



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS  
CAPACIDADES FÍSICAS EN ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
ELEODORO VEGA OCAÑA- 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, ESPECIALIDAD EDUCACIÓN  
FÍSICA**

**AUTORA**

**HERRERA SANCHEZ, IDA**

**ORCID: 0000-0002-4856-2278**

**ASESOR**

**PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO**

**ORCID: 0000-0002-2005- 3658**

**HUARAZ - PERÚ**

**2019**

## **TÍTULO DE LA TESIS**

Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria, institución educativa Eleodoro Vega Ocaña-2018

**EQUIPO DE TRABAJO**

**AUTORA**

Herrera Sánchez, Ida

ORCID: 0000-00024856-2278

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pre grado, Huaraz, Perú

**ASESOR**

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORDIC: 0000- 0002-2005-3658

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Huaraz, Perú

**JURADOS**

CRUZ GONZALES, Richard Josué

ORCID: 0000-0003-4455-3910

GONZALEZ SUAREZ, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

TARAZONA GRUZ, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

## **HOJA DE FIRMA DE JURADO**

.....

Mgtr. Richard Josue Cruz Gonzáles

ORCID: 0000-0003-4455-3910

**PRESIDENTE**

.....

Mgtr. Lourdes Mayela González Suarez

ORCID: 0000-0002-4593-0645

**MIEMBRO**

.....

Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz

ORCID: 0000-0002-71113-7472

**MIEMBRO**

## DEDICATORIA

A mi madre Liberata Sanchez, por  
ser un ejemplo de vida y motivación  
contante para mi superación

IDA

## **AGRADECIMIENTO**

A los estudiantes del 2° grado de educación primaria, de la institución educativa “Eleodoro Vega Ocaña” de la provincia de Mariscal Luzuriaga, por su participación durante el desarrollo de la presente investigación.

Del mismo modo, al director y docente de aula de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, de la institución educativa “Eleodoro Vega Ocaña” de la provincia de Mariscal Luzuriaga, por su aceptación y apoyo desinteresado que posibilitó el desarrollo de la investigación.

Asimismo, a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Filial Huaraz, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por sus acertadas y técnicas orientaciones que posibilitaron culminar la investigación.

## RESUMEN

El estudio realizado tuvo como objetivo; evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018. Las mismas que dieron origen en las observaciones realizadas el desarrollo del área de Educación Física por parte de los estudiantes. La metodología que se implementará corresponde a la investigación de tipo cuantitativa, nivel aplicada, en una muestra de 12 niños y niñas de educación primaria; la técnica aplicada fue la observación estructurada, el instrumento que sirvió para el recojo de la información fue la escala de estimación; asimismo el estudio se realizó aplicando los principios éticos de: consentimiento informado, protección a la persona entre otros. Los resultados encontrados indican que; en la prueba de entrada un 75% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 25% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 42% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio. Concluye que; el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, se mejoraron mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

**Palabras Claves:** Capacidad – Cooperativo – Estrategia - Física – Juego

## **ABSTRACT**

The study was aimed at; evaluate the development of physical abilities in students of the 2nd grade of primary education, through cooperative games in the educational institution Eleodoro Vega Ocaña - 2018. The same ones that gave rise to the observations made in the development of the area of Physical Education by the students. The methodology that will be implemented corresponds to quantitative research, applied level, in a sample of 12 primary school children; the technique applied was structured observation, the instrument used to collect the information was the estimation scale; The study was also carried out applying the ethical principles of: informed consent, protection of the person, among others. The results found indicate that; In the entrance exam, 75% of students in the 2nd grade of primary education reached the level of Initial Achievement and 25% in the Satisfactory Achievement level. While in the exit test 42% are in the Satisfactory Achievement level and 58% in the Most Satisfactory Achievement level. It concludes that; The development of physical abilities in students of the 2nd grade of primary education, were improved through cooperative games at the Eleodoro Vega Ocaña educational institution - 2018.

**Key words:** Capacity - Cooperative - Strategy - Physics - Game



## CONTENIDO

Título.....	i
Equipo d trabajo.....	ii
Hoja de firma de jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de Tablas.....	x
Índice de gráficos.....	xi
I. Introducción.....	1
1.1.Planteamiento de la investigación.....	3
1.1.1. Planteamiento del problema.....	3
a) Caracterización del problema.....	3
b) Enunciado del problema.....	5
1.2. Objetivos de la investigación.....	5
1.3. Justificación de la investigación.....	.6
II. Revisión de Literatura.....	.8
2.1. Antecedentes .....	.8
2.2. Bases Teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. Teoría que fundamentan el estudio .....	11
2.2.2. Juegos cooperativos .....	12
2.2.2.1.Concepto de juegos cooperativos .....	12
2.2.2.2.Características de los juegos cooperativos .....	12
2.2.2.3.Componentes de los juegos cooperativos .....	13
2.2.2.4.Importancia de los juegos cooperativos como estrategia .....	14
2.2.2.5.Habilidades que desarrollan los juegos cooperativos .....	14
2.2.2.6.Rol de la docente en los juegos cooperativos .....	15
2.2.3. Capacidades físicas .....	16
2.2.3.1.Concepto de capacidades físicas .....	16
2.2.3.2.Características de las capacidades físicas .....	16
2.2.3.3.Clasificación de las capacidades físicas .....	17

2.2.3.4. Dimensiones de las capacidades físicas .....	17
2.2.3.5. Importancias de las capacidades físicas .....	19
2.2.4. Bases conceptuales .....	20
III. Hipótesis.....	21
3.1. Hipótesis general.....	21
3.2. Hipótesis específicas.....	21
IV. Metodología.....	22
4.1. Diseño de la investigación.....	22
4.2. El universo y la muestra.....	23
4.2.1. Universo .....	23
4.2.2. Muestra .....	23
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	23
4.3.1. Definición de variables .....	23
4.3.2. Operacionalización de variables .....	24
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
4.4.1. Técnicas .....	25
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos .....	26
4.5. Plan de análisis.....	27
4.6. Matriz de consistencia.....	27
4.7. Principios éticos.....	29
V. Resultados.....	30
5.1. Resultados.....	30
5.1.1. Resultados según objetivos .....	30
5.1.2. Del objetivo general .....	36
5.1.3. Prueba de hipótesis .....	38
5.2. Análisis de resultados.....	39
VI. Conclusiones.....	44
Recomendaciones.....	45
Referencias bibliográficas.....	46
ANEXOS.....	49

## INDICE DE TABLAS

<b>TABLA N° 1 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión resistencia, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	30
<b>TABLA N° 2 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión fuerza, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	32
<b>TABLA N° 3 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión velocidad, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	34
<b>TABLA N° 4 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de las capacidades físicas, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	36
<b>TABLA N° 5 :</b> Prueba de la hipótesis general .....	38

## INDICE DE GRAFICOS

<b>GRAFICO N° 1 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión resistencia, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	31
<b>GRAFICO N° 2 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión fuerza, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	33
<b>GRAFICO N° 3 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión velocidad, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.....	34
<b>GRAFICO N° 4 :</b> Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de las capacidades físicas, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018 .....	37
<b>GRAFICO N° 5 :</b> Prueba de T de Student .....	38

## I. INTRODUCCIÓN

El estudio a realizar lleva como título, “Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria, institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018”.

Gonzales y Puente (2012) indican que la escuela “no se preocupan en propiciar la ejercitación de las capacidades motrices y físicas importantes para el desenvolvimiento psicosocial de los estudiantes para las diferentes actividades deportivas, recreativas, laborales, culturales y deportivas; limitándose en tareas rutinarias de menor esfuerzo y no productivo” (p.13)

Como se puede ver muchas veces en las instituciones educativas en los primeros grados de estudio en el nivel de educación primaria no le dan la importancia al desarrollo de las capacidades físicas que están referidos a la fuerza, velocidad, flexibilidad que les permite realizar actividades de manera más coordinada y con cierto nivel de precisión.

Por su parte, Ruiz (1994) considera que; “las capacidades físicas básicas son condiciones a partir del cual el hombre desarrolla sus propias habilidades técnicas, que permiten el movimiento y el tono muscular” (p.56). Es decir, están referidas a las capacidades físicas como: fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia.

Por lo mismo, el objetivo del estudio fue; evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2º grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

La metodología que se implementó corresponde a la investigación de tipo cuantitativa, nivel aplicada, en una muestra de 12 niños y niñas de educación primaria; la técnica aplicada fue la observación estructurada, el instrumento que sirvió para el recojo de la

información fue la escala de estimación; asimismo el estudio se realizó aplicando los principios éticos de: consentimiento informado, protección a la persona entre otros.

El estudio fue importante, pues recoge los aportes de Wallon; el instrumento a utilizar tendrá la categoría de válidos y confiables. Asimismo, el estudio se encuadra dentro de las líneas de investigación propuesta por la misma universidad que corresponde a *“Intervenciones educativas en las instituciones educativas”*.

El estudio desarrollado su estructura comprende de cinco capítulos. El Capítulo I, está referido a la introducción; donde se informa sobre el planteamiento de la investigación, los objetivos y la justificación del estudio realizado. El Capítulo II, está referido a la revisión de literatura, es donde se expone todo los fundamentos y aportes desde el punto de vista de los autores. las mismas que se inicia en los estudios realizados referidos a la variable de estudio en otros contextos. El Capítulo III, Contiene las respuestas anticipadas a la formulación del problema consideradas como hipótesis general y específicas.

El Capítulo IV, está referido a la metodología, donde se considera el diseño asumido en la investigación; el universo y la muestra de estudio; la definición y operacionalización de las variables de estudio que especifica la construcción de los instrumentos de recolección de datos. Las técnicas e instrumentos de recolección de datos; el plan de análisis; la matriz de consistencia y los principios éticos a la que se sometió la investigación. El Capítulo V, contiene los resultados y el análisis de resultados, las mismas que están organizados en cuadros y tablas para un mejor entendimiento. Finalmente encontramos las conclusiones arribadas, las referencias bibliográficas y los anexos que son evidencias del desarrollo de la investigación.

## **1.1. Planteamiento de la investigación**

### **1.1.1. Planteamiento del problema**

#### **a) Caracterización del problema**

En la actualidad todo trabajo físico, incluyendo la actividad pre deportiva y deportiva que realizan las personas, requieren del desarrollo de las llamadas capacidades físicas básicas; los mismos, que les permite desempeñarse con eficiencia y eficacia; para lo cual el cuerpo requiere de entrenamientos adecuados, los mismos que son desarrollados desde temprana edad.

De acuerdo a los aportes de Ruiz (1994, citado por Campos 2017) muestra que; “La formación, construcción y diferenciación de las capacidades físicas, tiene por objetivo el estudio, la descripción, explicación y optimización de las competencias motrices a lo largo del ciclo vital humana” (p. 21).

Lo que indica es que, las capacidades físicas básicas son de vital importancia por lo que estas conllevan al mismo desarrollo del aspecto físico de la persona, su estado de agilidad cuando se desplazan o enfrenten obstáculos; es decir se complementa en el desarrollo de sus dimensiones biológicas, psicológicas, afectivas y sociales; cuyo desarrollo viene a ser un aspecto esencial para los estudiantes de educación primaria.

Por otra parte, Riquez (2018) considera que en el Perú en el periodo 2014, “el 12% de prevalencia de sobre peso en los adolescentes; el 50% no realizan actividades físicas adecuadas, en horas de clase de Educación Física” (p.14). Es decir que los docentes no se dedican a desarrollar las capacidades planificadas; entonces en horas de clase se dedican a otras actividades los estudiantes y dentro de ellas, solo a la práctica de deporte.

Por lo mismo, en el área de educación física se desarrolla habilidades que pretenden de alguna manera formar a los estudiantes de manera integral mediante actividades motrices;

de manera contribuye al desarrollo social y cognitivo en una etapa de vital importancia para el desarrollo físico, social, y cognitivo de los estudiantes, del nivel de educación primaria.

Así mismo; en la región Puno según, Bravo (2015) considera que; “en las capacidades físicas los estudiantes no se encuentran dentro de una escala favorable; las mismas que manifiestan en los deportes colectivos e individuales” (p.14).

Como podemos ver, que en otros contextos de nuestro país, las capacidades físicas no tienen una especial atención; pese a que el Ministerio de Educación priorizó mediante el programa de Wiñaq, para la formación deportiva; con la intención de mejorar y seleccionar talentos para los juegos panamericanos Lima 2019.

Durante la observación a los estudiantes a los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, perteneciente a la provincia de Mariscal Luzuriaga; durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el área de Educación Física se pudo identificar limitaciones cuando; identifican la fuerza, la velocidad, flexibilidad y resistencia en los juegos que realizan; por lo mismo muestran desinterés por la práctica de las actividades físicas; no disfrutan con los demás compañeros de sus juegos y actividades físicas. Es decir que presentan dificultades en la comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud.

Cuyas posibles causas están referidas están relacionados a los limitados espacios para realizar ejercicios que posibiliten la flexibilidad, la velocidad; los horarios que pueden ser utilizados, por lo que la mayor parte de su tiempo lo pasan ayudando a sus padres en labores de la chacra y el cuidado de los animales. Los escasos materiales que utiliza los docentes en el desarrollo de las actividades programadas en el área en Educación Física; la poca importancia que se le dan a las horas asignadas a educación física solo lo pasan haciendo deporte y se olvidan de realizar acciones tendientes a desarrollar las capacidades físicas básicas.



Como una manera de superar las dificultades identificadas, se propone como una alternativa los juegos cooperativos. Giraldo (2005) afirma que; “los juegos cooperativos son aquellos que no suelen ganadores ni perdedores, fomentan la participación de todos, la ayuda y la cooperación de participantes con un objetivo común” (p.34). Como se puede ver, existe el Plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte escolar cuyo objetivo es fortalecer las capacidades de los profesores para garantizar el logro de los aprendizajes en los estudiantes e identificar talentos deportivos.

Asimismo, existe a nivel nacional la experiencia de Programa wiñaq; que son talleres de formación deportiva y talleres recreativos que alcanza algunos distritos a nivel naciones. También, existe experiencias de la implementación de los juegos en horas libres o juegos pre deportivos los que no están dirigidos a mejorar la fuerza, la velocidad, flexibilidad y la resistencia en niños de educación básica regular.

#### **b) Formulación del problema**

¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos desarrolla las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018?

### **1.2. Objetivos de la investigación**

#### **Objetivo general**

Evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

### **Objetivos específicos**

Evaluar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

Verificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

Contrastar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

### **1.3. Justificación de la investigación**

La justificación del estudio realizado se originó en las limitaciones identificadas en los propios estudiantes, por lo tanto:

**En lo teórico.** Toma en cuenta de las teorías propuestas por Wallon, las mismas que fueron reconstruidas mediante el elemento pragmático. Generando conocimientos que pueden ser utilizados por docentes y estudiantes interesados en el mejoramiento de la educación.

**En lo práctico.** El conocimiento adquirido mediante el desarrollo de la investigación, pueden ser aprovechados por los docentes y estudiantes del nivel de educación primaria de la educación básica regular. Asimismo, sirvió como una alternativa viable para el trabajo en el área de educación física.

**En lo metodológico.** el estudio generó instrumentos válidos y confiables; las mismas que pueden ser tomadas en cuenta en otras investigaciones futuras en otros contextos educativos.

**En lo social.** Los resultados obtenidos fueron los deseados, por lo que generó satisfacción, alegría, a los estudiantes, docente y padres de familia.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Durante la revisión de los estudios realizados con anterioridad se encontraron los siguientes:

A nivel Internacional

Clavijo (2015) en su trabajo de investigación titulado, “Juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quinteros Turbay” en la Universidad Libre de Colombia. Cuyo objetivo fue diseñar una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301. El tipo de estudio fue cuantitativo; en una muestra de 45 estudiantes. Concluye que los juegos cooperativos disminuyeron los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel de otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. mejora la actividad física y corporal a la vez genera una mayor coordinación de sus miembros.

Cellán (2014) en su trabajo de investigación, “Las capacidades físicas coordinadas y su influencia en la práctica de cultura física en los estudiantes de 10 y 12 años de la unidad educativa Marina Castillo de Yépez” en la Universidad Técnica de Babahoyo. Cuyo objetivo fue determinar la incidencia de las capacidades físicas coordinadas en la práctica de la cultura física de los estudiantes de 10 a 12 años de la unidad educativa Marina Castilla de Yépes. Concluye que, la mayoría de los estudiantes presentan problemas al coordinar sus movimientos en las prácticas. La mayoría de los estudiantes presentan dificultades al practicar algún deporte escolar. Asimismo, son pocos los estudiantes que tienen precisión al realizar sus movimientos.

A nivel Nacional

Manturano y Sánchez (2014) en su trabajo de investigación, “Programa de entrenamiento físico para desarrollar la resistencia en alumnos de la selección de fútbol de la I.E. La Victoria, de El Tambo. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de un programa de entrenamiento físico para desarrollar la resistencia en la selección de fútbol de la I.E. La Victoria de El Tambo. Investigación de tipo cuantitativo, nivel aplicado, en una muestra de 25 estudiantes, se aplicó como instrumento el Test de Cooper. Concluye que; se determinó que el programa de entrenamiento físico influyó significativamente en el desarrollo de la resistencia de los alumnos de la selección de fútbol de la I.E. La Victoria, de El Tambo.

Bernal (2018) en su trabajo de investigación; “Influencia del programa Educación física para la vida en el desarrollo de competencias básicas en niños de 1° grado, Carabayllo” en la Universidad Cesar Vallejo. El estudio fue de tipo aplicada, diseño pre experimental, en una muestra de 30 estudiantes. La técnica aplicada fue la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados evidencian que el  $Z_c$  ( $-3,779 < -1,96$ ), el grado de significancia es  $p < \alpha$  ( $0,002 < , 05$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Concluye que, el programa Educación física para la vida influye de manera significativa en el desarrollo de competencias básicas en niños de 1° grado, Carabayllo.

Chavieri (2017) en su investigación, “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de III ciclo de la institución educativo Alfredo Bonifaz, Rímac” en la Universidad César Vallejo. Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes del III ciclo de la institución educativa de Rímac. La investigación desarrollada tuvo un carácter de básica, diseño no experimental, transaccional; en una muestra de 91 estudiantes. se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento los cuestionarios. Concluye que; existe relación positiva muy

alta ( $r= 0,980$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de III ciclo de la institución educativa de Rímac.

Gonzáles y Puente (2014) en su trabajo de investigación, “Entrenamiento físico para desarrollar las cualidades motrices en alumnos de sexto grado de la I.E. Santa Rosa de Lima, de la Cooperativa Santa Isabel de Huancayo”, en la Universidad Nacional del Centro del Perú. cuyo objetivo fue determinar la influencia para determinar las cualidades motrices en alumnos de sexto grado de la I.E. Santa Rosa de Lima, de la Cooperativa Santa Isabel, de Huancayo. El tipo de investigación fue aplicada, nivel explicativo; método experimental. Concluye que, el programa de entrenamiento físico influyó significativamente para desarrollar las cualidades motrices en alumnos de sexto grado de la institución educativa, Santa Rosa de Lima, de la Cooperativa Santa Isabel de Huancayo.

Ordoñez (2017) en su estudio, “Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1° grado – primaria IE. 31542 de Ocopilla – Huancayo” en la Universidad del Centro del Perú. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del 1° grado – primaria de IE. 31542 de Ocopilla – Huancayo. El tipo del estudio fue aplicado, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test. En una muestra de 50 alumnos. Concluye que; los juegos cooperativos mejoraron el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del 1° grado de primaria de la IE. 31542 de Ocopilla, Huancayo; el  $t = 17,790$  y el  $p= 0,000 < 0,05$ .

A nivel regional

Ayala (2017) en su trabajo de investigación, “Juegos motores y su relación con el aprendizaje del área de educación física en estudiantes del 2° grado de educación primaria de la I.E. Simón Bolívar- Huaraz”, en la Universidad Cesar Vallejo. cuyo objetivo fue determinar la relación de los juegos motores y su relación con el aprendizaje del área de

educación física en estudiantes del 2° grado de educación primaria de la I.E. Simón Bolívar- Huaraz. Estudio de tipo cuantitativo, en una muestra de 90 estudiantes del 2° grado de primaria. cuya técnica fue la encuesta, y el cuestionario como instrumento. Cuya conclusión indica que; existe una relación significativa entre los juegos motores con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la I.E. Simón Bolívar- Huaraz. Según la aplicación de la correlación Pearson, con una significancia al 95% el valor es de 0,469 entre el aprendizaje y los juegos motores y con la aplicación de Anova y con el 95% de validez el resultado obtenido se encuentra dentro de los límites de la campana del gráfico por lo que se anula la hipótesis nula y se valida la hipótesis alterna

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Teoría que fundamentan el estudio**

El estudio realizado se desarrolla considerando el enfoque socio cognitivo, desde este punto de vista:

- a) La teoría Socio cultural de Vygotsky (1980) considera que, “el niño construye sus estructuras cognitivas a partir de influencias de personas que los rodean, que van ser interiorizadas; sin embargo, cuando el niño recibe del adulto una adecuada orientación facilita su aprendizaje, su desarrollo motor y cognitivo” (p. 12)

Entonces, podemos indicar que los estudiantes adquieren conductas motrices y aprendizaje condicionados por los factores como los factores internos relacionadas con la maduración que despliegan un ambiente adecuado sin presiones adultas. el aspecto cultural, fomentado por la enseñanza de manera directa y el desarrollo cognitivo, las mismas que son resultados de la interacción de los estudiantes con su entorno inmediato.

## **2.2.2. Juegos cooperativos**

### **2.2.2.1. Concepto de juegos cooperativos**

Mejía (2006) considera que; “los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, porque su estructura favorece su estructura, que son de naturaleza socio cultural y pedagógicas” (p.42)

Asimismo, Galindo (2005) indica que; “son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no incluyen, sino que integran, fomentan la participación de todos en los que se aplica la ayuda y cooperación” (p.34)

Por su parte, Mero (2015) afirma que; “son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza; se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a otros” (p.4)

Por los mismo que son actividades donde se promueve un trabajo de manera colaborativa; es decir todos participan de acuerdo a sus posibilidades; aportan de una manera que pueden disfrutar con lo que hacen. Asimismo, se promueve la participación activa de los que participan; no existe ganadores, pero si genera una actividad gratificante para todos y todas.

### **2.2.2.2. Características de los juegos cooperativos**

Dentro de las características de los juegos cooperativos, podemos tomar en cuenta los aportes de Orlick (1996, citado por Chavieri, 2017), donde destaca; “La libertad de competir, la libertad para crear, libres de exclusión, libertad para elegir, libertad para aportar ideas, libres de la agresión” (p.21)

Por su parte García (2009) indica que; “produce placer, implica la realización de actividades, tiene una finalidad intrínseca, es una vía de autoafirmación; Organiza acciones



de un modo propio y específico; favorece la socialización; están limitados en el tiempo y espacio con ciertos aciertos” (p. 26)

Asimismo, Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2005) afirman que; “se caracterizan porque, demandan colaboración entre los integrantes del grupo, plantean actividades conjuntas y participativas, exige una coordinación de labores; atiende el proceso, no genera competencia, pero si competitividad” (p.67)

Por lo mismo que los estudiantes no pueden ser obligados a que pueden competir, por lo mismo que necesita de la ayuda de otros. Hacen uso de su libertad para crear, este les permite una satisfacción personal; Los mismo, estudiantes proponen las reglas que deben cumplir, eligen con quienes deben jugar, aprenden a tomar decisiones de manera personal. Asimismo, se desarrolla dentro de un clima adecuado sin comportamiento agresivos ni destructivos.

### **2.2.2.3. Componentes de los juegos cooperativos**

Dentro de los componentes de los juegos cooperativos encontramos varios autores que proponen sus puntos de vista de los cuales en este trabajo se considera:

Johnson y Johnson (1999, citado por Chavieri, 2017) considera los siguientes:

- a) Interdependencia positiva. es importante sentirse uno más del grupo y que su presenta posibilita el cumplimiento de un objetivo deseado por todos. brindar ayuda, apoyo, asistencia al otro cuando los necesita.
- b) Responsabilidad personal. Cada una de los estudiantes deben asumir una actividad de manera responsable, cumplir lo que hace; este aspecto le permitirá cumplir en un determinado tiempo lo que se proponen.
- c) Interacción cara a cara. En esta actividad, todos trabajan de manera presencial, interactuando de manera directa entre ellos; practicando las capacidades comunicativas, buscar entenderse, utilizar un lenguaje que les integra a los demás.

- d) Habilidades inherentes a pequeños grupos. Cada uno de los participantes deben desarrollar habilidades y destrezas de trabajo en grupo, escucharse los unos a otros, determinar sus estrategias para poder desarrollarlos y lograr objetivos.
- e) Evaluación de los resultados y del proceso. Todos los que participan deben realizar una reflexión de sus participaciones, determinar si están logrando sus objetivos, las relaciones que se realizan con sus demás compañeros.

#### **2.2.2.4. Importancia de los juegos cooperativos como estrategia.**

La importancia de los juegos cooperativos desde el punto de vista de los autores podemos indicar:

Para Schiller (2017) considera que; “el hombre es completo solo cuando juega; se desarrolla las ansias de libertad, espontaneidad, espíritu de alegría, el anhelo de crear, la imaginación,” (p. 7)

Ortecho y Quijano (2011) menciona que; “los juegos cooperativos implican una forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Las experiencias, vivencias marcaran una manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario” (p.67)

Por lo mismo que permite el desarrollo muscular de los estudiantes y una adecuada coordinación neuro- muscular. Favorece pues el desarrollo adecuado del cuerpo, mejora las funciones de orden cardiovascular y regula la respiración. propia la formación del carácter del estudiante, así como regula sus emociones.

#### **2.2.2.5. Habilidades que desarrollan los juegos cooperativos.**

Euceda (2007, citado por Araujo 2018) considera que; “los juegos cooperativos desarrollas habilidades intelectuales; como las de imaginar, preguntar, concentrar, dividir y adivinar. Habilidades físicas; como el hablar, oír, observar, coordinar y escribir” (p.23)

Asimismo, las habilidades a desarrollar dentro del currículo de formación de educación básica regular están referidos a comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud. Identifica fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos motores. Disfruta de la práctica de actividades físicas; para que pueda cuidar y valorar su cuerpo y el de los otros.

Es sabido que estas capacidades son las que favorecen el desarrollo armónico del cuerpo, son las que regulan el esfuerzo según sus posibilidades de los estudiantes; las mismas que están dirigidas a valorar a las actividades sistemáticas que desarrollan los hábitos de higiene, de nutrición, la preservación y cuidado de la salud, constituyéndose en un mecanismo para poder mejorar la calidad de vida.

#### **2.2.2.6. Ejemplo de juegos cooperativos**

##### **¡AYUDAME!**

Característica: juego de velocidad y resistencia.

Espacio: patio o cancha de básquetbol.

Número de participantes: menos de 20.

Descripción: es un juego de persecución, participa todo el grupo, el profesor elegirá a uno o varios elementos de entre el grupo, quienes serán los perseguidores, estos tratarán de alcanzar y atrapar a los demás; si logran atrapar a un compañero deberán decirle ¡Ayúdame! a esta indicación quienes han sido atrapados se volverán perseguidores y ayudarán a capturar a los demás compañeros. Variante: hacerlo por parejas, se desplazan tomados de la mano y con la condición de no soltarse, ni perseguidores, ni perseguidos.

Duración: 10 a 15 minutos

##### **CARA Y SELLO**

Característica: juego de velocidad.

Espacio: patio o cancha de voleibol.

Material: moneda y conos.

Número de participantes: menos de 20.

Descripción: el profesor dividirá al grupo de alumnos en dos equipos de igual número de elementos, unos serán llamados “cara” y los otros “sello”, como los lados de una moneda; los equipos se colocarán en el centro de la del área de juego y separados a un metro de distancia uno del otro; los extremos del área de juego estarán a 10 metros al lado de cada equipo y a lo ancho de la cancha, se señalarán con conos u otro material y serán las bases de “salvación”, una para cada equipo; a donde correrán los jugadores en caso de ser perseguidos para no ser atrapados. La acción consiste en que el profesor lanzará una moneda al aire, la atrapará con su mano y observará que lado de la moneda quedó hacia arriba; entonces gritará el nombre del resultado del lanzamiento: ¡Sello! o ¡Cara!; a esta señal los jugadores del equipo mencionado correrán para atrapar a los jugadores del equipo contrario, quienes a su vez correrán a la base de “salvación” que está de su lado y donde no podrán ser tocados; los atrapados pasarán a formar parte del equipo que los capturó.

Ganará el equipo que al final de seis lanzamientos de moneda tenga más integrantes.

Duración: 7 a 10 minutos

## **BLANCOS Y NEGROS**

Característica: juego de velocidad.

Espacio: patio o cancha

Material: conos.

Número de participantes: menos de 40.

Descripción: el profesor dividirá al grupo de alumnos en dos equipos de igual número de integrantes, unos serán designados “blancos” y los otros “negros”, los equipos se ubicarán en fila y separados uno del otro un metro de distancia en el centro de la cancha;

en los extremos de la cancha o área de juego se señalarán con conos u otro material las bases de “salvación”, una para cada equipo y de su lado, a donde correrán en caso de ser perseguidos para no ser tocados.

El juego iniciará cuando profesor grite el nombre de uno de los equipos “blancos” o “negros”, quienes serán los perseguidores, a esta señal los jugadores del equipo mencionado correrán para tratar de atrapar el mayor número de contrarios, quienes se movilizarán hacia la “base de salvación” que está de su lado y donde al llegar no podrán ser tocados; los atrapados pasarán a formar parte del equipo que los atrapó. Ganará el equipo que al final tenga más jugadores.

Duración: 7 a 10 minutos

### **CACERÍA DE CUERPOS**

Característica: juego de velocidad.

Espacio: patio

Material: conos.

Número de participantes: menos de 20.

Descripción: el profesor distribuirá a todo el grupo dentro del área delimitada (con conos) para jugar; el juego consiste en cumplir lo más rápido posible una indicación dada por el profesor. La acción se desarrollará de la siguiente manera: el profesor pedirá a los alumnos que caminen de forma libre; enseguida solicitará a los alumnos que toquen alguna parte del cuerpo de diferentes compañeros; por ejemplo, puede pedir: ¡tocar 10 espaldas de diferentes compañeros!, a esta orden los alumnos se desplazarán para realizar la petición y terminar antes que los demás; al completar su “cacería” indicarán que han terminado levantando una mano. El profesor puede pedir después: ¡tocar 8 cabezas diferentes!, ¡tocar 9 tobillos! etc. Se deberá cuidar el orden y que los alumnos no se golpeen al realizar alguna solicitud. No hay ganadores al final, la finalidad es la integración grupal.

Duración: 5 a 7 minutos.

### **2.2.2.7. Rol de la docente en los juegos cooperativos**

Dentro del rol que debe cumplir las docentes en el juego cooperativos, podemos mencionar:

Bernardeta (2004, citado por Araujo, 2018) considera que; “el maestro debe ser amigable, abierto, espontáneo y creativo, con muchas virtudes que hagan que su personalidad se mantenga equilibrada, incluso en caso de algunas emergencias” (p.24)

Por lo tanto la docente debe fomentar de manera constante el juego cooperativo como una estrategia pedagógica alternativa, por las bondades que presentan; debe organizar los grupos de manera estratégica para que pueden participar todos; tengan las mismas oportunidades, la libertad de poder interactuar; donde se establece las normas de convivencia de manera democrática; que la actividad motriz sea lo que posibilite el desarrollo de las capacidades físicas como la resistencia, flexibilidad, fuerza.

La didáctica a implementar sea de la necesidad misma de los estudiantes, surgidos como parte de dar solución a los problemas de carácter físico – motor; que genera una actividad deportiva, de juego y las mismas que sea aplicables a l desarrollo de las distintas áreas del currículo de la educación básica regular.

### **2.2.3. Capacidades físicas**

#### **2.2.3.1. Concepto de capacidades físicas**

Guío (2010) considera como; “son características individuales de la persona, determinantes en la condición física, se fundamenta en las acciones mecánicas y en los procesos energéticos y metabólicos de rendimiento de la musculatura voluntaria, no implican situaciones de elaboraciones sensoriales complejas” (p.82)

Por su parte, Weineck (2000) afirma que; “son formas de sollicitación motriz o cualidades que determinan la condición física, se derivan de procesos energéticos, la resistencia general, la fuerza y la velocidad y las que se derivan de procesos de regulación y control; la movilidad y destreza” (p. 89)

Asimismo, Hohmann y Cols (2005) menciona que; “son capacidades condicionales energéticas a la resistencia, la fuerza y la velocidad y como capacidades coordinativas informacionales a la velocidad, la flexibilidad y otras capacidades coordinativas en un sentido más estricto” (p.89)

Por lo mismo se puede entender como un elemento que nos permite medir o poder estimar un rendimiento; las mismas que pueden ser modificadas y aprendidas mediante un trabajo físico o mediante el entrenamiento.

#### **2.2.3.2. Características de las capacidades físicas**

Dentro de las características consideradas de las capacidades físicas, encontramos desde el punto de vista de Guío (2010) menciona que; “Expresa características y atributos personales; es una manifestación individual de facultades motrices; es de las actividades físicas y el deporte; expresa valores más o menos elevados de rendimiento” (p.4)

Asimismo, las capacidades físicas se desarrollan a partir de la experimentación y las prácticas intencionadas de manera sistemática y reflexiva de actividades que posibilitan el uso del cuerpo y motrices. Los mismos que permite, que los estudiantes aprendan a reconocer sus cualidades físicas, las principales funciones que cumplen; orientan el establecimiento de la seguridad personal y las que son utilizadas en las actividades deportivas y el mundo laboral.

### **2.2.3.3. Clasificación de las capacidades físicas.**

Álvarez (2015) considera que; “las capacidades físicas pueden clasificarse en; capacidades condicionales, capacidades intermedias y las capacidades coordinadas” (p.43)

Las condicionales están determinadas por la realización de los procesos energéticos y metabólicas del mismo rendimiento de la musculatura voluntaria y dentro de este podemos encontrar la fuerza, resistencia y la misma velocidad. En cambio, las consideradas como intermedias están referidas a la flexibilidad, reacción motriz simple. Asimismo, las coordinadas, son los que están referidos a los procesos de dirección del sistema nervioso; por lo mismo que son el equilibrio, agilidad, coordinación, etc.

Asimismo, en el presente estudio lo denominamos las capacidades físicas básicas como son; la resistencia, velocidad fuerza y flexibilidad; Sin embargo es importante tener en cuenta de circunstancias en las que pueden presentarse situaciones fisiológicas, las mismas que refuerzan estas capacidades físicas.

### **2.2.3.4. Dimensiones de las capacidades físicas**

Dentro de las componentes que conforman las capacidades físicas encontramos las siguientes capacidades:

Tomando como propuesta que realiza Manturana (2013) podemos indicar:

- a) La resistencia. Según Telmo (1995 citado por Manturano, 2013) considera que; “es la capacidad de aplicar la óptima fuerza y rapidez a la técnica durante el tiempo que dure la actividad” (p.31)

Por su parte, Fritz (2000) indica que; “es la capacidad física y psíquica de soportar el cansancio frente a esfuerzos relativamente largos y /o capacidad de recuperación rápida después de esfuerzos” (p.20)



Entonces podemos decir que la resistencia es comprendida como una aptitud, como capacidad, disposición o la facilidad de la acción que permite mantener por un tiempo prolongado, un esfuerzo muscular activo de manera voluntaria. Asimismo, podemos indicar que la resistencia viene a ser una capacidad física y orgánica que poseen y desarrollan los estudiantes o las personas para poder vencer una dificultad alguna. Pero requiere un desarrollo a la par de las demás capacidades físicas las mismas que se complementan en una actividad del estudiante o del hombre.

b) La fuerza. Jaime (1999, citado por Manturano, 2013) considera que; “Fisiológicamente la fuerza se defina como la capacidad de contraer los músculos con diferentes grados de tensión con o sin desplazamiento de una masa; de manera estática o isométrica, dinámica o isotónica e isokinética” (p.28)

Por lo mismo que, la fuerza es considerada como la capacidad que nos permite superar una resistencia de carácter externa o de poder reaccionar a ella mediante tensiones musculares. Las mismo que, se puede ver por el peso que presenta la carga al que se vence ejerciendo una fuerza. Este aspecto es importante que se desarrolle en los estudiantes desde los primeros años; pues no permitirá que utilicen adecuadamente y podrán mantenerse en equilibrio su cuerpo al realizar diferentes actividades cotidianas y las ligadas a la misma escritura.

c) Velocidad. Jaime (1999, citado por Manturano, 2013) indica que; “es la distancia total recorrida en la unidad de tiempo se expresa en metros por segundo. Es la capacidad de reaccionar con máxima rapidez frente a una señal y/o de realizar movimientos con la misma velocidad” (p.29)

Cuevas (2014) considera que; “ como capacidad de realizar acciones motrices en mínimo posible de tiempo; puede ser más específico como la velocidad de reacción simple, de reacción compleja, de acción simple, de acción compleja” (p.22)

Para otros entendidos, viene a ser como la capacidad de poder realizar una acción o actividad motora dentro de un menor tiempo posible. Esta capacidad se desarrolla desde la infancia; siempre está relacionado con la necesidad de cumplir un requerimiento de una manera más rápida posible, en menor tiempo y con los mismos resultados. Ello implica la adecuación de nuestros movimientos corporales en función a las necesidades y al tiempo.

d) Flexibilidad. “la flexibilidad no se refiere a los factores motivados de los movimientos, sino a las propiedades morfológicas, funcionales del aparato locomotor, las que condicionan el grado de movilidad de sus eslabones en relación unos a otros” (Matveev, 1983, citado por Manturano, 2013)

Por lo mismo que la flexibilidad se puede manifestarse de una manera externa; cuando utilizamos la amplitud, la misma flexión en todo el cuerpo; las mismas que son admitidos por las articulaciones en general.

#### **2.2.3.5. Importancia de las capacidades físicas**

Dentro de la importancia de las capacidades físicas encontramos diferentes aportes, dentro de los cuales tenemos;

Guío (2010) indica que; “contribuye una base importante para la adquisición y desarrollo de la condición física y de otras habilidades más complejas” (p.75)

Posibilita el conocimiento, la identificación y la utilización de su frecuencia cardiaca para poder regular la práctica de las actividades físicas, con diferentes objetivos; son las

que sirven para potencializar su esfuerzo, cuidar de una manera racional su cuerpo y específicamente en el valorar y conservar su salud.

#### **2.2.4. Bases conceptuales**

- **Equilibrio.** “es lo que permite el balanceo entre el individuo y su entorno, mediante procesos de asimilación y acomodación, se armonizan para el conocimiento inteligencia de la realidad” (Ordoñez, 2017)
- **Fuerza.** “Es la facultad para vencer una resistencia independientemente del tiempo empleado” (González y Puente, 2013)
- **Resistencia.** “Es la capacidad de resistir psíquicamente y físicamente a una carga durante largo tiempo produciendo finalmente un cansancio insuperable y la duración de la misma” (p.45)
- **Velocidad.** “Es la facultad para reaccionar a los estímulos, para contraer los músculos y trasladarse en función al tiempo requerido” (Gonzales y Puente, 2012)

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General.**

Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

El diseño que se empleó en el presente trabajo, corresponde a la Pre experimental con pre y post test. Según Vásquez y Rey (2010) “su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126). Por lo mismo que consistió, que una vez se dispone el grupo de estudio, se evaluó la variable dependiente, luego se aplicó el tratamiento experimental mediante los juegos cooperativos. Cuyo diagrama es el siguiente:

**GE      O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>**

#### **DONDE.**

GE = Es el grupo de estudio.

O<sub>1</sub> = Representa el pre test relacionado al desarrollo de las capacidades físicas, que se aplicó al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X = Es la variable independiente (juegos cooperativos) llamado también experimental, que se realizó la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O<sub>2</sub> = Representan el post test relacionado al desarrollo de las capacidades físicas, prueba que se aplicó al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X

## 4.2. El universo y la muestra

### 4.2.1. Universo

Según Valderrama (2015) considera que; “es la totalidad de individuos o elementos en los cuales pueden presentarse determinadas características susceptibles a ser estudiadas” (p. 163). Para el presente estudio la población estuvo conformada por todos los niños de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa Eleodoro Vega Ocaña, ubicada en la provincia Mariscal Luzuriaga, en el año 2018.

### 4.2.2. Muestra

Azañero (2016) indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinó por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose como muestra de estudio a la población muestral o censal, conformado por 12 estudiantes del 2° grado de educación primaria.

Estudiantes	Varones	Mujeres
2° grado de educación primaria	7	5
TOTAL	12	

Fuente: Matrícula escolar 2018.

## 4.3. Definición y operacionalización de variables

### 4.3.1. Definición de variables:

a) **variable independiente:** Juegos cooperativos

“Son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no incluyen, sino que integran, fomentan la participación de todos en los que se aplica la ayuda y cooperación” (Galindo, 2005, p.34)

**b) variable dependiente:** Capacidades Físicas

“Son capacidades condicionales energéticas a la resistencia, la fuerza y la velocidad y como capacidades coordinativas informacionales a la velocidad, la flexibilidad y otras capacidades coordinativas en un sentido más estricto” (Hohmann y Cols, 2005, p.89)

**4.3.2. Operacionalización de variables**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.I.  Juegos Cooperativos	Procesos	Prevé las etapas y actividades que realiza	
		Sigue secuencias de un trabajo de manera colaborativa	
		Establece responsabilidades para la tarea.	
		Emite juicios sobre la calidad de su trabajo.	
	Reglas	Cumple las normas y atiende a las explicaciones	
		Participa activamente en el juego	
		Respeto a todos los compañeros sin discriminarlos	
		Mantiene actitudes solidarias en el juego	
	Medios y materiales	Intercambia informaciones y sus materiales.	
		Utiliza materiales de manera adecuada	
		Utiliza los espacios de manera adecuada	
		Utiliza su cuerpo como un medios para las actividades cooperativas.	
V.D. Capacidades físicas	La resistencia	Puede mantener la presión de los objetos por un determinado tiempo	Escala de estimación
		Es capaz de realizar actividades gimnásticas de manera creciente.	

		Es capaz de mantener posición de equilibrio en estático	
		Adapta su movimiento a las condiciones espacio-temporales	
		Es capaz de realizar actividades en grupo de expresión corporal	
		Es capaz de controlar la respiración y relajación de manera prolongada	
	La fuerza	Lanza el balón hacia un objetivo con una fuerza suficiente	
		Lanza el balos hacia arriba ejerciendo una fuerza suficiente	
		Hace un salto longitudinal con los dos pies juntos	
		Controla la fuera al escribir un texto en el papel	
		Hace flexión del tronco y extremidades utilizando una fuerza suficiente	
		Es capaz de saltar en diferentes situaciones ( cuerdas, bastones)	
	La velocidad	De adapta a los movimientos rítmicos propuestos	
		Puede cambiar el ritmo de su desplazamiento con rapidez	
		Puede acelerar su desplazamiento a indicaciones dadas	
		Puede escribir un texto a una velocidad variada cuando lo requiere	
		Puede desplazar objetos por líneas determinadas con facilidad	
		Puede controlar su velocidad en las actividades que realiza	

#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### 4.4.1. Técnicas

**La observación.** - Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizó una observación estructurada. Velásquez y Rey (2010) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar. (p.162). En este caso la observación fue estructurada considerando los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicó al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.



#### 4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

**Instrumento:** Hernández, Fernández y Baptista (2014) consideran que: “el instrumento es el recurso que utilizó el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). Por lo mismo para el registro de la información como producto de la observación estructurada se utilizó la escala de estimación.

**Escala de estimación.** Carrasco (2013, p. 334) considera que, “son aquellos que hacen posible recopilar datos que posteriormente fueron procesados para convertirse en conocimientos verdaderos con carácter riguroso y general”. En nuestro caso se aplicó el instrumento llamado escala de estimación, que estará relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes del 2° grado de educación primaria.

**De la validación:** se realizó teniendo en cuenta el planteamiento de Valderrama (2006, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se elegirá 03 profesionales, con estudio de alta especialización de la espacialidad de educación física, donde se evaluarán los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

**Respecto a su confiabilidad:** Velásquez (2016) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 5 estudiantes del 2° grado de educación primaria, pero de una institución educativa diferente.

#### 4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.
- c. Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d. Cada uno de los gráficos y tablas fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

#### 4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿Cómo la aplicación de los juegos cooperativos desarrolla las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria en la institución educativa Eleodoro	<b>Objetivo general</b> Evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.	<b>Hipótesis general</b> Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.	Variable Independiente  Los juegos cooperativos  <b>Indicadores</b> Procesos Reglas Medios y materiales	<b>Nivel:</b> Pre experimental  <b>Tipo:</b> Cuantitativa - Tecnológica - Aplicada  <b>Diseño:</b> El diseño de la investigación es tecnológica pre experimental, con pre y pos prueba: $O_1 \quad X \quad O_2$
	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b> Los juegos cooperativos influyen		

<p>Vega Ocaña – 2018?</p>	<p>Identificar el nivel de logro de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, mediante la prueba de entrada</p> <p>Evaluar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.</p> <p>Verificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.</p> <p>Contrastar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los</p>	<p>significativamente en el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.</p> <p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.</p> <p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Capacidades Físicas</p> <p><b>Indicadores</b></p> <p>Resistencia</p> <p>Fuerza</p> <p>Velocidad</p>	<p>Donde:</p> <p>O<sub>1</sub> es la prueba de entrada aplicada a los alumnos.</p> <p>X es la variable independiente a manipular.</p> <p>O<sub>2</sub> es la prueba de salida aplicada a los alumnos.</p> <p><b>Método:</b></p> <p>Pre experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>La investigación se realizó con un solo grupo, conformado por 12 estudiantes del 2° grado de educación primaria; por lo tanto tenemos una población muestral.</p> <p><b>Técnicas:</b></p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Escala de estimación</p>
---------------------------	--	--	--	--

	estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.			
--	--	--	--	--

#### 4.7. Principios éticos

Las consideraciones que se tuvo en cuenta en el presente proyecto de investigación se relacionan:

- a. Al principio de libre participación y derecho a estar informado; que responde a las normas para referenciar el material bibliográfico consultado. Asimismo, el respeto a la autoría, este principio se plasmó a través de medidas como la aplicación y explicación del consentimiento informado, se tendrá cuidado y la seguridad de que los participantes tengan la capacidad legal de tomar las decisiones de participar a partir de la explicación de la naturaleza, y propósito del estudio, los métodos y medios utilizados, los beneficios previstos y los inconvenientes afrontar.
- b. El principio de justicia, ya que la selección de la muestra no permite distinguir raza, sexo o religión de los participantes, es importante señalar que, en el futuro la investigación fue la herramienta para comprender el fenómeno del desempeño.
- c. El principio de protección a las personas. El derecho de confidencialidad, las informaciones que se obtienen deben ser estrictamente para el objetivo de la investigación y el investigador no debe propalar en otros que no guardan relación con el estudio.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Luego de haber organizado la tabulación, los resultados se han organizado en función a los objetivos de la investigación, desde los objetivos específicos al objetivo general.

#### 5.1.1. Resultados según objetivos

a) Referente al objetivo específico 1. Evaluar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018

*Tabla N° 1.*

*Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión resistencia, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.*

Intervalos	Nivel	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(15 - 18)	Logro muy satisfactorio	0	00	4	33
(10 - 14)	Logro satisfactorio	4	33	8	67
(0 - 9)	Logro Inicial	8	67	0	00
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

#### Descripción

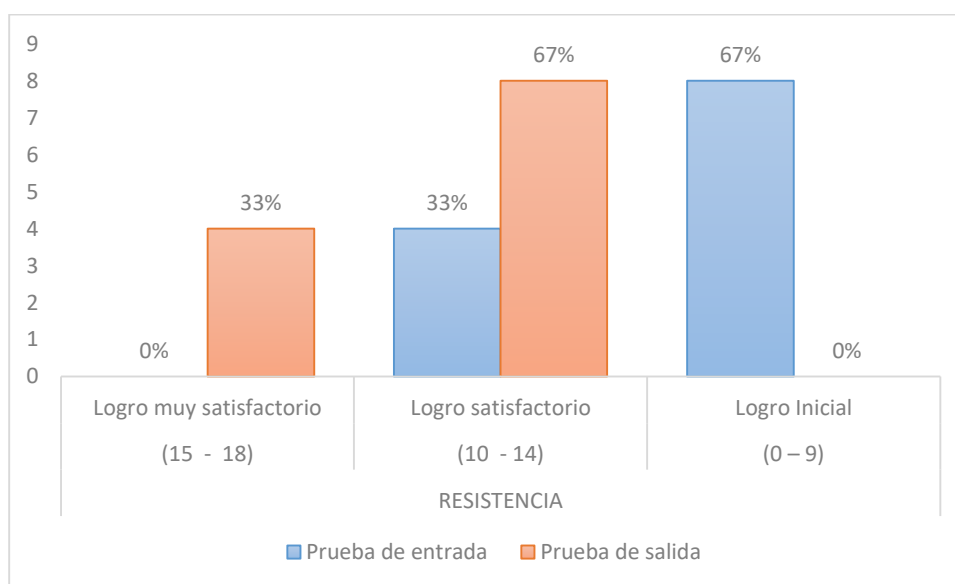
En lo que respecta a la tabla y su gráfico 1, correspondiente a la dimensión resistencia, en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados;

En la prueba de entrada un 67% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 33% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 67% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 33% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Lo mismo que muestra que los estudiantes del 2° grado de educación primaria luego de la aplicación del juego cooperativo como estrategia mejoraron de manera significativa la resistencia dentro de las capacidades básicas.

*Grafico N° 1.*

*Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión resistencia, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.*



Fuente: Tabla N° 1.

b) Respecto al objetivo específico 2. Verificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

*Tabla N° 2.*

*Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión fuerza, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.*

Intervalos	Nivel	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(15 - 18)	Logro muy satisfactorio	0	00	6	50
(10 - 14)	Logro satisfactorio	3	25	6	50
(0 - 9)	Logro Inicial	9	75	0	00
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

#### Descripción

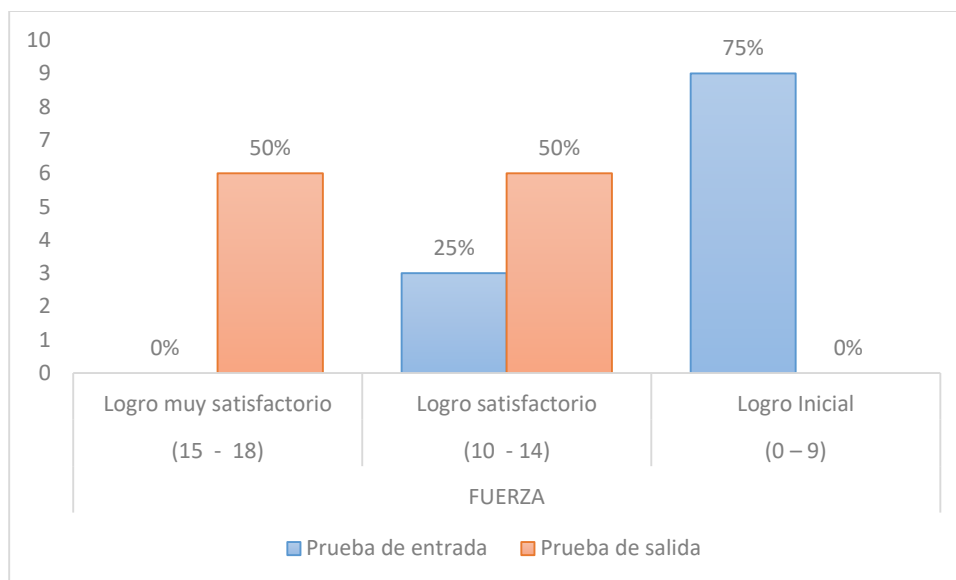
En lo que respecta a la tabla y su gráfico 2, correspondiente; referente a la dimensión fuerza, en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados;

En la prueba de entrada un 75% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 25% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 50% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Lo mismo que muestra que los estudiantes del 2° grado de educación primaria luego de la aplicación del juego cooperativo como estrategia mejoraron de manera significativa la fuerza dentro de las capacidades básicas.

Grafico N° 2.

Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión fuerza, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.



Fuente: Tabla N° 2.



c) Referente al Objetivo específico 3. Contrastar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.

Tabla N° 3.

*Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión velocidad, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.*

Intervalos	Nivel	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(15 - 18)	Logro muy satisfactorio	0	00	7	58
(10 - 14)	Logro satisfactorio	4	33	5	42
(0 - 9)	Logro Inicial	8	67	0	00
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

#### Descripción

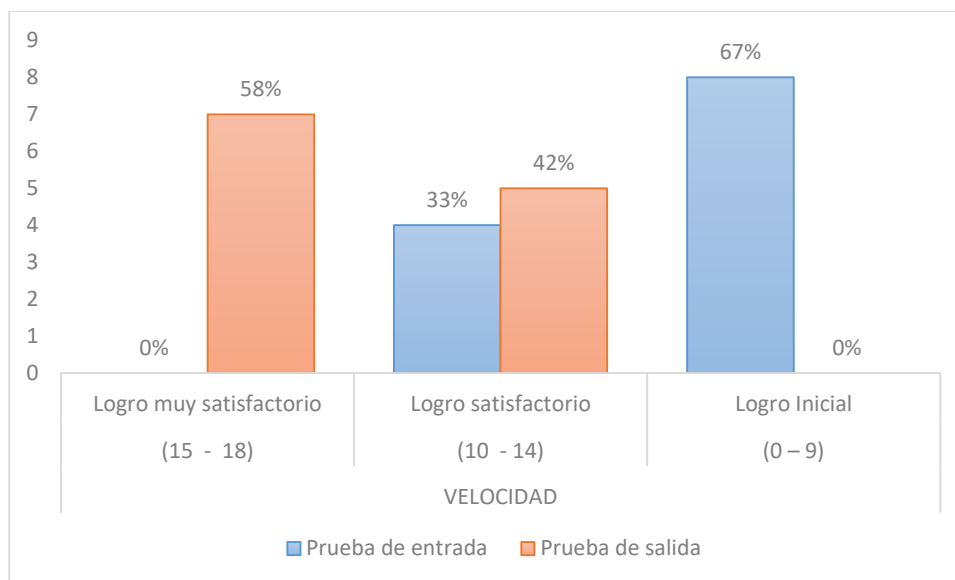
En lo que respecta a la tabla y su gráfico 3, referente a la dimensión velocidad, en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados;

En la prueba de entrada un 67% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 33% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 42% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Lo mismo que muestra que los estudiantes del 2° grado de educación primaria luego de la aplicación del juego cooperativo como estrategia mejoraron de manera significativa la velocidad dentro de las capacidades básicas.

Grafico N° 3.

Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de la dimensión velocidad, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.



Fuente: Tabla N° 3.

### 5.1.2. Del objetivo general.

Habiéndose formulado; evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

Tabla N° 4.

*Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de las capacidades físicas, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.*

Intervalos	Nivel	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(42 - 54)	Logro muy satisfactorio	0	00	7	58
(28 - 41)	Logro satisfactorio	3	25	5	42
(0 – 27)	Logro Inicial	9	75	0	00
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

#### Descripción

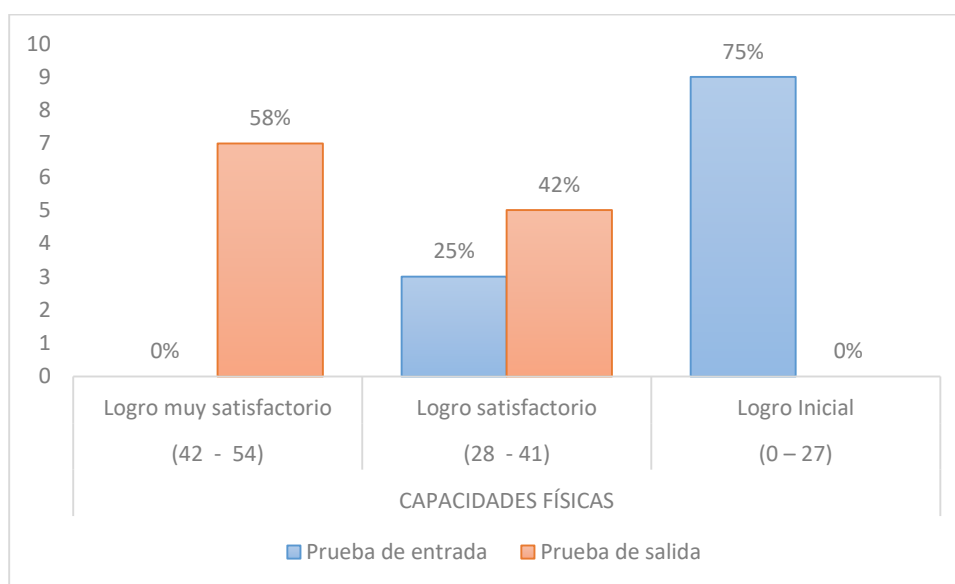
En lo que respecta a la tabla y su gráfico 4, correspondiente al desarrollo de las capacidades físicas en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados;

En la prueba de entrada un 75% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 25% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 42% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Lo mismo que muestra que los estudiantes del 2° grado de educación primaria luego de la aplicación del juego cooperativo como estrategia mejoraron de manera significativa las capacidades básicas dentro de las capacidades básicas.

*Grafico N° 4.*

*Nivel de logro alcanzado en el desarrollo de las capacidades físicas, en estudiantes de 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018.*



Fuente: Tabla N° 4.

### 5.1.3. Prueba de hipótesis

Habiéndose formulado la siguiente hipótesis general; los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

#### Criterios utilizados en la prueba

Habiéndose considerado como criterios, si  $p > 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis de trabajo, en contrario censo, si el  $p < 0.05$  entonces se dará por valido la hipótesis de trabajo en todos sus extremos.

#### Estadística aplicada en la prueba de hipótesis general

Se realizó con la ayuda del software SPSS. V. 21 donde se encontró los siguientes resultados al 95% de intervalo de confianza, los siguientes resultados

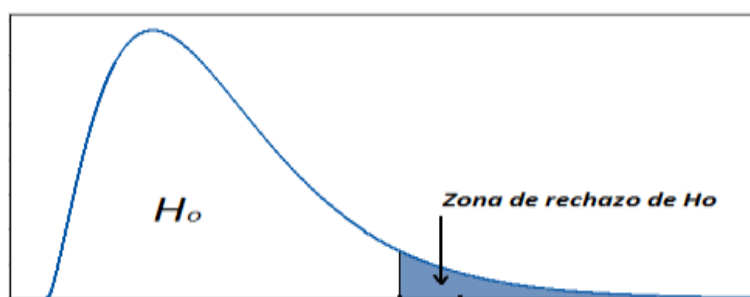
Tabla N° 5

#### Prueba de la hipótesis general

Prueba de muestra única						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Postprueba	43,216	11	,000	42,66667	40,4936	44,8397
Preprueba						

Grafico N° 5

#### Prueba de T de Student



$t_0 = 43,216$

Como podemos visualizar los resultados contenidos en la tabla y grafico 5, se puede ver que el nivel considerado como significancia de  $p= 0, 000$  y por los mismo es  $< 0,05$  por lo que se acepta en todos sus extremos la hipótesis de trabajo en todos sus extremos.

## **5.2. Análisis de resultados**

El análisis de los resultados se ha organizado en función a los objetivos del estudio y es como sigue:

Respecto al objetivo específico 1. Evaluar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018. Cuyos resultados, en lo que respecta a la tabla y su gráfico 1, correspondiente a la dimensión resistencia, en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados; en la prueba de entrada un 67% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 33% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 67% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 33% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Estos son reforzados con los aportes de Galindo (2005) indica que; “son aquellos en los que la diversión es má importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no incluyen, sino que integran, fomentan la participación de todos en los que se aplica la ayuda y cooperación” (p.34). También, Weineck (2000) afirma que; “son formas de sollicitación motriz o cualidades que determinan la condición física, se derivan de procesos energéticos, la resistencia general, la fuerza y la velocidad y las que se derivan de procesos de regulación y control; la movilidad y destreza” (p. 89)

Corroborados con los estudios realizados por Manturano y Sánchez (2014) en su trabajo de investigación, “Programa de entrenamiento físico para desarrollar la resistencia en

alumnos de la selección de fútbol de la I.E. La Victoria, de El Tambo. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de un programa de entrenamiento físico para desarrollar la resistencia en la selección de fútbol de la I.E. La Victoria de El Tambo. Investigación de tipo cuantitativo, nivel aplicado, en una muestra de 25 estudiantes, se aplicó como instrumento el Test de Cooper. Concluye que; se determinó que el programa de entrenamiento físico influyó significativamente en el desarrollo de la resistencia de los alumnos de la selección de fútbol de la I.E. La Victoria, de El Tambo.

Respecto al objetivo específico 2. Verificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018. Cuyos resultados muestran en lo que respecta a la tabla y su gráfico 2, correspondiente; referente a la dimensión fuerza, en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados; en la prueba de entrada un 75% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 25% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 50% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Fundamentados con los aportes de Mero (2015) afirma que; “son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza; se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a otros” (p.4). También, Hohmann y Cols (2005) menciona que; “son capacidades condicionales energéticas a la resistencia, la fuerza y la velocidad y como capacidades coordinativas informacionales a la velocidad, la flexibilidad y otras capacidades coordinativas en un sentido más estricto” (p.89)

Corroborados con los estudios de, Bernal (2018) en su trabajo de investigación; “Influencia del programa Educación física para la vida en el desarrollo de competencias

básicas en niños de 1° grado, Carabayllo” en la Universidad Cesar Vallejo. El estudio fue de tipo aplicada, diseño pre experimental, en una muestra de 30 estudiantes. La técnica aplicada fue la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados evidencian que el  $Z_c$  ( $-3,779 < -1,96$ ), el grado de significancia es  $p < \alpha$  ( $,002 < ,05$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Concluye que, el programa Educación física para la vida influye de manera significativa en el desarrollo de competencias básicas en niños de 1° grado, Carabayllo.

Respecto al objetivo específico 3. Contrastar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018. Cuyos resultados muestran, en lo que respecta a la tabla y su gráfico 3, referente a la dimensión velocidad, en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados; en la prueba de entrada un 67% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 33% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 42% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Fundamentados con los aportes de García (2009) indica que; “produce placer, implica la realización de actividades, tiene una finalidad intrínseca, es una vía de autoafirmación; Organiza acciones de un modo propio y específico; favorece la socialización; están limitados en el tiempo y espacio con ciertos aciertos” (p. 26). Asimismo, Guío (2010) menciona que; “Expresa características y atributos personales; es una manifestación individual de facultades motrices; es de las actividades físicas y el deporte; expresa valores más o menos elevados de rendimiento” (p.4).

Fundamentados con los estudios de Gonzáles y Puente (2014) en su trabajo de investigación, “Entrenamiento físico para desarrollar las cualidades motrices en alumnos



de sexto grado de la I.E. Santa Rosa de Lima, de la Cooperativa Santa Isabel de Huancayo”, en la Universidad Nacional del Centro del Perú. cuyo objetivo fue determinar la influencia para determinar las cualidades motrices en alumnos de sexto grado de la I.E. Santa Rosa de Lima, de la Cooperativa Santa Isabel, de Huancayo. El tipo de investigación fue aplicada, nivel explicativo; método experimental. Concluye que, el programa de entrenamiento físico influyó significativamente para desarrollar las cualidades motrices en alumnos de sexto grado de la institución educativa, Santa Rosa de Lima, de la Cooperativa Santa Isabel de Huancayo.

Respecto al objetivo general. Evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018. Cuyos resultados muestran, en lo que respecta a la tabla y su gráfico 4, correspondiente al desarrollo de las capacidades físicas en la prueba de entrada y prueba de salida, se encontraron los siguientes resultados; en la prueba de entrada un 75% de estudiantes del 2° grado de educación primaria alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y un 25% en el nivel Logro Satisfactorio. Mientras que en la prueba de salida el 42% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio y un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Sustentados con los aportes de Mejía (2006) considera que; “los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, porque su estructura favorece su estructura, que son de naturaleza socio cultural y pedagógicas” (p.42). Del mismo modo, Guío (2010) considera como; “son características individuales de la persona, determinantes en la condición física, se fundamenta en las acciones mecánicas y en los procesos energéticos y metabólicos de rendimiento de la musculatura voluntaria, no implican situaciones de elaboraciones sensoriales complejas” (p.82).

Corroborados con la investigación realizada por Cellán (2014) en su trabajo de investigación, “Las capacidades físicas coordinadas y su influencia en la práctica de cultura física en los estudiantes de 10 y 12 años de la unidad educativa Marina Castillo de Yépez” en la Universidad Técnica de Babahoyo. Cuyo objetivo fue determinar la incidencia de las capacidades físicas coordinadas en la práctica de la cultura física de los estudiantes de 10 a 12 años de la unidad educativa Marina Castilla de Yépez. Concluye que, la mayoría de los estudiantes presentan problemas al coordinar sus movimientos en las prácticas. La mayoría de los estudiantes presentan dificultades al practicar algún deporte escolar. Asimismo, son pocos los estudiantes que tienen precisión al realizar sus movimientos.

## VI. CONCLUSIONES

Las capacidades físicas en estudiantes del 2° grado de educación primaria, se pudo lograr mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018; cuyos resultados indican que en la prueba de entrada un 75% de estudiantes alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y en la prueba de salida un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Los juegos cooperativos posibilitaron oportunamente el desarrollo de la dimensión resistencia de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018; cuyos resultados muestran que en la prueba de entrada un 67% alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y en la prueba de salida el 67% se encuentran en el nivel Logro Satisfactorio.

Los juegos cooperativos mejoraron el desarrollo de la dimensión fuerza de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018; cuyos resultados muestran en la prueba de entrada un 75% alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel Logro Más Satisfactorio.

Los juegos cooperativos mejoraron significativamente el desarrollo de la dimensión velocidad de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña, 2018; cuyos resultados muestran, en la prueba de entrada un 67% de estudiantes alcanzaron ubicarse en el nivel Logro Inicial y en la prueba de salida un 58% en el nivel Logro Más Satisfactorio.

## **RECOMENDACIONES**

A la docente de aula del 2° grado de educación primaria de la institución educativa “Eleodoro Vega Ocaña” de la provincia de Mariscal Luzuriaga, continuar con la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las capacidades básicas relacionados con la velocidad, fuerza y resistencia, en los estudiantes de educación primaria.

Al director la de institución educativa “Eleodoro Vega Ocaña”, de la provincia de Mariscal Luzuriaga, oficializar los juegos cooperativos como una innovación pedagógica para mejorar las capacidades físicas en el área de educación física.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Álvarez, M. (2015). *Las capacidades físicas básicas en la educación física*. Barcelona: Investigaciones educativas.
- Ayala, L. (2017). *Juegos motores y su relación con el aprendizaje del área de educación física en estudiantes del 2° grado de educación primaria de la I.E. Simón Bolívar- Huaraz*. Huaraz: Universidad Cesar Vallejo.
- Azañoro, M. (2016). *Tesis universitaria*. Lima: Ediciones Universitarias.
- Bernal, R. C. (2018). *Influencia del programa Educación física para la vida en el desarrollo de competencias básicas en niños de 1° grado, Carabayllo*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Bravo, J. (2015). *El nivel de capacidades físicas condicionales en estudiantes del primer grado de la institución educativa secundaria industrial*. Puno. Universidad Nacional del Altiplano.
- Cabello, R. B. (2018). *La danza infantil como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 416 de Huaripampa Bajo, San Marcos, Huari*. Huaraz: Universidad Los Ángeles de Chimbote.
- Campos, C. A. (2017). *Desarrollo motriz de las capacidades físicas en estudiantes de la I.E. "Glorioso San Carlos", Puno*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Cellán, P. J. (2014). *Las capacidades físicas coordinadas y su influencia en la práctica de cultura física en los estudiantes de 10 y 12 años de la unidad educativa Marina Castillo de Yépez*. Colombia: Universidad Técnica de Babahoyo.

- Clavijo, V. O. (2015). *Juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quinteros Turbay*. Colombia: Universidad Libre de Colombia
- Cirujano, M. (2010). *Capacidades físicas básicas*. Madrid: Aljibe
- Chavieri, S. M. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de III ciclo de la institución educativo Alfredo Bonifaz, Rímac*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Cuevas, V. L. (2014). *Capacidades físicas*. Barcelona: Educalter
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Galindo, M. (2005). *Los juegos cooperativos como estrategia en aulas*. Madrid: Educalter.
- González, B. G y Puente, S. L. (2012) *Entrenamiento físico para desarrollar las cualidades motrices en alumnos del sexto grado de la IE. N° 30001 de la Cooperativa Santa Isabel*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Guio, G. F. (2010). *Conceptos y clasificación de las capacidades físicas*. Colombia: Cuerpo Cultura y Movimiento.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hohmann, A. y Cols, L. (2005). *Introducción a las ciencias del entrenamiento*. Barcelona: Paidotribo
- Manturano, C. L. y Sánchez, P. A. (2014). *Programa de entrenamiento físico para desarrollar la resistencia en alumnos de la selección de fútbol de la I.E. La Victoria, de El Tambo*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Mejía, E. (2006). *El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Colombia: Universidad de Antioquía.

- Mero, M. (2015). *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños*. Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Ministerio de Educación (2016). *Plan de fortalecimiento de la educación física y el deporte escolar*. Lima: MED.
- Omeñaca, R. Puyuelo, R. y Ruiz, O. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Edición Paidotribo.
- Ordoñez, A. M. (2017). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1° grado – primaria IE. 31542 de Ocopilla – Huancayo*. Huancayo: Universidad del Centro del Perú
- Redondo, V. C. (2011). *Cualidades físicas básicas*. Lima: Innovaciones y Experiencias Educativas.
- Riquez, L. D. (2018). *Programa experimental y su influencia en las capacidades físicas condicionales en el área de educación física en alumnos de segundo año de educación secundaria*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Ruiz, L. (1994). *Desarrollo motor y actividades físicas*. España: Ediciones Gymnos.
- Schiller, M.(2017). *Juegos educativos*. Barcelona: Nueva Serie
- Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Velásquez, F. A y Rey, C.N. (2010). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Weineck, J. (2000). *Entrenamiento óptimo*. Barcelona: Hispano – Europea.
- Zinti, T. (2000). *Libre para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo

ANEXOS

**PRUEBA DE ENTRADA  
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

**1.1. I.E.I:** ..... **LUGAR:**.....

**1.2. APELLIDOS Y NOMBRES:** .....

**1.3. EDAD:** ..... **AULA:** ..... **FECHA:** .....

**II. OBJETIVOS:**

Conocer en nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

**III. CONTENIDO:**

S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N. Nunca

N°	ÍTEMS	Valoración			
		N	AV	CS	S
	<b>DIMNESIÓN: Resistencia</b>				
01	Puede mantener la presión de los objetos por un determinado tiempo				
02	Es capaz de realizar actividades gimnásticas de manera creciente.				
03	Es capaz de mantener posición de equilibrio en estático				
04	Adapta su movimiento a las condiciones espacio-temporales				
05	Es capaz de realizar actividades en grupo de expresión corporal				
06	Es capaz de controlar la respiración y relajación de manera prolongada				
	<b>DIMENSION: Fuerza</b>				
07	Lanza el balón hacia un objetivo con una fuerza suficiente				
08	Lanza el balos hacia arriba ejerciendo una fuerza suficiente				
09	Hace un salto longitudinal con los dos pies juntos				
10	Controla la fuera al escribir un texto en el papel				
11	Hace flexión del tronco y extremidades utilizando una fuerza suficiente				
12	Es capaz de saltar en diferentes situaciones ( cuerdas, bastones)				
	<b>DIMENSION: Velocidad</b>				
13	De adapta a los movimientos rítmicos propuestos				
14	Puede cambiar el ritmo de su desplazamiento con rapidez				
15	Puede acelerar su desplazamiento a indicaciones dadas				
16	Puede escribir un texto a una velocidad variada cuando lo requiere				
17	Puede desplazar objetos por líneas determinadas con facilidad				
18	Puede controlar su velocidad en las actividades que realiza				
<b>TOTAL</b>					

**IV. OBSERVACIONES:**

.....  
.....



## PRUEBA DE SALIDA

### ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: ..... LUGAR:.....  
 1.2. APELLIDOS Y NOMBRES: .....  
 1.3. EDAD: ..... AULA: ..... FECHA: .....

#### II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes del 2° grado de educación primaria, mediante los juegos cooperativos en la institución educativa Eleodoro Vega Ocaña – 2018.

#### III. CONTENIDO:

S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N. Nunca

N°	ÍTEMS	Valoración			
		N	AV	CS	S
	<b>DIMNESIÓN: Resistencia</b>				
01	Puede mantener la presión de los objetos por un determinado tiempo				
02	Es capaz de realizar actividades gimnásticas de manera creciente.				
03	Es capaz de mantener posición de equilibrio en estático				
04	Adapta su movimiento a las condiciones espacio-temporales				
05	Es capaz de realizar actividades en grupo de expresión corporal				
06	Es capaz de controlar la respiración y relajación de manera prolongada				
	<b>DIMENSION: Fuerza</b>				
07	Lanza el balón hacia un objetivo con una fuerza suficiente				
08	Lanza el balos hacia arriba ejerciendo una fuerza suficiente				
09	Hace un salto longitudinal con los dos pies juntos				
10	Controla la fuera al escribir un texto en el papel				
11	Hace flexión del tronco y extremidades utilizando una fuerza suficiente				
12	Es capaz de saltar en diferentes situaciones ( cuerdas, bastones)				
	<b>DIMENSION: Velocidad</b>				
13	De adapta a los movimientos rítmicos propuestos				
14	Puede cambiar el ritmo de su desplazamiento con rapidez				
15	Puede acelerar su desplazamiento a indicaciones dadas				
16	Puede escribir un texto a una velocidad variada cuando lo requiere				
17	Puede desplazar objetos por líneas determinadas con facilidad				
18	Puede controlar su velocidad en las actividades que realiza				
<b>TOTAL</b>					

#### IV. OBSERVACIONES:

.....  
 .....



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO  
SOBRE CAPACIDADES FÍSICAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TÍTULO:** Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria, institución educativa Eleodoro Vega Ocaña-2018

**AUTOR:** HERRERA SANCHEZ, IDA

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS**

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aulescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>DIMNESIÓN: Resistencia</b>									
1	Puede mantener la presión de los objetos por un determinado tiempo	X			X		X		X
2	Es capaz de realizar actividades gimnásticas de manera creciente.	X			X		X		X
3	Es capaz de mantener posición de equilibrio en estático	X			X		X		X
4	Adapta su movimiento a las condiciones espacio-temporales	X			X		X		X
5	Es capaz de realizar actividades en grupo de expresión corporal	X			X		X		X
6	Es capaz de controlar la respiración y relajación de manera prolongada	X			X		X		X
<b>DIMENSION: Fuerza</b>									
7	Lanza el balón hacia un objetivo con una fuerza suficiente	X			X		X		X
8	Lanza el balos hacia arriba ejerciendo una fuerza suficiente	X			X		X		X
9	Hace un salto longitudinal con los dos pies juntos	X			X		X		X
10	Controla la fuera al escribir un texto en el papel	X			X		X		X

11	Hace flexión del tronco y extremidades utilizando una fuerza suficiente	X			X		X		X
12	Es capaz de saltar en diferentes situaciones ( cuerdas, bastones)	X			X		X		X
<b>DIMENSION: Velocidad</b>									
13	De adapta a los movimientos rítmicos propuestos	X			X		X		X
14	Puede cambiar el ritmo de su desplazamiento con rapidez	X			X		X		X
15	Puede acelerar su desplazamiento a indicaciones dadas	X			X		X		X
16	Puede escribir un texto a una velocidad variada cuando lo requiere	X			X		X		X
17	Puede desplazar objetos por líneas determinadas con facilidad	X			X		X		X
18	Puede controlar su velocidad en las actividades que realiza	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO	El instrumento está correcto y nos facilita, para realizar nuestras clases en el área de Educación Física.				

  
 Firma y post firma  
 ALEXANDER HUERTA OSORIO  
 DNI: 31678603



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE CAPACIDADES FÍSICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**TÍTULO:** Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria, institución educativa Eleodoro Vega Ocaña-2018

**AUTOR:** HERRERA SANCHEZ, IDA

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS**

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>DIMENSIÓN: Resistencia</b>									
1	Puede mantener la presión de los objetos por un determinado tiempo	X			X		X		X
2	Es capaz de realizar actividades gimnásticas de manera creciente.	X			X		X		X
3	Es capaz de mantener posición de equilibrio en estático	X			X		X		X
4	Adapta su movimiento a las condiciones espacio-temporales	X			X		X		X
5	Es capaz de realizar actividades en grupo de expresión corporal	X			X		X		X
6	Es capaz de controlar la respiración y relajación de manera prolongada	X			X		X		X
<b>DIMENSION: Fuerza</b>									
7	Lanza el balón hacia un objetivo con una fuerza suficiente	X			X		X		X
8	Lanza el balos hacia arriba ejerciendo una fuerza suficiente	X			X		X		X
9	Hace un salto longitudinal con los dos pies juntos	X			X		X		X
10	Controla la fuera al escribir un texto en el papel	X			X		X		X

11	Hace flexión del tronco y extremidades utilizando una fuerza suficiente	X			X		X		X
12	Es capaz de saltar en diferentes situaciones ( cuerdas, bastones)	X			X		X		X
<b>DIMENSION: Velocidad</b>									
13	Se adapta a los movimientos rítmicos propuestos	X			X		X		X
14	Puede cambiar el ritmo de su desplazamiento con rapidez	X			X		X		X
15	Puede acelerar su desplazamiento a indicaciones dadas	X			X		X		X
16	Puede escribir un texto a una velocidad variada cuando lo requiere	X			X		X		X
17	Puede desplazar objetos por líneas determinadas con facilidad	X			X		X		X
18	Puede controlar su velocidad en las actividades que realiza	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
El instrumento es Valido para los juegos deportivos.					

  
Firma y post firma

CHAVARRIA VEGA MAXIMO  
D.N.I 45677145



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE CAPACIDADES FÍSICAS

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TÍTULO:** Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria, institución educativa Eleodoro Vega Ocaña-2018

**AUTOR:** HERRERA SANCHEZ, IDA

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>DIMENSIÓN: Resistencia</b>									
1	Puede mantener la presión de los objetos por un determinado tiempo	X			X		X		X
2	Es capaz de realizar actividades gimnásticas de manera creciente.	X			X		X		X
3	Es capaz de mantener posición de equilibrio en estático	X			X		X		X
4	Adapta su movimiento a las condiciones espacio-temporales	X			X		X		X
5	Es capaz de realizar actividades en grupo de expresión corporal	X			X		X		X
6	Es capaz de controlar la respiración y relajación de manera prolongada	X			X		X		X
<b>DIMENSION: Fuerza</b>									
7	Lanza el balón hacia un objetivo con una fuerza suficiente	X			X		X		X
8	Lanza el balos hacia arriba ejerciendo una fuerza suficiente	X			X		X		X
9	Hace un salto longitudinal con los dos pies juntos	X			X		X		X
10	Controla la fuera al escribir un texto en el papel	X			X		X		X



11	Hace flexión del tronco y extremidades utilizando una fuerza suficiente	X			X		X		X
12	Es capaz de saltar en diferentes situaciones ( cuerdas, bastones)	X			X		X		X
<b>DIMENSION: Velocidad</b>									
13	De adapta a los movimientos rítmicos propuestos	X			X		X		X
14	Puede cambiar el ritmo de su desplazamiento con rapidez	X			X		X		X
15	Puede acelerar su desplazamiento a indicaciones dadas	X			X		X		X
16	Puede escribir un texto a una velocidad variada cuando lo requiere				X		X		X
17	Puede desplazar objetos por líneas determinadas con facilidad	X			X		X		X
18	Puede controlar su velocidad en las actividades que realiza	X			X		X		X

**VALORIZACIÓN GLOBAL**

Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.

1	2	3	4	5

**COMENTARIO**

El instrumento sirve para mejorar los juegos deportivos escolares.

Firma y post-firma

DN<sup>o</sup> N: 42136678

Orlando Lopez Flores

## BASE DE DATOS

PRUEBA DE ENTRADA APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA 2018.																										
	D1: Resistencia						Punt	Niv	D2: Fuerza						Punt	Niv	D3: Velocidad						Punt	Niv	Variable	
	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11	12			13	14	15	16	17	18			Punt	Niv
1	0	1	2	0	2	0	5	LI	1	2	1	1	1	1	7	LI	1	1	1	2	2	7	14	LI	26	LI
2	1	0	1	0	1	1	4	LI	2	0	2	2	0	2	8	LI	2	2	0	1	1	2	8	LI	20	LI
3	0	2	0	1	2	0	5	LI	0	1	1	1	1	1	5	LI	1	2	1	2	2	2	10	LS	20	LI
4	2	1	2	2	1	2	10	LS	2	1	2	2	2	2	11	LS	2	1	0	2	1	2	8	LI	29	LS
5	0	0	2	1	2	0	5	LI	1	0	1	2	2	2	8	LI	1	2	1	1	1	2	8	LI	21	LI
6	1	2	1	0	1	1	6	LI	0	1	2	1	0	2	6	LI	2	1	0	2	2	1	8	LI	20	LI
7	0	1	0	1	2	1	5	LI	2	1	0	2	2	1	8	LI	2	2	1	2	1	2	10	LS	23	LI
8	1	2	2	2	1	2	10	LS	0	0	1	1	1	2	5	LI	2	2	1	2	2	2	11	LS	26	LI
9	1	2	2	2	2	1	10	LS	2	1	2	2	1	2	10	LS	2	2	1	2	1	2	10	LS	30	LS
10	1	2	0	1	1	1	6	LI	1	2	1	1	0	1	6	LI	1	2	2	1	2	1	9	LI	21	LI
11	2	2	1	2	2	1	10	LS	2	1	2	2	2	2	11	LS	2	1	0	2	1	2	8	LI	29	LS
12	1	2	2	1	1	1	8	LI	1	2	2	1	0	1	7	LI	1	2	1	1	1	1	7	LI	22	LI

PRUEBA DE SALIDA APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA 2018.																										
	D1: Resistencia						Punt	Niv	D2: Fuerza						Punt	Niv	D3: Velocidad						Punt	Niv	Variable	
	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11	12			13	14	15	16	17	18			Punt	Niv
1	1	2	3	1	3	2	12	LS	2	3	2	2	2	2	13	LS	2	2	2	3	3	3	15	LMS	40	LS
2	2	1	2	1	2	3	11	LS	3	2	3	3	1	3	15	LMS	3	3	1	2	2	3	14	LS	40	LS
3	1	3	1	2	3	2	12	LS	1	2	2	2	2	2	11	LS	2	3	2	3	3	3	16	LMS	39	LS
4	3	2	3	3	2	3	16	LMS	3	2	3	3	3	3	17	LMS	3	2	1	2	2	3	13	LS	46	LMS
5	1	1	3	2	3	1	11	LS	2	1	3	3	3	3	15	LMS	2	3	2	2	3	3	15	LMS	41	LS
6	2	3	2	1	2	2	12	LS	1	2	3	2	2	3	13	LS	3	2	1	3	2	2	13	LS	38	LS
7	1	2	1	2	3	2	11	LS	3	2	2	3	3	2	15	LMS	3	3	2	3	3	3	17	LMS	43	LMS
8	2	3	3	3	2	3	16	LMS	1	1	3	2	2	3	12	LS	3	3	2	3	3	3	17	LMS	45	LMS
9	2	3	3	3	3	3	17	LMS	3	2	3	3	2	3	16	LMS	3	3	2	3	2	3	16	LMS	49	LMS
10	2	3	1	2	2	3	13	LS	2	3	2	2	1	2	12	LS	3	3	3	2	3	3	17	LMS	42	LMS
11	3	3	2	3	3	2	16	LMS	3	2	3	3	3	3	17	LMS	3	2	1	3	2	3	14	LS	47	LMS
12	2	3	3	2	2	2	14	LS	2	3	3	2	2	2	14	LS	2	3	3	2	2	2	14	LS	42	LMS



"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

CONSTANCIA O CERTIFICADO DE APLICACIÓN DE PROGRAMA EXPERIMENTAL.

### **CONSTANCIA**

EL QUE SUSCRIBE, EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 84124 "ELEODORO VEGA OCAÑA" – PAMPACHACRA, OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA A:

**IDA HERRERA SÁNCHEZ**

Estudiante de la FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, con código de estudiante N° 1394081008, quien ha realizado la aplicación de la parte experimental de su trabajo de investigación titulado, "Juegos Cooperativos para Desarrollar las Capacidades Físicas" en estudiantes de Educación Primaria Segundo Grado de la Institución Educativa N° 84124 "Eleodoro Vega Ocaña" – Pampachacra. Durante los meses de agosto y setiembre del año 2018; demostrando eficiencia, responsabilidad, puntualidad y buena formación académica en dicha acción y sobre todo respetando y valorando la realidad de cada estudiante.

Se expide el presente documento, de acuerdo a ley, para los fines que la institución considere conveniente.

Pampachacra, 03 de octubre de 2018



*[Handwritten Signature]*  
DIDI TARAZONA MORENO  
DIRECTOR

**TÍTULO: NOS CONOCEMOS LLAMÁNDONOS POR NUESTRO NOMBRE EN TODO MOMENTO.**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.</li> </ul>	Muestra un trato respetuoso al realizar juegos cooperativos donde llama a todos y todas por su nombre y acepta la participación de todos.
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> <li>Verifica que la cantidad de materiales sean suficientes según la cantidad de niñas y niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stiker para los nombres</li> <li>Conos</li> <li>Pañuelos</li> <li>Aros</li> <li>Un ovillo de lana</li> <li>Cualquier material de reúso que pueda ayudarte a delimitar o señalar los espacios.</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

**En grupo clase**

**Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.**

- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de educación física e invítalos a formar una media luna en el centro del campo y/o patio.
- Preséntales el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros, asumiendo funciones que apunten a sentar las bases para una buena convivencia, y donde se oriente espacialmente a través de las actividades motrices. Puedes utilizar la siguiente reflexión:
- Lleva contigo un plumón grueso y stickers para colocar el nombre de cada estudiante, así podrás identificarlos más fácilmente.
- Pregúntales: “¿Por qué creen que es importante llamarnos por nuestro nombre?”.
- Luego de escuchar y responder algunas preguntas por parte de los estudiantes, cierra la conversación resaltando la importancia de llamarnos por nuestros nombres sin usar apodos o sobrenombres.
- Comunica el propósito de la sesión: “Nos llamaremos por nuestro nombre en cada actividad que realicemos, mostrando actitud de respeto a todos al momento de jugar.”

**Actividad de inicio: “A mí me llaman...”**

**Delimita con conos el espacio donde van a jugar los estudiantes.**

- Explícales que el juego consiste en desplazarse por todo el espacio delimitado, de la forma que ellos más prefieran. Cuando des la señal (puede ser un “alto”, una palmada u otros) deberán colocarse de dos con el compañero o compañera que esté más cerca y saludarse.
- El saludo consiste en darse la mano y decir: “A mí me llaman... (y dice cada uno su nombre)” y continúan con su desplazamiento hasta volver a escuchar la señal y repetir el saludo con otro compañero o compañera. No deben repetir de pareja.
- Luego de unos minutos de práctica, pídele a los estudiantes que propongan otra forma de saludarse, como cuando dices “hola” moviendo la mano a la altura de la cabeza, o imitando el saludo militar, entre otros que los estudiantes planteen.

**Invítalos a que lo pongan en práctica.**

- Terminada la práctica, pregunta a los estudiantes: ¿pudiste presentarte con todos?, ¿de cuántos compañeros nuevos conociste su nombre?

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

**En grupo clase**

- Comenta con los estudiantes: “¡Qué importante es el saludo! Lo realizamos al levantarnos, al llegar a la escuela, al regresar a casa,... es la primera forma de interactuar con los demás. Saludarnos es una muestra de respeto entre las personas”.
- Diles que con la siguiente actividad, “Quitar la colita”, seguiremos jugando, reconociendo los nombres de nuestros compañeros y compañeras.

**“Quitar la colita”**

Delimita el espacio de juego con ayuda de los conos, puede ser del tamaño de un campo de fútbol o vóley.

- Entrega un pañuelo a cada estudiante y pídeles que utilicen los stickers que contienen su nombre y lo peguen en una esquina de su pañuelo.
- Indícales que se coloquen el pañuelo a la altura de su cintura, de tal forma que quede colgado hacia afuera simulando una colita.
- Pregúntales si conocen este juego: “¿De qué creen que se trata?”. Recoge las respuestas que van diciendo los estudiantes y explica que cuando des la señal tratarán de quitar la colita a la mayor cantidad de compañeros.
- Antes de iniciar pregunta: “¿Qué debemos tomar en cuenta al momento de jugar?”. Acordar con los estudiantes algunas normas previas al juego (respeto, no hacernos daño..., etc.).
- Diles que la otra regla la pondrán ellos: “¿Qué sucede con los compañeros y compañeras que se quedaron sin colita?”.
- De la variedad de propuestas que hagan, elige un par que puedan poner en práctica y que permitan que todos sigan participando; por ejemplo, los que se quedaron sin colita pueden seguir quitando la colita a los demás. Dales unos minutos para que así se desarrolle el juego.
- Finalizada la actividad, cada niño leerá el nombre de los compañeros a quienes les quitó la colita. Además, irá a entregarle su pañuelo a quien le corresponda.
- Luego, pregunta: “¿Cómo te fue en la entrega de pañuelos?, ¿te acordaste a quién le pertenecía cada pañuelo? ¿habían compañeros nuevos?”.

**“La sombra”**

- Presenta a los estudiantes esta actividad en la que tendrán que escaparse del estudiante que hará de sombra para no quedar inmovilizados.
- Explícales lo siguiente: o Para no ser atrapado mientras se es perseguido, deberá pronunciar el nombre del estudiante que es “la sombra”, el cual se quedará inmóvil por 3 segundos.
- Si alguien es tocado por “la sombra” queda inmóvil en el lugar con los brazos extendidos y las palmas juntas por encima de la cabeza. Para seguir jugando deberá de esperar que otro compañero lo tome del hombro y pronuncie su nombre para liberarlo.

<b>Cierre</b>	<b>Tiempo aproximado: 15 min</b>
---------------	----------------------------------

**En esta parte de la sesión propón una actividad de menor intensidad y que permita a los estudiantes volver a su frecuencia normal de respiración. En esta ocasión te presentamos “La telaraña”.**

- Para iniciar, pídele a los estudiantes que te ayuden a organizarse en un círculo grande y que se sienten.
- Comunica a los estudiantes que el juego consiste en mencionar el nombre del compañero al que se le pasa el ovillo de lana. Explica que el niño o la niña que iniciará la actividad tomará un extremo del ovillo de lana y el resto lo lanza al compañero diciendo: “Él se llama... (debe mencionar el nombre del niño a quien le lanzó el rollo de lana)”. El niño que es mencionado dirá si su compañero acertó o no. Luego, repetirá la misma acción con sus demás compañeros, sin soltar el rollo de lana. De esta manera continua el juego hasta que todos terminen y se forme la tela de araña.

**En grupo clase**

- Recuerda, junto con los estudiantes, las actividades que se desarrollaron en clase y pregúntales:
- ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo se han sentido?
- ¿Hemos logrado nuestro propósito? (que nos llamen por nuestro nombre, mostrar respeto entre todos, etc.).
- ¿Qué importancia tiene que se llamen por su nombre? ¿De qué otra manera han demostrado respeto por los demás el día de hoy?
- Reflexiona, junto con ellos, sobre la importancia de sentir que nos identifican por medio de nuestros nombres y que los demás nos conozcan. Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- Despide a los niños y niñas e incentívalos a seguir llamándose por su nombre en todo momento.

- Finalizando la actividad, demuéstrelas la forma adecuada de realizar su higiene personal, efectuando el correcto lavado de manos y el uso responsable del agua.



---

PROFESOR RESPONSABLE  
DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA



---

IDA HERRERA SANCHEZ  
PRACTICANTE

ANEXO  
LISTA DE COTEJO

GRADO Y SECCIÓN:.....

N º	NOMBRES Y APELLIDOS	Demuestra respeto en todas las actividades ante sus compañeros.		Reconoce y valora las fortalezas y debilidades de sus compañeros.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA					
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO					
3	RETUERTO FLORES EUGENIO					
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA					
5	RONDAN MIRANDA DARLIN					
6	PONTE CARDENAS MICHEL					
7	JIMENES MATOS CARLITOS					
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY					
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO					
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA					
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA					
12	PONTE SANTIAGO HUGO					

## TÍTULO: MEJORAMOS EL EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO.

### 1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Interactúa a través de sus habilidades socio motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades socio motriz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.</li> </ul>	Muestra equilibrio postural al realizar actividades cooperativas donde llama a todos y todas por su nombre y acepta la participación de todos.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.</li> </ul>	

### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> <li>Verifica que la cantidad de materiales sean suficientes según la cantidad de niñas y niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bancos suecos</li> <li>ladrillos</li> <li>zancos</li> <li>cuerdas</li> <li>globos.</li> </ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

#### En grupo clase

Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.

- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de educación física e invítalos a formar una media luna en el centro del campo y/o patio.
- Preséntales el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros, asumiendo funciones que apunten a sentar las bases para una buena convivencia, y donde se oriente espacialmente a través de las actividades motrices. Puedes utilizar la siguiente reflexión:
- Torito en Alto. Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirte en los bancos.

#### Invítalos a que lo pongan en práctica.

- Terminada la práctica, pregunta a los estudiantes: ¿pudiste presentarte con todos?, ¿de cuántos compañeros nuevos conociste su nombre?

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

#### En grupo clase

- Comenta con los estudiantes: "¡Qué importante es el saludo! Lo realizamos al levantarnos, al llegar a la escuela, al regresar a casa,... es la primera forma de interactuar con los demás. Saludarnos es una muestra de respeto entre las personas".
- Diles que con la siguiente actividad, "Quitar la colita", seguiremos jugando, reconociendo los nombres de nuestros compañeros y compañeras.

- Cruzar el Lago. Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (ladrillos) que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.

2. *La Torre. Conforme los grupos de antes crucen el Lago, con los mismos ladrillos de psicomotricidad, construir entre todos la torre más alta. VAR: Toda la clase ayuda para construir la Torre más alta posible, sin que se caiga.*
  3. *No nos Caemos por parejas. ¿Qué equilibrios podemos elaborar de forma que uno de los miembros de la pareja no esté en contacto con el suelo ni con ningún objeto? Podemos realizar, también, los equilibrios que han ideado los compañeros. VAR: Por grupos, ¿qué equilibrios colectivos somos capaces de elaborar de forma que participen todos?*
  4. *Los Bancos Equilibristas. Se coloca una fila de bancos suecos: - Toda la clase se sube en ellos. Los miembros del grupo coordinan sus acciones para que el mayor número posible de personas se mantenga sobre el menor número de bancos suecos. - Los niños forman sendas filas en los extremos. Un niño de cada fila avanza por los bancos hacia el extremo contrario y coopera con el compañero para que ninguno de los dos caiga al suelo cuando se encuentren. - Los alumnos se suben sobre un banco sueco. Determinan un criterio para establecer un orden (estatura, mes de nacimiento...) Cooperan para que, sin que nadie caiga del banco los componentes del grupo acaben ordenados.*
  5. *Con Zancos y a lo Loco. Se reparten zancos para cada alumno: - Avanzan por la pista y sin tocar el suelo con los pies, tratan de intercambiar los zancos con otro compañero. - En gran grupo, tratan de evitar que uno o varios globos caigan al suelo. - Por parejas unidas por una cuerda, avanzan sobre los zancos. - Por parejas, eligen un ritmo que tratan de reproducir con los zancos.*
- *Luego, pregunta: “¿Cómo te fue en la entrega de pañuelos?, ¿te acordaste a quién le pertenecía cada pañuelo? ¿habían compañeros nuevos?”.*

<b>Cierre</b>	<b>Tiempo aproximado: 15 min</b>
---------------	----------------------------------

*En esta parte de la sesión propón una actividad de menor intensidad y que permita a los estudiantes volver a su frecuencia normal de respiración. En esta ocasión te presentamos “La telaraña”.*

- *Levantarse a la Vez. Se disponen por parejas, sentados espalda con espalda y cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo. Variantes 1, 2, 3, 4, 5...*
- *Recuerda, junto con los estudiantes, las actividades que se desarrollaron en clase y pregúntales:*
- *¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo se han sentido?*
- *¿Hemos logrado nuestro propósito? (que nos llamen por nuestro nombre, mostrar respeto entre todos, etc.).*
- *¿Qué importancia tiene que se llamen por su nombre? ¿De qué otra manera han demostrado respeto por los demás el día de hoy?*
- *Finalizando la actividad, demuéstales la forma adecuada de realizar su higiene personal, efectuando el correcto lavado de manos y el uso responsable del agua.*

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE

ANEXO

LISTA DE COTEJO

GRADO Y SECCIÓN:.....

N º	NOMBRES Y APELLIDOS	Mantiene el equilibrio sobre una base de sustentación elevada.		Muestra su equilibrio estático y dinámico con seguridad.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA					
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO					
3	RETUERTO FLORES EUGENIO					
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA					
5	RONDAN MIRANDA DARLIN					
6	PONTE CARDENAS MICHEL					
7	JIMENES MATOS CARLITOS					
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY					
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO					
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA					
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA					
12	PONTE SANTIAGO HUGO					



## TÍTULO: MEJORAMOS LAS RELACIONES AFECTIVAS TRABAJANDO EN EQUIPO

### 1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.</li> </ul>	Respeto a sus compañeros, y el hecho de ganar o perder en las actividades lúdicas.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.</li> </ul>	

### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> <li>Verifica que la cantidad de materiales sean suficientes según la cantidad de niñas y niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conos</li> <li>Aros</li> <li>balón</li> <li>pelotas</li> <li>cuerdas.</li> </ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

#### En grupo clase

**Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.**

- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de educación física e invítalos a formar una media luna en el centro del campo y/o patio.
- Preséntales el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros, asumiendo funciones que apunten a sentar las bases para una buena convivencia, y donde se oriente espacialmente a través de las actividades motrices. Puedes utilizar la siguiente reflexión:
- La Cadena. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados.
- Invítalos a que lo pongan en práctica.**
- Terminada la práctica, pregunta a los estudiantes: ¿pudiste presentarte con todos?, ¿de cuántos compañeros nuevos conociste su nombre?

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

#### En grupo clase

- Comenta con los estudiantes: "¡Qué importante es el saludo! Lo realizamos al levantarnos, al llegar a la escuela, al regresar a casa,... es la primera forma de interactuar con los demás. Saludarnos es una muestra de respeto entre las personas".

- Diles que con la siguiente actividad, “Quitar la colita”, seguiremos jugando, reconociendo los nombres de nuestros compañeros y compañeras.
  1. Aros Musicales. Colocamos en el suelo un aro por niño. Todos bailan al son de una música alegre. Cuando paramos la música todos se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos. Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro.
  2. Dentro del Aro. Se pide a los alumnos si son capaces de meterse dos niños dentro de un aro. También se les pide si son capaces de desplazarse. Se añade dificultad: tres, cuatro o cinco niños dentro de un mismo aro.
- 3. Que no Caiga el Balón. Entre todos golpear un balón de playa hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.
- 4. Siameses del Balón. Por parejas, trasladar una pelota de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.
- 5. Mi Balón y mi Cuerda. Los jugadores llevan, cogida con una mano, la cuerda que les une a su compañero. Cada uno dispone de un balón. ¿De qué modo podemos conducir el balón sin que ninguno de los dos miembros de la pareja pierda el control ni suelte la cuerda?
- 6. El Arco del Triunfo. Los niños se dividen en grupos de seis y ocho, formando filas separadas. La primera persona de cada fila pasa una pelota por debajo de sus piernas a la siguiente persona, y luego corre a ponerse al final de la fila. La segunda persona hace lo mismo, y así sucesivamente. VAR: por encima de la cabeza.
- Luego, pregunta: “¿Cómo te fue en la entrega de pañuelos?, ¿te acordaste a quién le pertenecía cada pañuelo? ¿habían compañeros nuevos?”.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

En esta parte de la sesión propón una actividad de menor intensidad y que permita a los estudiantes volver a su frecuencia normal de respiración. En esta ocasión te presentamos “La telaraña”.

- El Cuento Encadenado. Consiste en inventar un cuento de forma encadenada. Sentados en círculo, cada persona dice una palabra que desarrolla el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior.
- Recuerda, junto con los estudiantes, las actividades que se desarrollaron en clase y pregúntales:
  - ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo se han sentido?
  - ¿Hemos logrado nuestro propósito? (que nos llamen por nuestro nombre, mostrar respeto entre todos, etc.).
  - ¿Qué importancia tiene que se llamen por su nombre? ¿De qué otra manera han demostrado respeto por los demás el día de hoy?
- Finalizando la actividad, demuéstales la forma adecuada de realizar su higiene personal, efectuando el correcto lavado de manos y el uso responsable del agua.

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE

ANEXO  
LISTA DE COTEJO

GRADO Y SECCIÓN:.....

N º	NOMBRES Y APELLIDOS	Demuestra respeto en todas las actividades ante sus compañeros.		Reconoce el hecho de ganar o perder con hidalguía.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA					
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO					
3	RETUERTO FLORES EUGENIO					
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA					
5	RONDAN MIRANDA DARLIN					
6	PONTE CARDENAS MICHEL					
7	JIMENES MATOS CARLITOS					
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY					
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO					
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA					
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA					
12	PONTE SANTIAGO HUGO					

## TÍTULO: DESCUBRIMOS NUEVAS FORMAS DE DESPLAZAMIENTOS

### 1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.</li> </ul>	Busca nuevas formas de trasladarse cuidando su integridad y la de sus compañeros.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.</li> </ul>	

### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> <li>Verifica que la cantidad de materiales sean suficientes según la cantidad de niñas y niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paracaídas</li> <li>Pinzas</li> <li>pelotas</li> <li>globos</li> </ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

#### **En grupo clase**

Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.

- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de educación física e invítalos a formar una media luna en el centro del campo y/o patio.
- Preséntales el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros, asumiendo funciones que apunten a sentar las bases para una buena convivencia, y donde se oriente espacialmente a través de las actividades motrices. Puedes utilizar la siguiente reflexión:
- Cadena Partida. Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.
- Invítalos a que lo pongan en práctica.**
- Terminada la práctica, pregunta a los estudiantes: ¿pudiste presentarte con todos?, ¿de cuántos compañeros nuevos conociste su nombre?

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

#### **En grupo clase**

- Comenta con los estudiantes: “¡Qué importante es el saludo! Lo realizamos al levantarnos, al llegar a la escuela, al regresar a casa,... es la primera forma de interactuar con los demás. Saludarnos es una muestra de respeto entre las personas”.

- Diles que con la siguiente actividad, "Quitar la colita", seguiremos jugando, reconociendo los nombres de nuestros compañeros y compañeras.
1. Adelante-Atrás. Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro.
  2. La Lavadora. La mitad de la clase se mete debajo del paracaídas y serán la ropa sucia a lavar. El resto, sujetando el paracaídas, realizan el proceso de una lavadora, enjabonado, aclarado, centrifugado y secado.
  3. El Ratón y el Gato. Todos agarran el paracaídas a ras del suelo. Un alumno hace de ratón y se mete debajo del paracaídas. Otro, hace de gato y se coloca encima del paracaídas. El gato, a gatas y mediante el tacto, tiene que atrapar al ratón. El resto agita el paracaídas para dificultar la acción del gato. El ratón, también a gatas, se mueve por dentro del paracaídas para despistar al gato.
  4. El Avión. Todos agarran de la tela con la mano derecha fuera. Giramos en un sentido. Nos imaginamos que somos las hélices de un avión mientras damos vueltas corriendo.
  5. Traslado. De pie y estiramos del paracaídas, nos desplazamos de un lado a otro sin formar arrugas. Nos podemos desplazar con diferentes movimientos.
  6. El Intercambio. Se agita el paracaídas. Al elevarlo, se nombran dos o tres niños, que aprovecharan para cambiar sus posiciones antes de que vuelva a bajar el paracaídas.
  7. Burbuja. Todos elevan el paracaídas a la vez con fuerza desde el suelo. Cuando está arriba todos vamos hacia el centro sin soltarle.
  8. Saludos. Levantamos el paracaídas por debajo de la barbilla. Desde esta postura se pueden hacer gestos con la cara, expresiones, muecas, etc. También se puede hacer tumbándose en el suelo estirando las piernas hacia atrás.
  9. Te Paso la Pinza. De pie agarrando el paracaídas, un niño sujeta una pinza. Dice a quién se la quiere enviar e indica si por la izquierda o por la derecha. Luego se gira el paracaídas hasta que la pinza llega al niño indicado.
  10. Pelota al Aire. De pie agarrando el paracaídas, ponemos un balón encima y agitamos la tela para que se mueva y se eleve. Podemos hacerlo con diferentes tipos de pelotas, balones o globos. VAR: diferentes pelotas, globos, varios a la vez...
  11. Pelota por el Borde. En la postura anterior se intenta que una pelota ruede por el borde sin que nadie la toque con la mano.
    - Luego, pregunta: "¿Cómo te fue en la entrega de pañuelos?, ¿te acordaste a quién le pertenecía cada pañuelo? ¿habían compañeros nuevos?".

<b>Cierre</b>	<b>Tiempo aproximado: 15 min</b>
---------------	----------------------------------

En esta parte de la sesión propón una actividad de menor intensidad y que permita a los estudiantes volver a su frecuencia normal de respiración. En esta ocasión te presentamos "La telaraña".

- El Fantasma. Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapará con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: "¿Quién es el Fantasma?" El resto de niños se levantan e intentan adivinar que compañero es "El Fantasma"
- Recuerda, junto con los estudiantes, las actividades que se desarrollaron en clase y pregúntales:
- ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo se han sentido?
- ¿Hemos logrado nuestro propósito? (que nos llamen por nuestro nombre, mostrar respeto entre todos, etc.).
- ¿Qué importancia tiene que se llamen por su nombre? ¿De qué otra manera han demostrado respeto por los demás el día de hoy?
- Finalizando la actividad, demuéstales la forma adecuada de realizar su higiene personal, efectuando el correcto lavado de manos y el uso responsable del agua.

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL AREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE

ANEXO

LISTA DE COTEJO

GRADO Y SECCIÓN:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Llega temprano a la institución.		Participa en actividades de desplazamientos, lento y rápido		Adopta posiciones básicas al desplazarse, lento rápido, cuadrúpeda y reptante.		Forma equipos de trabajo sin marginar a nadie.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA DARLIN									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									

**TÍTULO: DEMOSTRAMOS AGILIDAD Y COORDINACION AL JUGAR CON GLOBOS.**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

<i>Competencias y capacidades</i>	<i>Desempeños</i>	<i>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?</i>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.</li> </ul>	Muestra un trato respetuoso al realizar juegos cooperativos donde llama a todos y todas por su nombre y acepta la participación de todos. <b>Rúbrica</b>
<i>Enfoques transversales</i>	<i>Actitudes o acciones observables</i>	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> <li>Verifica que la cantidad de materiales sean suficientes según la cantidad de niñas y niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conos</li> <li>Pañuelos</li> <li>Aros</li> <li>Un ovillo de lana</li> <li>Cualquier material de reúso que pueda ayudarte a delimitar o señalar los espacios.</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

**En grupo clase**

**Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.**

- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de educación física e invítalos a formar una media luna en el centro del campo y/o patio.
- Preséntales el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros, asumiendo funciones que apunten a sentar las bases para una buena convivencia, y donde se oriente espacialmente a través de las actividades motrices. Puedes utilizar la siguiente reflexión:
- Palomas y Gavilanes. Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.
- Invítalos a que lo pongan en práctica.**
- Terminada la práctica, pregunta a los estudiantes: ¿pudiste presentarte con todos?, ¿de cuántos compañeros nuevos conociste su nombre?

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

**En grupo clase**

- Comenta con los estudiantes: “¡Qué importante es el saludo! Lo realizamos al levantarnos, al llegar a la escuela, al regresar a casa,... es la primera forma de interactuar con los demás. Saludarnos es una muestra de respeto entre las personas”.

- Diles que con la siguiente actividad, "Quitar la colita", seguiremos jugando, reconociendo los nombres de nuestros compañeros y compañeras.
- Que no Caiga el Globo. Entre todos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.
- Globo Arriba. Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.
- Globos al Aire. Por parejas, cooperan para mantener dos globos en el aire de modo que ninguno de ellos golpee más de dos veces seguidas el mismo globo.
- El Globo Viajero. Cada pareja, con un globo, avanzan por la pista y se pasan el globo de forma alternativa.
- Globo Atado. Por parejas, atados con una cuerda, mantienen un globo en el aire sin que se caiga al suelo.
- Siameses del Globo. Por parejas, trasladar el globo de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo: frente, espalda, pecho, etc.
- Globos sobre Bancos. Se colocan dos bancos suecos en paralelo y cada alumno subido en uno de ellos: - ¿de qué formas podemos pasarnos golpeando el globo para que no caiga al suelo? - ¿de qué forma podemos avanzar de un extremo al otro golpeando el globo sin que caiga al suelo?
- Globo-Aro: Por tríos, con un aro y un globo. Uno jugador porta el aro; los otros dos se colocan uno a cada lado. Los jugadores de los extremos golpean el globo alternativamente para que atraviese el aro. El portador del aro colabora para que el globo pase por dentro del aro.
- Luego, pregunta: "¿Cómo te fue en la entrega de pañuelos?, ¿te acordaste a quién le pertenecía cada pañuelo? ¿habían compañeros nuevos?".

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

En esta parte de la sesión propón una actividad de menor intensidad y que permita a los estudiantes volver a su frecuencia normal de respiración. En esta ocasión te presentamos "La telaraña".

- El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva. Recuerda, junto con los estudiantes, las actividades que se desarrollaron en clase y pregúntales:
- ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo se han sentido?
- ¿Hemos logrado nuestro propósito? (que nos llamen por nuestro nombre, mostrar respeto entre todos, etc.).
- ¿Qué importancia tiene que se llamen por su nombre? ¿De qué otra manera han demostrado respeto por los demás el día de hoy?
- Finalizando la actividad, demuéstales la forma adecuada de realizar su higiene personal, efectuando el correcto lavado de manos y el uso responsable del agua.

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL AREA DE EDUCACIÓN FISICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE



ANEXO

Lista de cotejo

Grado y sección:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Trae sus materiales necesarios		Respetar las reglas establecidas para mantener el globo al aire.		Trabaja en forma colectiva en la búsqueda de solución de situaciones variadas.		Realiza acciones motrices con autonomía que afiancen sus segmentos.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA LISSETH									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									

**TÍTULO: COMPRENDERSE MEJOR A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS.**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.</li> </ul>	Muestra un trato respetuoso al realizar juegos cooperativos donde llama a todos y todas por su nombre y acepta la participación de todos.
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> <li>Verifica que la cantidad de materiales sean suficientes según la cantidad de niñas y niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aros</li> <li>Ladrillos</li> <li>Picas</li> <li>Bancos</li> <li>Colchonetas</li> <li>Engarces</li> <li>cuerdas.</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

**En grupo clase**

**Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.**

- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de educación física e invítalos a formar una media luna en el centro del campo y/o patio.
- Preséntales el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros, asumiendo funciones que apunten a sentar las bases para una buena convivencia, y donde se oriente espacialmente a través de las actividades motrices. Puedes utilizar la siguiente reflexión:
- Torito en Alto. Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, deben subirte en los bancos.
- Invítalos a que lo pongan en práctica.**
- Terminada la práctica, pregunta a los estudiantes: ¿pudiste presentarte con todos?, ¿de cuántos compañeros nuevos conociste su nombre?

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

**En grupo clase**

- Comenta con los estudiantes: “¡Qué importante es el saludo! Lo realizamos al levantarnos, al llegar a la escuela, al regresar a casa,... es la primera forma de interactuar con los demás. Saludarnos es una muestra de respeto entre las personas”.

- Diles que con la siguiente actividad, “Quitar la colita”, seguiremos jugando, reconociendo los nombres de nuestros compañeros y compañeras.
  1. Circuito por Parejas. Con los materiales arriba indicados se colocará un circuito en paralelo. Los alumnos saldrán por parejas, haciendo el mismo circuito de forma paralela y a la misma vez. El orden puede ser el siguiente:
    - Aros colocados en zig-zag y linealmente para pasar pisándolos dentro.
    - Vallas, colocadas de diferentes alturas, para saltarlas o pasarlas por debajo.
    - Colchoneta para hacer la voltereta hacia adelante.
    - Picas, sustentadas por pivotes, para pasarlas en zig-zag.
    - Bancos suecos colocados linealmente para subirlos, andar por él, y bajarlo al final.
    - Picas o cuerdas, colocadas en el suelo paralelamente, para pisar entre ellas.
    - Los alumnos realizaran el circuito por parejas y atados con una cuerda haciendo el recorrido en paralelo.
    - VAR: por estaciones por relevos
- Luego, pregunta: “¿Cómo te fue en la entrega de pañuelos?, ¿te acordaste a quién le pertenecía cada pañuelo? ¿habían compañeros nuevos?”.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

En esta parte de la sesión propón una actividad de menor intensidad y que permita a los estudiantes volver a su frecuencia normal de respiración. En esta ocasión te presentamos “La telaraña”.

- La Orquesta. toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.
- ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo se han sentido?
- ¿Hemos logrado nuestro propósito? (que nos llamen por nuestro nombre, mostrar respeto entre todos, etc.).
- ¿Qué importancia tiene que se llamen por su nombre? ¿De qué otra manera han demostrado respeto por los demás el día de hoy?
- Finalizando la actividad, demuéstrales la forma adecuada de realizar su higiene personal, efectuando el correcto lavado de manos y el uso responsable del agua.

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE

ANEXO

LISTA DE COTEJO

GRADO Y SECCIÓN:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Está motivado con las actividades que se realiza.		Reconoce que todos somos diferentes y lo valora		Ayuda a su compañeros al realizar saltos consecutivos		Identific a sus fortalezas y debilidades en las actividades que realiza.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA DARLIN									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									

**Título: Nos organizamos y llegamos a consensos en la manera de jugar para lograr nuestras metas**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.	Muestra juegos cooperativos y de oposición en parejas y en equipos.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran disposición para compartir los materiales, las actividades, las instalaciones y el tiempo, con sentido de equidad.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Según como hayas visto la progresión en los aprendizajes de tus estudiantes, revisa y analiza esta propuesta y enriquecela según las necesidades e intereses de tus niños y niñas. Plantea actividades que le permitan sentirse retados para que puedan desplegar todas sus potencialidades.</li> <li>Acondiciona el espacio donde desarrollarás las actividades.</li> <li>Verifica previamente la existencia y disponibilidad de los materiales que utilizarás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelota</li> <li>Pelotas de trapo</li> <li>Platillos</li> <li>Canastas o depósito para colocar las pelotitas Si no cuentas con canastas, puedes colocar aros y dentro de ellos depositar las pelotitas.</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

Dar la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.

- Aprovecha el momento para orientarles sobre su hidratación durante la clase y el uso de los servicios higiénicos en el momento adecuado.
- Conversa con ellos sobre lo que les ha acontecido durante la semana. ¿Hubo momentos en los que se pusieron de acuerdo? ¿Cómo les resultó?
- Luego de escuchar a los estudiantes e ir observando cómo es el proceso de diálogo, comunica el propósito de la sesión: "Hoy aplicaremos lo aprendido, como ponernos de acuerdo para trabajar en armonía".

**Actividad de inicio.**

- Presenta a los estudiantes la siguiente actividad "¡Que no se junten...!" la cual consiste en que dos estudiantes intentarán juntarse y tomarse de las manos mientras que los demás tratarán de impedirlo.
- Explica a los demás estudiantes que intentarán que la pareja no se junte, pero no podrán usar las manos, solo podrán hacer barrera con sus cuerpos.
- Pregunta a los estudiantes: "¿Que necesitan hacer para iniciar la actividad?".
- Si los estudiantes mencionan que necesitan ponerse de acuerdo, dales unos minutos para que lo hagan. Si mencionan que ya están listos, da la señal de inicio. En ambos caso presta atención a las actitudes de los estudiantes antes, durante y después de la actividad.
- Al terminar consulta si tal como hicieron la actividad, les dio buen resultado.

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

**En grupo clase**

Dile a los estudiantes que en la siguiente actividad tendrán en cuenta los procesos considerados en la sesión anterior: turnarse para hablar, escucharse, solicitar la participación de todos, optar por la mejor alternativa con la aprobación de todos o de la mayoría, entre otros que fuesen mencionados por los estudiantes.

Menciona que la siguiente actividad se llama "Siembra y cosecha" y pregunta a los estudiantes qué les sugiere el nombre de la actividad.

- Organiza el espacio que van a utilizar los estudiantes para su desplazamiento. En cada uno de sus esquinas coloca una caja con pelotitas de trapo.
- Divide la clase en 2 equipos unos son los que siembran y los otros son los que cosechan.

- Explica que el grupo que siembra sacará de las canastas “la siembra” (pelotitas de trapo) y distribuirá su sembrío por todo el campo de juego, la regla es que solo pueden colocar una a la vez.
- Sé específico en decir que los que cosechan recogerán la siembra (las pelotitas de trapo) y la dejarán dentro de la canasta, regresando inmediatamente por más cosecha. Menciona que la regla es que solo pueden recoger de uno en uno.
- Como parte de una actividad para reconocer su orientación espacial en el juego, indícales que deberán colocar y/o sacar la pelotita (según sea sembrador o cosechador) de la caja a la que se encuentre más cerca.
- Establece un tiempo determinado para esta actividad, teniendo en cuenta que el trabajo es intenso porque todos los estudiantes están en constante movimiento. de 3 a 5 minutos.
- Dale el tiempo para que se pongan de acuerdo, cuando ellos te indiquen da la señal de inicio.
- Después de haber desarrollado la práctica, anuncia unos minutos de recuperación mediante ejercicios de respiración.
- Seguidamente, indica que habrá cambio de roles para lo cual, nuevamente, necesitan ponerse de acuerdo en cómo van a jugar. Dale unos minutos antes de reiniciar el juego.
- Cuando los estudiantes se encuentren más recuperados inicia las preguntas de reflexión. Puedes hacer las siguientes preguntas: “¿Tomaron en cuenta el aporte de todos para ponerse de acuerdo? ¿Cómo obtuvieron mejores resultados?”.

Aplicamos lo aprendido

- Ahora pide a los estudiantes que se pongan de acuerdo para reiniciar el juego. Esta vez deben agregarle nuevas reglas al juego según las funciones que deben cumplir los que siembran y los que cosechan.
- Indica que la condición es que las nuevas funciones que le asigne a su equipo, le permitan el mayor beneficio posible (en este caso para los niños es ganarle al otro equipo) además de otras reglas en las que se reflejen el cuidado por los otros compañeros.
- Anuncia que el tiempo para que se pongan de acuerdo en su equipo es de 15 minutos, luego deberán compartir con el otro equipo cuales son las funciones que han pensado. Después es turno del otro equipo.
- En cada grupo elegirán un representante para que sea el que comunique las determinaciones que se llevan a cabo según las reglas y funciones que van a utilizar.
- Una vez consensuada la forma de jugar, asegúrate de hacer un resumen o conclusiones de lo que se ha propuesto para que no quede dudas de la actividad.
- Da la señal de inicio de la actividad y toma nota de cómo se va desarrollando.

Al finalizar la actividad, pide a los estudiantes que se reúnan nuevamente y consensuen respuestas sobre las siguientes preguntas: “¿Cuántas y cuáles fueron las alternativas que se presentaron? ¿Cómo se organizaron para ponerse de acuerdo? ¿Qué funciones cumplió cuando se ponían de acuerdo?”.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

Invítalos a participar de la actividad “La pelota caliente” para ir cerrando las actividades del día de hoy.

#### Actividad de cierre

- Organiza a los estudiantes en un círculo e indica que se sienten con las piernas entrelazadas.
- Selecciona un estudiante a quien entregará la pelota y será quien inicie la actividad.
- Explica que la actividad consiste en pasarse la pelota de mano en mano, mientras van entonando la siguiente rima. “Esta es la pelota caliente quien se la queda 1, 2, 3, 4,.... 9, y 10”.
- Al terminar de contar, el estudiante que se quede con la pelota debe elegir entre cantar, contar un chiste, bailar una canción u otra actividad como medio para relajarse.
- Para una siguiente ronda, puedes solicitar a los estudiantes que propongan hasta qué número deberán contar. Pon en práctica la propuesta.

#### En grupo clase

- Reúne a los estudiantes y orienta la reflexión con una pregunta muy general: “¿Qué nos pueden decir de los aprendizajes que hemos tenido durante esta Unidad? ¿Cómo nos hemos sentido con relación a los compañeros con los que aprenderemos durante el resto del año? ¿En qué otros momentos utilizaremos estos aprendizajes?”. Utiliza las respuestas de los estudiantes para hacer los procesos de retroalimentación y consolidación de los aprendizajes.
- Orienta a los estudiantes para que realicen su aseo. No olvides recalcar el uso eficiente del agua.
- Despide a los estudiantes invitándolos a continuar organizándose para cualquier actividad que necesiten durante el resto del año.

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE

ANEXO

LISTA DE COTEJO

GRADO Y SECCIÓN:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Participa en todas las actividades en forma ordenada		Demuestra su condición física al participar en las actividades		Coopera con sus compañeros para el logro de objetivos.		Mejora su resistencia al participar en actividades de creciente complejidad		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA DARLIN									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									

**TÍTULO: COOPERAR Y PARTICIPAR EN LOS DESAFÍOS Y JUEGOS PROPUESTOS.**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

<i>Competencias y capacidades</i>	<i>Desempeños</i>	<i>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?</i>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acepta y realiza con responsabilidad el papel asignado dentro del equipo.</li> </ul> <p><b>Rúbrica</b></p>
<i>Enfoques transversales</i>	<i>Actitudes o acciones observables</i>	
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran disposición para compartir los materiales, las actividades, las instalaciones y el tiempo, con sentido de equidad.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Según como hayas visto la progresión en los aprendizajes de tus estudiantes, revisa y analiza esta propuesta y enriquecela según las necesidades e intereses de tus niños y niñas. Plantea actividades que le permitan sentirse retados para que puedan desplegar todas sus potencialidades.</li> <li>Acondiciona el espacio donde desarrollarás las actividades.</li> <li>Verifica previamente la existencia y disponibilidad de los materiales que utilizarás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Cuerdas</b></li> <li><b>bancos.</b></li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.

- Aprovecha el momento para orientarles sobre su hidratación durante la clase y el uso de los servicios higiénicos en el momento adecuado.
- Conversa con ellos sobre lo que les ha acontecido durante la semana. ¿Hubo momentos en los que se pusieron de acuerdo? ¿Cómo les resultó?
- Luego de escuchar a los estudiantes e ir observando cómo es el proceso de diálogo, comunica el propósito de la sesión: “Hoy aplicaremos lo aprendido, como ponernos de acuerdo para trabajar en armonía”.

**Actividad de inicio.**

- “El enredo” (Gran Grupo): todo el grupo agarrado de la mano. 1 alumno se queda con los ojos cerrados mientras todo el grupo realiza un gran enredo que posteriormente debe intentar desenredar el compañero.
- Cada enredo debe ser más complicado, con los cual se crea mayor motivación y los alumnos se lo pasan mucho mejor.
- Formación de grupos**
- Pregunta a los estudiantes: “¿Que necesitan hacer para iniciar la actividad?”.
- Si los estudiantes mencionan que necesitan ponerse de acuerdo, dales unos minutos para que lo hagan. Si mencionan que ya están listos, da la señal de inicio. En ambos caso presta atención a las actitudes de los estudiantes antes, durante y después de la actividad.
- Al terminar consulta si tal como hicieron la actividad, les dio buen resultado.

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------



### En grupo clase

Dile a los estudiantes que en la siguiente actividad tendrán en cuenta los procesos considerados en la sesión anterior: turnarse para hablar, escucharse, solicitar la participación de todos, optar por la mejor alternativa con la aprobación de todos o de la mayoría, entre otros que fuesen mencionados por los estudiantes.

Menciona que la siguiente actividad se llama "Siembra y cosecha" y pregunta a los estudiantes qué les sugiere el nombre de la actividad.

- La cadena: 1 alumno/a se la queda tratando de pillar a los demás, al ser pillado debe unirse a él formando cada vez una cadena más larga. Se puede dividir en grupos para dar más dinamismo al juego.
- Robar la cola al zorro: 6 ó 7 alumnos se colocan la cuerda en la espalda a modo de cola. Los demás deben intentar quitársela, cuando se la quiten deben colocársela de rodillas y después volver a incorporarse al juego.
- Cara y cruz: ½ espalda con espalda un equipo cara otro cruz dependiendo de lo que digamos un grupo debe pillar al otro ej.: cruz!! Estos deben pillar a las caras y viceversa.
- "El puente del Lago Ness" Grupos de 6: cuenta la leyenda que en el Lago Ness existía un monstruo debéis cruzar al otro lado del puente sin que nadie se caiga. Los alumnos deben estar subidos en un banco sueco y deben ir pasando de uno en uno de un extremo al otro sin que nadie se caiga.
- Cuando los estudiantes se encuentren más recuperados inicia las preguntas de reflexión. Puedes hacer las siguientes preguntas: "¿Tomaron en cuenta el aporte de todos para ponerse de acuerdo? ¿Cómo obtuvieron mejores resultados?".

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

Invítalos a participar de la actividad "La pelota caliente" para ir cerrando las actividades del día de hoy.

### Actividad de cierre

- Organiza a los estudiantes en un círculo e indica que se sienten con las piernas entrelazadas.
- Selecciona un estudiante a quien entregarás la pelota y será quien inicie la actividad.
- Carrera de aros: 2 grupos cada uno con 1 aro. Intentar darle 3 vueltas al aro sin soltarse de la mano del compañero.

### En grupo clase

- Reúne a los estudiantes y orienta la reflexión con una pregunta muy general: "¿Qué nos pueden decir de los aprendizajes que hemos tenido durante esta Unidad? ¿Cómo nos hemos sentido con relación a los compañeros con los que aprenderemos durante el resto del año? ¿En qué otros momentos utilizaremos estos aprendizajes?". Utiliza las respuestas de los estudiantes para hacer los procesos de retroalimentación y consolidación de los aprendizajes.
- Orienta a los estudiantes para que realicen su aseo. No olvides recalcar el uso eficiente del agua.
- Despide a los estudiantes invitándolos a continuar organizándose para cualquier actividad que necesiten durante el resto del año.

  
\_\_\_\_\_  
PROFESOR RESPONSABLE  
DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
\_\_\_\_\_  
IDA HERRERA SANCHEZ  
PRACTICANTE

**ANEXO**

*Lista de cotejo*

Grado y sección:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Cumple con realizar movimientos de juegos propuesto por el profesor		Controlar su velocidad en las actividades que realiza		Demuestra su agilidad al capturar la cola.		Controlar la respiración y relajación de manera prolongada		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA DARLIN									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									

**TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS DE LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES.**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acepta y realiza con responsabilidad el papel asignado dentro del equipo.</li> </ul>
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>	
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran disposición para compartir los materiales, las actividades, las instalaciones y el tiempo, con sentido de equidad.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Según como hayas visto la progresión en los aprendizajes de tus estudiantes, revisa y analiza esta propuesta y enriquecela según las necesidades e intereses de tus niños y niñas. Plantea actividades que le permitan sentirse retados para que puedan desplegar todas sus potencialidades.</li> <li>Acondiciona el espacio donde desarrollarás las actividades.</li> <li>Verifica previamente la existencia y disponibilidad de los materiales que utilizarás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Balones</li> <li>Blandos</li> <li>bancos suecos</li> <li>conos</li> <li>petos.</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.

- Cuba: 1 alumno/a se la queda tratando de pillar a los demás que para evitar ser pillados podrán decir cuba quedando con las piernas abiertas esperando a que un compañero le salve pasando por debajo de sus piernas. Si te pillan antes de decir Cuba te la quedas.
  - Idem pero nos quedamos en salto de pídola para que nos salten por encima.
- Formación de grupos
- Pregunta a los estudiantes: “¿Que necesitan hacer para iniciar la actividad?”.
  - Si los estudiantes mencionan que necesitan ponerse de acuerdo, dales unos minutos para que lo hagan. Si mencionan que ya están listos, da la señal de inicio. En ambos caso presta atención a las actitudes de los estudiantes antes, durante y después de la actividad.
  - Al terminar consulta si tal como hicieron la actividad, les dio buen resultado.

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

**En grupo clase**

Dile a los estudiantes que en la siguiente actividad tendrán en cuenta los procesos considerados en la sesión anterior: turnarse para hablar, escucharse, solicitar la participación de todos, optar por la mejor alternativa con la aprobación de todos o de la mayoría, entre otros que fuesen mencionados por los estudiantes.

Menciona que la siguiente actividad se llama "Siembra y cosecha" y pregunta a los estudiantes qué les sugiere el nombre de la actividad.

- Los 10 pases: 2 equipos cada equipo debe intentar dar 10 pases entre los miembros de su equipo sin que sea interceptada por el equipo contrario. Si la pelota cae al suelo empieza la cuenta de nuevo, si la toca un contrario también, con la pelota en las manos no se puede desplazar.
- Balón torre: ídem que el anterior pero colocamos a un alumno/a encima de banco sueco (torre) su equipo debe intentar dar pases hasta que tengan posición de tiro y la torre pueda recepcionar.
- Asalto al Castillo: 4 equipos (2 atacan – 2 defienden en cada una de las zonas) delimitamos dos zonas con conos de manera rectangular. 1 alumno/a se coloca en medio de esa zona intentando recepcionar alguno de los balones que le manda su equipo que estará colocado a una distancia determinada. Otro equipo colocado más cerca del rectángulo defiende el castillo intentando que el compañero del centro no reciba ningún balón.
- Cuando los estudiantes se encuentren más recuperados inicia las preguntas de reflexión. Puedes hacer las siguientes preguntas: "¿Tomaron en cuenta el aporte de todos para ponerse de acuerdo? ¿Cómo obtuvieron mejores resultados?".

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

Invítalos a participar de la actividad "La pelota caliente" para ir cerrando las actividades del día de hoy.

#### Actividad de cierre

- Organiza a los estudiantes en un círculo e indica que se sienten con las piernas entrelazadas.
- Arrastre de cangrejos: sentados por parejas espalda con espalda. Cada estudiante a la señal del profesor debe intentar mover a su compañero con la ayuda de sus piernas y brazos.

#### En grupo clase

- Reúne a los estudiantes y orienta la reflexión con una pregunta muy general: "¿Qué nos pueden decir de los aprendizajes que hemos tenido durante esta Unidad? ¿Cómo nos hemos sentido con relación a los compañeros con los que aprenderemos durante el resto del año? ¿En qué otros momentos utilizaremos estos aprendizajes?". Utiliza las respuestas de los estudiantes para hacer los procesos de retroalimentación y consolidación de los aprendizajes.
- Orienta a los estudiantes para que realicen su aseo. No olvides recalcar el uso eficiente del agua.
- Despide a los estudiantes invitándolos a continuar organizándose para cualquier actividad que necesiten durante el resto del año.

  
\_\_\_\_\_  
PROFESOR RESPONSABLE  
DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
\_\_\_\_\_  
IDA HERRERA SANCHEZ  
PRACTICANTE

ANEXO

Lista de cotejo

Grado y sección:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Respeto a sus compañeros en las actividades que se realiza.		Trabaja en grupo de forma activa		Participa en juegos de lanzamientos y recepción de objetos.		Identifica y practica juegos de fuerza al lanzar materiales.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA DARLIN									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									

**TÍTULO: FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO A TRAVÉS DEL JUEGO.**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocemos la partes del cuerpo humano: pie, dedos, boca y dientes</li> </ul>
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>	
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente genera espacios para el diálogo consensuado entre los estudiantes.</li> <li>El docente tiene un trato justo y equitativo con todos los estudiantes.</li> </ul>	

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Según como hayas visto la progresión en los aprendizajes de tus estudiantes, revisa y analiza esta propuesta y enriquecela según las necesidades e intereses de tus niños y niñas. Plantea actividades que le permitan sentirse retados para que puedan desplegar todas sus potencialidades.</li> <li>Acondiciona el espacio donde desarrollarás las actividades.</li> <li>Verifica previamente la existencia y disponibilidad de los materiales que utilizarás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aros</li> <li>conos,</li> <li>picas,</li> <li>ladrillos,</li> <li>pañuelos,</li> <li>balones</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

Dale la bienvenida a todos los estudiantes. Comienza presentándote individualmente a cada estudiante, estrechándole la mano, menciona tu nombre, pregúntales el suyo y cómo están.

**“La cadena”**

Por toda la pista, los alumnos corren libremente y se la quedan dos o tres alumnos, los cuales tienen que pillar a sus compañeros. El que es pillado se une a él formando una cadena y así sucesivamente. Si la cadena se rompe no podrán pillar. El juego termina cuando todos están encadenados.

Formación de grupos

- Pregunta a los estudiantes: “¿Que necesitan hacer para iniciar la actividad?”.
- Si los estudiantes mencionan que necesitan ponerse de acuerdo, dales unos minutos para que lo hagan. Si mencionan que ya están listos, da la señal de inicio. En ambos caso presta atención a las actitudes de los estudiantes antes, durante y después de la actividad.
- Al terminar consulta si tal como hicieron la actividad, les dio buen resultado.

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 55 min</b>
-------------------	----------------------------------

**En grupo clase**

Dile a los estudiantes que en la siguiente actividad tendrán en cuenta los procesos considerados en la sesión anterior: turnarse para hablar, escucharse, solicitar la participación de todos, optar por la mejor alternativa con la aprobación de todos o de la mayoría, entre otros que fuesen mencionados por los estudiantes.

Menciona que la siguiente actividad se llama “Siembra y cosecha” y pregunta a los estudiantes qué les sugiere el nombre de la actividad.

• **“Paquete-Paquete”**

Para realizar los equipos de las actividades siguientes utilizaremos este juego. Los alumnos tendrán que correr libremente por toda la pista y el profesor dirá el paquete que se debe de formar y los pasos a seguir por dicho paquete.

-Paquete-paquete de 3: ir juntos hacia la portería

- Paquete-paquete de 5: nos abrazamos
- Paquete-paquete de 6: formar un cuadrado en el suelo
- Paquete-paquete de 4: formar una línea recta en el suelo
- Paquete-paquete de 2: montar a caballito al compañero

- **“A por el gusano”**

En dos grupos cada uno de 4 alumnos, uno de ellos se coloca en círculo y el otro en el centro de éste formando un gusano. Mediante pases el grupo que está en el círculo tiene que intentar golpear la cola del gusano (el último de la hilera) y mientras la cabeza del gusano (el primero de la hilera) tiene que dirigir a los demás para conseguir que la cola no sea tocada por el balón.

Si la cola es tocada el alumno se coloca en la cabeza del gusano, pasando a ser la cola otro alumno. Cuando todos hayan pasado por ser cola y cabeza, cambio de grupo.

- **“La bandera”**

Formar dos grupos A y B, cada uno se colocará en la mitad del campo. El juego consiste en que los jugadores del campo A intentan arrebatar la bandera del grupo del campo B, y a la inversa. Si uno de los niños es tocado por un adversario en el campo contrario tiene que permanecer inmóvil hasta que uno de sus compañeros lo toque y lo salve. Gana el equipo que consiga la bandera contraria y consiga depositarla en la suya.

Antes de cada repetición se le dará a los alumnos un tiempo de 2` para que puedan decidir las estrategias que van a llevar a cabo.

- **“Adivina-adivinanza”**

En grupos de 6 alumnos se colocan en fila uno detrás del otro, el primero de cada grupo deberá salir corriendo, coger un papel y dejarlo en una cesta, y así sucesivamente. El profesor les dará un papel con la adivinanza para que puedan ordenarla y pensar la solución. Ganará aquel equipo que antes de la solución correcta.

- **El cuerpo humano**

-Uno larguito, dos bajitos, otro chico y flaco y otro gordito. (Dedos)

-Con ella vives, con ella hablas, con ella rezas y hasta bostezas. (La boca)

-Cuando sonríes asoman blancos como el azahar unas cositas que cortan y que pueden masticar. (Dientes)

-Solo tres letras tengo pero tu peso yo sostengo, si me tratas con cuidado te llevaré a cualquier lado. (Pie)

- Cuando los estudiantes se encuentren más recuperados inicia las preguntas de reflexión. Puedes hacer las siguientes preguntas: “¿Tomaron en cuenta el aporte de todos para ponerse de acuerdo? ¿Cómo obtuvieron mejores resultados?”.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

Invítalos a participar de la actividad “La pelota caliente” para ir cerrando las actividades del día de hoy.

#### Actividad de cierre

- Organiza a los estudiantes en un círculo e indica que se sienten con las piernas entrelazadas.
- **“El gato y el ratón”**: Sentados en círculo, se les dará a los alumnos dos balones, uno de ellos será el gato y otro el ratón. Deberán pasarse los balones de unos a otros para que el gato pille al ratón. Podrán cambiar de dirección para facilitar el juego.

#### En grupo clase

- Reúne a los estudiantes y orienta la reflexión con una pregunta muy general: “¿Qué nos pueden decir de los aprendizajes que hemos tenido durante esta Unidad? ¿Cómo nos hemos sentido con relación a los compañeros con los que aprenderemos durante el resto del año? ¿En qué otros momentos utilizaremos estos aprendizajes?”. Utiliza las respuestas de los estudiantes para hacer los procesos de retroalimentación y consolidación de los aprendizajes.
- Orienta a los estudiantes para que realicen su aseo. No olvides recalcar el uso eficiente del agua.
- Despide a los estudiantes invitándolos a continuar organizándose para cualquier actividad que necesiten durante el resto del año.

  
 PROFESOR RESPONSABLE  
 DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

  
 IDA HERRERA SANCHEZ  
 PRACTICANTE

ANEXO

Lista de cotejo

Grado y sección:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce las partes grandes de su cuerpo		Dibuja las extremidades de sus compañeros en la loza.		Reconoce su lado dominante al realizar lanzamientos de objetos		Realiza actividades con sus compañeros en forma adecuada		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	BLAS RETUERTO FLORCITA									
2	JIMÉNEZ MATOS RONALDIÑO									
3	RETUERTO FLORES EUGENIO									
4	ESPÍRITU MATOS PRISILA									
5	RONDAN MIRANDA LISSETH									
6	PONTE CARDENAS MICHEL									
7	JIMENES MATOS CARLITOS									
8	JARAMILLO ALVAREZ KATY									
9	RONDAN MIRANDA NOLBERTO									
10	ESPÍRITU MATOS MILUSCA									
11	CAMPOMANES ALVAREZ AJEJANDRA									
12	PONTE SANTIAGO HUGO									







