cambia. Se realizan estiramientos y respiración.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; observación del ajuste táctico y respeto al rival.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 19. Construimos el juego imposible

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño MINEDU contextualizado	Construye juegos y actividades adecuados a las necesidades del grupo, integra a sus pares y actúa con sentido crítico frente a la discriminación.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes diseñen colectivamente un juego nuevo a partir de materiales limitados, resolviendo problemas de reglas, espacio, roles e inclusión.
Criterio de evaluación	Diseña con su equipo un juego motriz viable, inclusivo y seguro, justificando reglas y estrategias.
Ítems cortos y precisos	- Diseña reglas. - Usa materiales. - Incluye a todos. - Justifica mejoras.
Materiales	Materiales variados: aros, conos, cuerdas, pelotas, pañuelos, tizas y tarjetas de diseño.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente entrega a cada equipo pocos materiales y el desafío de crear un juego que parezca difícil al inicio, pero que pueda
----------------------	--

	resolverse mediante acuerdos. La planificación se orienta a la creatividad sociomotriz: definir objetivo, espacio, reglas, roles, forma de puntuar, normas de seguridad e inclusión. Cada equipo prueba su juego y lo mejora con retroalimentación.
Estrategias cooperativas	Se aplica aprendizaje basado en retos cooperativos. Los estudiantes usan una tarjeta de diseño con preguntas: ¿cuál es la meta?, ¿cómo participan todos?, ¿qué está permitido?, ¿qué no está permitido?, ¿cómo se gana sin excluir?, ¿qué estrategia ayuda? Los roles son diseñador de reglas, responsable de seguridad, probador, observador y vocero. El docente actúa como mediador, no como creador del juego.
Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se expresa en crear reglas seguras y justas. La convivencia se fortalece cuando el equipo escucha ideas diferentes, negocia y acepta modificar su propuesta si no incluye a todos. El docente promueve que las reglas eviten contacto riesgoso, burlas, eliminación prolongada o ventajas injustas.
Inicio	El docente realiza calentamiento libre con materiales y luego pregunta qué necesita un juego para ser divertido, seguro e inclusivo. Las respuestas se anotan como criterios de diseño.
Desarrollo	Cada equipo recibe materiales y diseña su juego durante varios minutos. Luego lo prueba internamente, detecta problemas y ajusta reglas. Después otro equipo juega la propuesta y ofrece retroalimentación respetuosa. El equipo creador realiza una mejora

	final y presenta su juego explicando objetivo, normas, roles y estrategia principal.
Cierre	Los estudiantes votan por el juego más inclusivo, más claro y más cooperativo. El docente relaciona la actividad con la capacidad de construir soluciones colectivas.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; producto: ficha de juego creado con reglas y ajustes.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

Taller 20. Tácticas para remontar

Área	Educación Física
Competencia	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
Capacidades	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices; crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Desempeño	Establece con sus pares soluciones estratégicas, incorpora elementos técnicos y tácticos y evalúa aciertos y dificultades para mejorar el desempeño grupal.
Propósito de la sesión	Que los estudiantes afronten una situación de desventaja en un juego reducido, formulando estrategias de mejora sin frustrarse ni culpar al equipo.

Criterio de evaluación	Formula y aplica tácticas colectivas para mejorar el desempeño del equipo ante una situación desfavorable.
Ítems cortos y precisos	- Mantiene actitud. - Propone táctica. - Aplica acuerdos. - Evalúa mejora.
Materiales	Balones, conos, petos, tarjetas de desventaja, pizarra o papelote táctico.
Duración referencial	90 minutos

Planificación	El docente organiza juegos reducidos donde un equipo inicia con una desventaja simulada: menos tiempo, menos espacio, un punto abajo o una regla restrictiva. La planificación busca desarrollar resiliencia motriz, análisis y toma de decisiones colectivas. El objetivo no es crear presión excesiva, sino enseñar que los problemas del juego se enfrentan con estrategia y convivencia.
Estrategias cooperativas	Se usa ciclo táctico breve: observar, decidir, ejecutar y evaluar. Los equipos reciben una tarjeta de desventaja y deben proponer una táctica: abrir espacios, asegurar pases, defender por zonas, rotar posiciones, usar apoyos o bajar el ritmo. Después juegan, observan resultados y ajustan. El docente fomenta que las ideas provengan de diferentes integrantes.

Responsabilidad y convivencia	La responsabilidad se evidencia al mantener actitud positiva, evitar culpas y reconocer que la dificultad es parte del aprendizaje. La convivencia se fortalece cuando los estudiantes animan, escuchan y aceptan cambiar de plan. El docente destaca el autocontrol emocional y el respeto al rival durante la remontada.
Inicio	Calentamiento con pases y mini retos de reacción. La docente conversa brevemente sobre qué hace un equipo cuando va perdiendo o cuando una regla no le favorece.
Desarrollo	Se juega una primera ronda con desventaja asignada. El equipo se reúne y formula una táctica en un papelote pequeño o con conos. En la segunda ronda aplica la táctica. Luego evalúa si mejoró y modifica una decisión. En la tercera ronda enfrenta una nueva condición. Se premia la mejor mejora estratégica y la mejor actitud de equipo, no solo el marcador.
Cierre	Cada equipo comparte una frase: 'Cuando estuvimos en desventaja, aprendimos que...'. El docente cierra relacionando la resolución de problemas con la vida escolar.
Evaluación y reflexión	Lista de cotejo; ficha táctica de antes y después.
Producto o evidencia	Participación motriz del estudiante, acuerdos de equipo, ejecución del rol asignado, resolución del reto y reflexión breve al finalizar el taller.

CONCLUSIONES

La propuesta de talleres de educación física responde a las necesidades identificadas en el diagnóstico de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la IEPS N.º 14550, y organiza actividades motrices, cooperativas y participativas orientadas a mejorar la interacción, la comunicación, el respeto de normas, la responsabilidad, la convivencia y la resolución de problemas durante las clases de Educación Física.

Los estudiantes requieren el fortalecimiento de sus habilidades sociomotrices mediante una propuesta pedagógica organizada, activa e innovadora desde el área de Educación Física. Estos resultados justifican la necesidad de diseñar talleres basados en juegos cooperativos, dinámicas motrices, roles rotativos, comunicación corporal, respeto de normas y resolución de retos grupales, con el propósito de mejorar la convivencia, la participación, la cooperación y la toma de decisiones durante las actividades físicas.

Se concluye que la propuesta de talleres de educación física se sustentó de manera pertinente en el aprendizaje cooperativo, la sociomotricidad, la teoría sociocultural y el Modelo de Responsabilidad Personal y Social. Estos enfoques permiten fortalecer la cooperación, la comunicación motriz, el respeto de normas, la responsabilidad y la resolución de problemas, convirtiendo la Educación Física en un espacio formativo para aprender a convivir y trabajar en equipo.

Se concluye que el diseño de la propuesta de talleres de Educación Física es pertinente, porque responde directamente a las dificultades encontradas en las habilidades sociomotrices de los estudiantes. La propuesta organiza actividades cooperativas, comunicativas, normativas y de resolución de problemas, orientadas a fortalecer la interacción, la convivencia, el respeto, la responsabilidad y el trabajo en equipo durante las clases de Educación Física.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere que los talleres de educación física se realicen de manera regular en las clases de segundo de secundaria. Esto ayudaría a mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, como la comunicación, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.
- Los profesores de Educación Física deben crear actividades divertidas y cooperativas que fomenten la expresión de ideas, la escucha atenta, el respeto a los demás y el uso adecuado de la comunicación durante los juegos y tareas en grupo.
- Se recomienda promover un acompañamiento docente constante durante la ejecución de los talleres, utilizando consignas claras, observación formativa y retroalimentación oportuna, con la finalidad de orientar la participación del estudiante y mejorar progresivamente su desempeño sociomotriz dentro del grupo.
- Para futuras investigaciones, se sugiere aplicar y evaluar la propuesta en otros grados o instituciones de educación secundaria, a fin de ampliar la evidencia sobre la efectividad de los talleres de educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en contextos escolares similares.

REFERENCIAS

- Acosta, L., Espinoza, A., & Pozo, A. (2025). *Actividades lúdicas del voleibol para desarrollar habilidades sociomotrices en estudiantes de secundaria, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes - Huánuco* [Tesis de grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/item/07853171-de0d-43e8-8e5b-77fa93d5a52e>
- Araya, C. (2024). Propuesta de juegos sociomotrices y su aplicabilidad en aprendizajes pedagógicos. *Acción Motriz*, 33(1), 92–101. <https://doi.org/10.65330/am.v33i1.307>
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf

- Arias, J. L., Holgado, J., Tafur, T., & Vásquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Campoverde, J., & Robles, B. (2025). *El deporte como una estrategia esencial para promover el manejo del estrés en estudiantes de bachillerato* [Proyecto integrador, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/items/ea20b06b-5b00-4e9a-aca6-9f099375a121>
- Carbonero, L., Prat, M., & Ventura, C. (2023). Enseñar y aprender el deporte a través del aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Retos*, 47, 164–173. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94113>
- Chero-Pacheco, V. H. (2024). Población y muestra. *International Journal of Interdisciplinary Dentistry*, 17(2), 66. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S2452-55882024000200066&script=sci_arttext
- Conejo-Domínguez, L., Benítez-Sillero, J. de D., Murillo-Moraño, J., Rodríguez-Villena, C., & Armada Crespo, J. M. (2026). Impacto del Modelo de Responsabilidad Personal y Social (TPSR) en la Educación Física a nivel de Educación Secundaria: Una revisión sistemática. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 26(2), 299–323. <https://doi.org/10.6018/cpd.687721>
- Congreso de la República del Perú. (2011). *Ley N.º 29733: Ley de Protección de Datos Personales*. Plataforma del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/243470-29733>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2024). *Resolución de Presidencia N.º 028-2024-CONCYTEC-P: Formalizan aprobación del Código Nacional de Integridad Científica*. Plataforma del Estado Peruano.

<https://www.gob.pe/institucion/concytec/normas-legales/5323788-028-2024-concytec-p>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approach* (6.^a ed.). SAGE Publications.
- Farfán, D. E., Condori, R. R., Chamorro, L. E., Almeyda, J. L., Márquez, R. F., & Farfán, J. F. (2023). Estrategias de aprendizaje cooperativo para desarrollar la competencia Asume una vida saludable en el área de educación física. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 4958–4971. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6527
- Ferrer, M., Camerino, O., & Castañer, M. (2025). La hibridación de modelos pedagógicos para fomentar la responsabilidad personal en la mejora de la condición física en adolescentes. *Apunts Educación Física y Deportes*, 162, 19–30. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2025/4\).162.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2025/4).162.03)
- García, A. (2024). *Las actitudes y la educación inclusiva en el área de educación física, en estudiantes de secundaria en Huancabamba, Piura 2024* [Trabajo académico, Universidad César Vallejo]. Repositorio Alicia / UCV. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_cffbfa7bfdcf8b267883d81147a09ae5
- Jiménez, J. (2024). *Didáctica en educación física y desarrollo de habilidades sociomotrices de los estudiantes en las instituciones educativas públicas de Piura, 2024* [Trabajo académico, Universidad César Vallejo]. Repositorio Alicia / UCV. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_84a5119e223ddf32e0b18084df90714b
- Maldonado-Suárez, N., & Santoyo-Telles, F. (2024). Validez de contenido por juicio de expertos: Integración cuantitativa y cualitativa en la construcción de instrumentos de

- medición. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 17(2), 1–19.
<https://doi.org/10.1344/reire.46238>
- Meza, C. (2024). *La gimnasia deportiva como estrategia didáctica en la salud mental de los alumnos del 2do de secundaria de la I.E.T.I. Pedro E. Paulet Mostajo* [Tesis, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/9542>
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Guía docente del VI ciclo (1.er y 2.º) para la planificación curricular de la experiencia de aprendizaje de Educación Física*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8814>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *Conocimientos pedagógicos y disciplinares del área de Educación Física: Desarrollo de la competencia “Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”*.
https://formacionenservicio.minedu.gob.pe/cursos_2025/Programa-OAM/fasciculos_PAD_OAM/Fasciculo_U2S3_EDU_FISICA.pdf
- Ministerio de Educación del Perú. (2025). *Ascenso 2025 - Educación Básica Regular, nivel secundario, Educación Física: Temario de conocimientos pedagógicos, curriculares y disciplinares de la especialidad*.
https://evaluaciondocente.perueduca.pe/media/11748031959Temario_EBR_Secundaria_Educaci%C3%B3n-F%C3%ADsica_A25_AF_HG_MM_LCCG_.pdf
- Monar Calero, J. M., Méndez Carcelen, R. C., & Francisco Pérez, J. I. (2025). Aprendizaje en educación física: Una propuesta pedagógica desde el enfoque cooperativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 4160–4178.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16139
- Moreira, C., Angulo, A., Chemes, D., Quiñonez, N., Calero, K., & Delgado, M. (2024). *Aprendizaje colaborativo en entornos educativos: Conceptos claves, principios*

- fundamentales y teorías de aprendizajes*. CID - Centro de Investigación y Desarrollo.
https://doi.org/10.37811/cli_w11382
- Navarro-Talón, P., Ruiz-Lara, E., & González-Gálvez, N. (2024). Efectos del Modelo de Enseñanza de Responsabilidad Personal y Social: Revisión sistemática y metanálisis. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 19(61), 2140. <https://doi.org/10.12800/ccd.v19i61.2140>
- Pérez Restrepo, T., Valencia Gómez, M. A., Howard Henry, J. B., & Cuervo Zapata, J. J. (2024). Abordaje de las capacidades sociomotrices en la clase de educación física: Una revisión sistemática exploratoria 2019–2024. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 15(90), 15–36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9680280>
- Poveda, N. (2024). *Halterofilia y su influencia en la mejora de la condición física de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Veintiocho de Mayo* [Trabajo de titulación, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/7163>
- Quiña, F. (2023). El aprendizaje cooperativo como método de enseñanza en la educación física: Revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 1744–1783. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3660>
- Quintana, R., & Palacios, J. (2025). Cohesión de grupo en educación física: Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(37), 1439–1457. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.992>
- Ramírez, M. (2024). *Desempeño docente y motivación escolar en educación física en estudiantes del cuarto año de secundaria en Huancabamba 2024* [Trabajo académico, Universidad César Vallejo]. Repositorio Alicia / UCV. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/UCVV_e5b8cb3b854cc62420c9649a9c899493/Details

- Rodríguez-Fenco, A., & Soplapuco-Montalvo, J. (2023). La evaluación formativa de los aprendizajes en educación física. *Revista Científica de la UCSA*, 10(1), 38–58. <https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2023.010.01.038>
- Rosa, A. (2023). Cómo aplicar el modelo de responsabilidad personal y social en las programaciones docentes de educación física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 14(80), 9–29. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8732844.pdf>
- Taveras, J., Durán, A., & Ortiz-Zorrilla, F. (2026). Aprendizaje cooperativo en educación física: Percepción de estudiantes de secundaria. *Science Portal*, 7(1). <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/669>
- Toro, D., & Benjumea, M. (2024). La sociomotricidad: Un inagotable potencial formativo de humanidad, en, para y desde escenarios educativos. *Retos*, 58, 932–941. <https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/106574>
- UNESCO. (s. f.). *Promoción de políticas de educación física de calidad*. <https://www.unesco.org/en/quality-physical-education>
- Vera, J., & Loayza, M. (2024). *Promoción de estilos de vida activos en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Juana de Dios en el periodo 2024–2025* [Proyecto integrador, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/items/ff1d99cb-e15a-4cd5-90e4-13ba7c279647>
- Zavaleta, A. (2024). *Juegos cooperativos y competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices del nivel secundaria, Moche - 2024* [Tesis, Universidad César Vallejo]. Repositorio Alicia / UCV. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_3ed5e5a96bf7680210419365d2667f2e

Zuluaga, D. (2022). Una mirada a la educación física desde la praxiología motriz: Aportes, aclaraciones y aplicaciones. *Ímpetus*, 16(2), 1–10.
<https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/download/909/996/4852>

ANEXOS

Anexo 1. Guía de observación mejorada de habilidades sociomotrices

Registra la conducta del estudiante durante actividades físicas colectivas. La aplicación debe desarrollarse en el ambiente natural de la clase de educación física, evitando interrumpir el juego o condicionar artificialmente la conducta del estudiante

Dimensión	Indicadores	Ítem observable	1	2	3	4	Observaciones
Interacción y cooperación	Ayuda, integración, colaboración y participación grupal	Se integra al equipo.					
		Coopera en la actividad.					
		Ayuda a sus compañeros.					
		Comparte materiales.					
		Participa sin excluir.					
		Aporta a la meta común.					
Comunicación motriz	Diálogo, señales, escucha y coordinación durante el juego	Escucha las indicaciones.					
		Comunica estrategias.					
		Usa señales motrices.					
		Coordina acciones con otros.					
		Expresa desacuerdos con respeto.					
		Dialoga para mejorar el juego.					
Respeto de normas y roles	Aceptación de reglas, turnos, roles y decisiones del grupo	Respetar las reglas.					
		Acepta el rol asignado.					
		Cumple su rol.					
		Respetar los turnos.					
		Acepta decisiones del grupo.					
		Respetar errores propios y ajenos.					
Resolución de problemas sociomotrices	Toma de decisiones, adaptación táctica y manejo de conflictos	Propone soluciones de juego.					
		Ajusta su estrategia.					
		Decide a favor del equipo.					
		Maneja conflictos sin agresión.					
		Busca acuerdos.					
		Reflexiona sobre su desempeño.					

La puntuación mínima general es 24 y la máxima 96, porque el instrumento contiene 24 ítems valorados de 1 a 4 puntos.

Puntaje total	Nivel	Interpretación
24 a 41 puntos	Inicio	Presenta dificultades frecuentes para interactuar, comunicarse, respetar normas o resolver situaciones sociomotrices.
42 a 59 puntos	Proceso	Muestra avances, pero requiere acompañamiento constante durante la actividad física colectiva.
60 a 77 puntos	Logro esperado	Interactúa adecuadamente en la mayoría de situaciones motrices colectivas.
78 a 96 puntos	Logro destacado	Coopera, comunica, respeta normas y resuelve problemas sociomotrices con autonomía y constancia.

Para el análisis por dimensión, cada dimensión tiene 6 ítems, con un puntaje mínimo de 6 y máximo de 24. Se sugiere interpretar así: 6 a 10 = Inicio; 11 a 15 = Proceso; 16 a 20 = Logro esperado; 21 a 24 = Logro destacado.

ANEXO 2: Instrumento de validación

Validación de contenido de la guía de observación para evaluar las habilidades sociomotrices

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Talleres de educación física para fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de segundo de secundaria IEPS N.º 14550, Huarmaca, 2026.** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

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

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

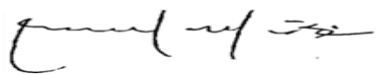
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR

Variable	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Principio de abstracción	Ayuda, integración, colaboración y participación grupal	Se integra al equipo.	1	1	1	1	APTO
		Coopera en la actividad.	1	1	1	1	APTO
		Ayuda a sus compañeros.	1	1	1	1	APTO
		Comparte materiales.	1	1	1	1	APTO
		Participa sin excluir.	1	1	1	1	APTO
		Aporta a la meta común.	1	1	1	1	APTO
	Diálogo, señales, escucha y coordinación durante el juego	Escucha las indicaciones.	1	1	1	1	APTO
		Comunica estrategias.	1	1	1	1	APTO
		Usa señales motrices.	1	1	1	1	APTO
		Coordina acciones con otros.	1	1	1	1	APTO
		Expresa desacuerdos con respeto.	1	1	1	1	APTO
		Dialoga para mejorar el juego.	1	1	1	1	APTO
	Aceptación de reglas, turnos, roles y decisiones del grupo	Respeto las reglas.	1	1	1	1	APTO
		Acepta el rol asignado.	1	1	1	1	APTO
		Cumple su rol.	1	1	1	1	APTO

		Respetar los turnos.	1	1	1	1	APTO
		Acepta decisiones del grupo.	1	1	1	1	APTO
		Respetar errores propios y ajenos.	1	1	1	1	APTO
	Toma de decisiones, adaptación táctica y manejo de conflictos	Propone soluciones de juego.	1	1	1	1	APTO
		Ajusta su estrategia.	1	1	1	1	APTO
		Decide a favor del equipo.	1	1	1	1	APTO
		Maneja conflictos sin agresión.	1	1	1	1	APTO
		Busca acuerdos.	1	1	1	1	APTO
		Reflexiona sobre su desempeño.	1	1	1	1	APTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

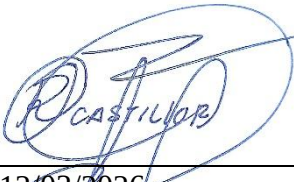
FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR PASES LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Nombre del instrumento	Guía de observación para evaluar las habilidades sociomotrices
Objetivo del instrumento	Evaluar las habilidades sociomotrices
Nombres y apellidos del experto	Polo Escobar Benjamín Roldan
Documento de identidad	08895412
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Docente
Nacionalidad	Peruano
Institución	UNTRM
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	955834410
Firma	
Fecha	12/03/2026

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación para evaluar las habilidades sociomotrices
Objetivo del instrumento	Evaluar las habilidades sociomotrices
Nombres y apellidos del experto	Jorge Luis Meoño Ballena
Documento de identidad	16403588
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Dr. En Educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 10277-PIURA
Cargo	Docente y director
Firma	
Fecha	12/03/2026

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Guía de observación para evaluar las habilidades sociomotrices
Objetivo del instrumento	Evaluar las habilidades sociomotrices
Nombres y apellidos del experto	Richard Eduardo Castillo Rivera
Documento de identidad	16403588
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Dr. Docente en educación física
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 10289- Talara
Cargo	Docente y director
Firma	
Fecha	12/03/2026

ANEXO 3: Base de datos de estudiantes de segundo de secundaria

Estudiante	IC1	IC2	IC3	IC4	IC5	IC6	CM 1	CM 2	CM 3	CM 4	CM 5	CM 6	RN R1	RN R2	RN R3	RN R4	RN R5	RN R6	RP S1	RP S2	RP S3	RP S4	RP S5	RP S6	Pro m_I C
Estudiante 01	Nunca	Nunca	A veces	A veces	Nunca	A veces	Casi siempre	Nunca	Nunca	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Nunca	A veces	A veces	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	A veces	Nunca	Nunca	A veces	1.5
Estudiante 02	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Nunca	Nunca	Siempre	A veces	A veces	Nunca	Casi siempre	Nunca	A veces	Nunca	Siempre	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	2.17
Estudiante 03	Siempre	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Nunca	Nunca	Casi siempre	Nunca	A veces	Nunca	Siempre	Nunca	Nunca	Nunca	Casi siempre	Nunca	A veces	A veces	Siempre	Nunca	Nunca	1.83
Estudiante 04	Casi siempre	Nunca	Nunca	Nunca	Casi siempre	Nunca	Nunca	Siempre	Nunca	Nunca	Nunca	Casi siempre	Casi siempre	Nunca	Nunca	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Siempre	A veces	Casi siempre	A veces	Nunca	A veces	1.67
Estudiante 05	Nunca	A veces	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Nunca	Siempre	A veces	A veces	Siempre	Casi siempre	Nunca	Nunca	Siempre	Nunca	A veces	Casi siempre	Nunca	A veces	Nunca	A veces	Nunca	2.5
Estudiante 06	Nunca	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi siempre	Nunca	Nunca	A veces	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Casi siempre	A veces	Nunca	Casi siempre	1.33
Estudiante 07	Nunca	A veces	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	A veces	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	A veces	Nunca	Siempre	Nunca	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Nunca	Nunca	1.83

Estud iante 08	Nu nca	Casi sie mp re	Sie mp re	A vec es	Sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	2.5
Estud iante 09	Nu nca	A vec es	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Casi sie mp re	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	A vec es	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	Sie mp re	1.67
Estud iante 10	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	1.67
Estud iante 11	A vec es	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	A vec es	A vec es	A vec es	Nu nca	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	1.83
Estud iante 12	Casi sie mp re	Casi sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Sie mp re	A vec es	Sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	2.5
Estud iante 13	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	1.83
Estud iante 14	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Casi sie mp re	Casi sie mp re	A vec es	1.33
Estud iante 15	Nu nca	A vec es	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Sie mp re	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Sie mp re	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	A vec es	Sie mp re	1.67

Estud iante 16	A vec es	Nu nca	A vec es	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	1.5
Estud iante 17	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Casi sie mp re	Casi sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	A vec es	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	1.83
Estud iante 18	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	Sie mp re	A vec es	Sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	Casi sie mp re	A vec es	Casi sie mp re	Casi sie mp re	Casi sie mp re	1.33
Estud iante 19	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	A vec es	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Casi sie mp re	Sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	A vec es	A vec es	A vec es	A vec es	A vec es	Nu nca	1.33
Estud iante 20	Casi sie mp re	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	A vec es	A vec es	Nu nca	Sie mp re	A vec es	A vec es	2.17
Estud iante 21	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	A vec es	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Sie mp re	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	1.5
Estud iante 22	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	Nu nca	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Sie mp re	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	1
Estud iante 23	A vec es	Nu nca	A vec es	Nu nca	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Sie mp re	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	A vec es	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Sie mp re	Nu nca	A vec es	Nu nca	1.67

Estud iante 24	Nu nca	Nu nca	A vec es	Casi sie mp re	A vec es	Casi sie mp re	A vec es	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Casi sie mp re	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	Sie mp re	A vec es	2
Estud iante 25	Nu nca	Nu nca	A vec es	Sie mp re	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Nu nca	Casi sie mp re	Nu nca	A vec es	Casi sie mp re	Nu nca	A vec es	A vec es	A vec es	Nu nca	Nu nca	A vec es	Nu nca	Sie mp re	Nu nca	Sie mp re	A vec es	1.67

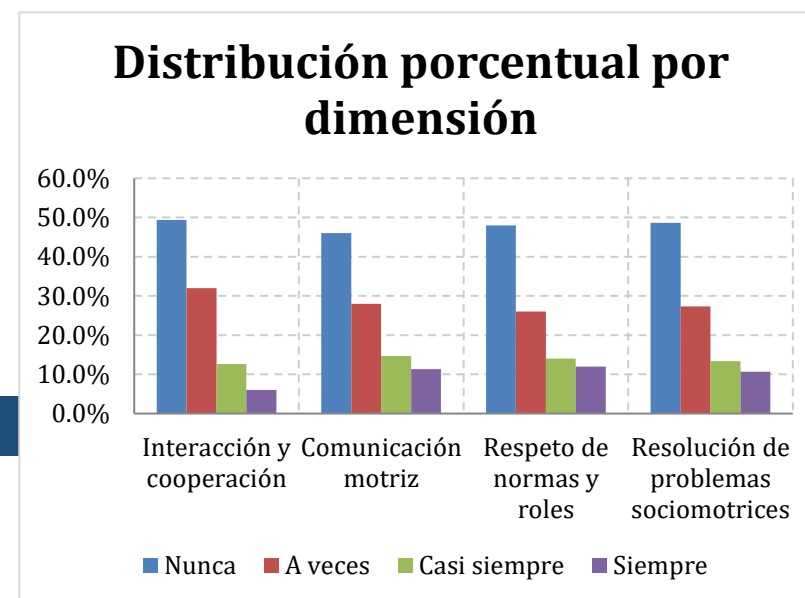
Frecuencia por ITEMS

Interacción y cooperación	IC1	Se integra al equipo.	14 56.0%	6 24.0%	3 12.0%	2 8.0%	25
Interacción y cooperación	IC2	Coopera en la actividad.	12 48.0%	8 32.0%	3 12.0%	2 8.0%	25
Interacción y cooperación	IC3	Ayuda a sus compañeros.	11 44.0%	9 36.0%	4 16.0%	1 4.0%	25
Interacción y cooperación	IC4	Comparte materiales.	9 36.0%	12 48.0%	3 12.0%	1 4.0%	25
Interacción y cooperación	IC5	Participa sin excluir.	14 56.0%	6 24.0%	3 12.0%	2 8.0%	25
Interacción y cooperación	IC6	Aporta a la meta común.	14 56.0%	7 28.0%	3 12.0%	1 4.0%	25
Comunicación motriz	CM1	Escucha las indicaciones.	11 44.0%	8 32.0%	4 16.0%	2 8.0%	25
Comunicación motriz	CM2	Comunica estrategias.	12 48.0%	6 24.0%	5 20.0%	2 8.0%	25
Comunicación motriz	CM3	Usa señales motrices.	12 48.0%	7 28.0%	3 12.0%	3 12.0%	25
Comunicación motriz	CM4	Coordina acciones con otros.	11 44.0%	8 32.0%	4 16.0%	2 8.0%	25
Comunicación motriz	CM5	Expresa desacuerdos con respeto.	12 48.0%	6 24.0%	3 12.0%	4 16.0%	25
Comunicación motriz	CM6	Dialoga para mejorar el juego.	11 44.0%	7 28.0%	3 12.0%	4 16.0%	25
Respeto de normas y roles	RNR1	Respeto las reglas.	13 52.0%	5 20.0%	4 16.0%	3 12.0%	25
Respeto de normas y roles	RNR2	Acepta el rol asignado.	13 52.0%	5 20.0%	5 20.0%	2 8.0%	25
Respeto de normas y roles	RNR3	Cumple su rol.	12 48.0%	7 28.0%	3 12.0%	3 12.0%	25
Respeto de normas y roles	RNR4	Respeto los turnos.	11 44.0%	9 36.0%	3 12.0%	2 8.0%	25
Respeto de normas y roles	RNR5	Acepta decisiones del grupo.	12 48.0%	6 24.0%	3 12.0%	4 16.0%	25

Respeto de normas y roles	RNR6	Respeto errores propios y ajenos.	11	44.0%	7	28.0%	3	12.0%	4	16.0%	25
Resolución de problemas sociomotrices	RPS1	Propone soluciones de juego.	10	40.0%	6	24.0%	5	20.0%	4	16.0%	25
Resolución de problemas sociomotrices	RPS2	Ajusta su estrategia.	12	48.0%	7	28.0%	4	16.0%	2	8.0%	25
Resolución de problemas sociomotrices	RPS3	Decide a favor del equipo.	11	44.0%	8	32.0%	3	12.0%	3	12.0%	25
Resolución de problemas sociomotrices	RPS4	Maneja conflictos sin agresión.	13	52.0%	7	28.0%	3	12.0%	2	8.0%	25
Resolución de problemas sociomotrices	RPS5	Busca acuerdos.	14	56.0%	6	24.0%	2	8.0%	3	12.0%	25
Resolución de problemas sociomotrices	RPS6	Reflexiona sobre su desempeño.	13	52.0%	7	28.0%	3	12.0%	2	8.0%	25

Habilidades sociomotrices				
Muestra	25	estudiantes		
Ítems evaluados	24	ítems		
Dimensiones	4	dimensiones		
Observaciones por dimensión	150	registros		

Dimensión	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Interacción y cooperación	49.3%	32.0%	12.7%	6.0%
Comunicación motriz	46.0%	28.0%	14.7%	11.3%



Respeto de normas y roles	48.0%	26.0%	14.0%	12.0%
Resolución de problemas sociomotrices	48.7%	27.3%	13.3%	10.7%

