



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE
CUARTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMÓN CASTILLA Y
MARQUESADO – JAÉN**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTADO POR:

Bach. CORONEL VARGAS, JESUS NEISER

Bach. CRUZ VALLES, MAYKHEL YVAN

Bach. SAUCEDO BURGA, EDILSON

JAÉN – PERÚ

2026

REPORTE DE SIMILITUD

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE SEC...

Quick Submit

Quick Submit

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::1:3616649131

79 páginas

Fecha de entrega

24 jul 2026, 12:50 p.m. GMT-5

22.515 palabras

127.950 caracteres

Fecha de descarga

24 jul 2026, 12:59 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_EF_sica_24-07-26.docx

Tamaño del archivo

2.2 MB



Página 2 de 93 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::1:3616649131

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet

6% Publicaciones

7% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto

17 caracteres sospechosos en N.º de páginas

El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria del colegio Ramón Castilla y Marquesado – Jaén.

AUTOR (es):

Coronel Vargas, Jesus Neiser
Cruz Valles, Maykhel Yván
Saucedo Burga, Edilson

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Lic. Italo Jaime Quispe Pérez
Código Orcid: 0003-3639-8308

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

Institución Educativa	: Ramón Castilla y Marquesado.
Lugar	: Jaén
Distrito	: Jaén
Provincia	: Jaén
Región	: Cajamarca

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de Inicio: 22 de abril de 2024
Fecha de término: 25 de julio de 2025

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO

Línea de investigación: Pedagogía, Currículo y Didáctica
Eje temático: Didáctica aplicada en la educación básica

JURADO:

Presidente: Dr. Juan Carlos Saavedra Montenegro
Secretario: Lic. Jhon Carlos Cabrejos Benavides
Vocal: Mg. Abel Elvis Baca Sánchez

Dedico este trabajo a mis padres Fredesbinda Vargas Díaz y Alipio Coronel Díaz, por el apoyo incondicional brindado en todo momento y el ejemplo de perseverancia. A mis hermanos por estar siempre presentes, brindándome su apoyo y cariño en cada etapa de mi formación docente.

Jesus Neiser

Dedico este trabajo a mis padres Ydelsa Valles carrasco y Ruveli Cruz Nolasco, por su inmenso sacrificio y por ser ejemplo de esfuerzo, amor y perseverancia, el apoyo incondicional brindado en todo momento. A mis hermanos por estar siempre estar presentes, brindándome su apoyo y cariño durante mi carrera profesional.

Maykhel Yvan

Dedico a mis queridos padres, Neri Burga Quispe, Wildor Saucedo Pérez, y a mis hermanos por su amor incondicional, su apoyo y sacrificio constante que me han permitido llegar hasta aquí. A mis amigos y seres queridos, por su compañía, su fe en mí y por recordarme, en los momentos difíciles, por qué vale la pena seguir adelante. Y a mí, por no rendirme, por aprender de cada caída y por soñar en grande.

Edilson

Agradecemos a Dios por concedernos la vida y buena salud, por permitirnos lograr el objetivo esperado. Al director de la I.E. “Ramón Castilla y Marquesado” del distrito de Jaén, quienes nos acogieron amablemente para realizar nuestra práctica preprofesional. A la plana docente de la EESPP Víctor Andrés Belaunde, por el apoyo incondicional en el proceso de nuestra formación profesional en base de valores, y el logro de nuestro informe de investigación.

Grupo de investigación

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Coronel Vargas Jesus Neiser, identificado con DNI N°76641156; Cruz Valles Maykhel Yvan, con DNI N° 71103229 y Saucedo Burga Edilson, con DNI N°76641170; egresados de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos la tesis titulada: "Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la institución educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén", para obtener el título de Licenciado en Educación en el Programa de Estudios de Educación Física.

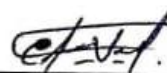
Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis es producto de nuestra autoría. Los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultados y referenciados en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestra firma.

Jaén, 25 de julio de 2025.



Jesus Neiser Coronel Vargas
DNI: 76641156



Maykhel Yvan Cruz Valles
DNI: 71103229



Edilson Saucedo Burga
DNI: 76641170

ÍNDICE

RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	15
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1.1. Antecedentes de la investigación	15
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	15
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	17
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema	19
1.1.3. Enunciado del problema	21
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.2.1. Objetivo General	21
1.2.2. Objetivos específicos	21
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II	24
MARCO TEORICO	24
2.1. TEORIAS Y ENFOQUES QUE FUNDAMENTAN LA INVESTIGACIÓN	24
2.1.1. Teoría sociocultural de Vygotsky	24
2.1.2. Teoría de las inteligencias múltiples	26
2.1.3. Inteligencia corporal – cinestésica	27
2.1.4. Enfoque de la corporeidad	29
2.1.5. Teoría de la inteligencia emocional de Goleman	31
2.2. HABILIDADES SOCIALES	32
2.2.1. Definición de habilidades sociales	32
2.2.2. Dimensiones de las habilidades sociales	33
2.2.2.1. Empatía	34
2.2.2.2. Comunicación	36
2.2.2.3. Asertividad	36
2.2.2.4. Trabajo en equipo	37
2.2.2.5. Resolución de conflictos o toma de decisiones	38
2.2.3. Factores que influyen en las habilidades sociales	39
2.3. JUEGOS COOPERATIVOS	40
2.3.1. Definición de juegos cooperativos	40
2.3.2. Características de los juegos cooperativos	42

2.3.3.	Tipos de los juegos cooperativos	43
2.3.3.1.	Juegos de participación	44
2.3.3.2.	Juegos de cooperación.....	44
2.3.3.3.	Juegos de diversión.....	45
2.3.4.	Condiciones para la aplicación de juegos cooperativos.....	46
2.3.5.	Fases de los juegos cooperativos	47
2.3.5.1.	Fase de sensibilización.....	47
2.3.5.2.	Fase de organización	47
2.3.5.3.	Fase de ejecución	47
2.3.5.4.	Fase de reflexión	48
2.3.5.5.	Fase de evaluación.....	48
2.3.6.	Juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales.....	48
	CAPÍTULO III	50
	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	50
3.1.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	50
3.2.	DESARROLLO DE PLAN DE ACCIÓN	55
3.2.1.	Desarrollo y análisis de las acciones realizadas.....	55
3.2.1.1.	Campo de acción: Unidades y sesiones de aprendizaje	56
3.2.1.2.	Campo de acción: Juegos cooperativos	65
	CAPÍTULO IV	88
	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	88
	CONCLUSIONES	96
	RECOMENDACIONES	97
	REFERENCIAS.....	98
	ANEXOS	108

RESUMEN

La presente investigación acción tuvo como objetivo mejorar, desde los juegos cooperativos, las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado - Jaén. Esta investigación se elaboró en el marco del enfoque de la investigación acción educativa. Los sujetos involucrados en este trabajo son 31 estudiantes de cuarto grado del nivel secundario. Los instrumentos que se utilizaron para recoger y procesar los datos fueron un cuestionario aplicado a los estudiantes, la observación directa, los diarios de campo, y los registros fotográficos. Los resultados obtenidos muestran una mejora en las habilidades sociales de los estudiantes tras la implantación de juegos cooperativos. Al término de la intervención pedagógica, se concluye que los juegos cooperativos contextualizadas en las unidades y sesiones de aprendizaje permitió mejorar habilidades sociales en los estudiantes, como la colaboración, la comunicación asertiva, la empatía y el respeto mutuo.

Palabras clave: Juegos cooperativos, habilidades sociales.

ABSTRACT

This action research project aimed to improve the social skills of fourth-year high school students at the Ramón Castilla y Marquesado Educational Institute in Jaén, Spain, through cooperative games. The research was conducted within the framework of educational action research. The participants were 31 fourth-year high school students. Data collection and processing instruments included a questionnaire administered to the students, direct observation, field notes, and photographic records. The results show an improvement in the students' social skills after the implementation of cooperative games. Regarding the pedagogical intervention, it was concluded that the cooperative games, contextualized within the learning units and sessions, improved the students' social skills, such as collaboration, assertive communication, empathy, and mutual respect.

Keywords: Cooperative games, social skills.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, las habilidades sociales son cruciales para el desarrollo integral del estudiante, ya que les permiten crear vínculos sanos, resolver desacuerdos de forma respetuosa y mejorar la convivencia en los distintos entornos que frecuentan. Aunque estas competencias son promovidas por distintos profesionales en el ámbito educativo, en muchas instituciones de Educación Básica Regular (EBR), aun se evidencian deficiencias en su desarrollo. Esta situación se manifiesta en actitudes individualistas, baja empatía, limitada comunicación y dificultades para el trabajo en equipo. Esta situación fue evidenciada en cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado (Jaén).

La búsqueda de un clima de respeto, de cooperación y de solidaridad entre los adolescentes ha impulsado la utilización de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica activa y significativa, orientada a fomentar interacciones sociales positivas y a reforzar las relaciones entre pares. Al contrario que los enfoques pedagógicos tradicionales que se centran en la competencia y el rendimiento individual, estos juegos se basan en la colaboración y en la construcción de metas conjuntas, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, organizarse de manera colectiva y apoyarse mutuamente en la resolución de tareas.

El estudio tiene como objetivo principal mejorar, desde los juegos cooperativos, las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén. Los autores optaron por un enfoque de investigación-acción participativa, de modo que investigadores, docentes y alumnos trabajaron juntos en cada una de las etapas: planificación, ejecución y

evaluación de las actividades. Para la recolección de información se emplearon diversas técnicas, como la observación directa, el uso de diarios de campo, cuestionarios y documentación fotográfica.

El estudio está estructurado en cuatro capítulos. El capítulo I aborda el planteamiento del problema de la investigación, en ella la descripción del contexto, el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. El capítulo II desarrolla el marco teórico haciendo referencia las principales teorías que orientan al desarrollo del trabajo de la investigación. En el capítulo III describe la intervención pedagógica, definición de plan de acción, los actores de la investigación, técnicas utilizadas para la recolección de datos, determinación de las acciones, resultados esperados y ejecución de las acciones. En el capítulo IV presenta el análisis y discusión de los resultados. Finalmente, se incluyen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

La presente investigación tiene como finalidad contribuir al mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria mediante los juegos cooperativos. En este sentido, los antecedentes constituyen un referente fundamental para sustentar el estudio.

Al respecto, Vizcaíno (2021), realizó una investigación con el fin de exponer una propuesta de formación, sustentado en los juegos cooperativos, guiado a reforzar las habilidades de interacción social en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa N°2 La Guajira, Colombia. El estudio se basó en una metodología de enfoque cualitativo, mediante el método de investigación-acción. Los resultados evidenciaron que el 81 % de los estudiantes manifestó que le agrada el área de Educación Física porque les permite relacionarse con sus compañeros, el 90 % señaló que prefiere esta área

debido a la práctica de juegos y el 72 % indicó que los juegos cooperativos favorecen la formación de nuevas amistades. Se concluyó que los juegos cooperativos contribuyen positivamente al fortalecimiento de las habilidades de interacción social de los estudiantes.

Por otro lado, se tiene un estudio realizado por Rueda & Dorado (2022), que tuvieron como objetivo fortalecer las habilidades sociales por intermedio de los juegos cooperativos en los estudiantes de educación secundaria del Colegio Unión - Colombia. La investigación se realizó desde un enfoque de investigación-acción. Los resultados mostraron mejoras significativas en las habilidades de comunicación, cooperación y autoconcepto, alcanzando el 100 % de participación adecuada. Se concluyó que la aplicación de juegos cooperativos contribuyó de manera significativa al desarrollo de las habilidades sociales, favoreciendo que los estudiantes se comunicaran de manera más efectiva, fueran más colaborativos, participativos y seguros de sí mismos.

De igual manera, Moya (2022), realizó un estudio basado en los conceptos de educación física, juegos cooperativos y relaciones interpersonales, con el fin de diagnosticar la incidencia de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades interpersonales de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Vicente Anda Aguirre del Cantón Mocha, Ecuador. Se utilizó la metodología de investigación-acción. Los resultados mostraron que, tras la intervención, 27 alumnos alcanzaron un nivel apropiado en las habilidades sociales, y 4 alumnos un nivel regular. Además, las habilidades relacionadas con las emociones y la autoafirmación presentaron un nivel adecuado en 29 estudiantes y regular en 2 estudiantes. Se concluyó que la aplicación de juegos cooperativos mejora significativa las habilidades de interacción social de los estudiantes, observándose niveles más adecuados en las dimensiones evaluadas tras la intervención.

Roballo (2020) realizó un estudio en Antioquía, Colombia; basado en los juegos cooperativos y habilidades de interacción social, para proponer una estrategia pedagógica para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria del colegio Kimy Pernía Domicó, Se realizó la investigación mediante el enfoque de investigación-acción. Los resultados demostraron que el 100 % de los participantes desarrollaron adecuadamente habilidades del diálogo,

la cooperación y el autoconcepto. Se concluyó que la aplicación de la propuesta pedagógica basada en juegos cooperativos favoreció significativamente el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes, produciendo cambios positivos en su desempeño en el contexto escolar y social.

Por último, Giraldo (2022) realizó un estudio con el fin de evaluar las habilidades sociales y su relación con los juegos cooperativos en estudiantes de décimo grado del Colegio Guías, en Santiago de Cali, Colombia. Se realizó la investigación con el enfoque de investigación-acción. Los resultados mostraron que la mayoría de los participantes mejoraron sus habilidades de interacción social en aspectos relacionados con la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo. Se determinó que la aplicación de juegos cooperativos favoreció de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes, posibilitando una mejor interacción entre compañeros, disminuyendo el temor de expresarse y generando mayor confianza y comodidad en las relaciones interpersonales.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Ramírez (2023) llevó a cabo una investigación con el propósito de determinar el grado de mejoramiento de las habilidades sociales a través de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de quinto grado de secundaria del Colegio San Marcos de Trujillo. El estudio se llevó a cabo bajo el enfoque de investigación-acción. Los resultados mostraron un incremento significativo de las habilidades sociales, pasando de un promedio general de 158,58 a 186,70. Asimismo, en comunicación la media paso de 34,08 a 39,58; en asertividad de 28,38 a 33,75; y en toma de decisiones de 28,08 a 33,58. Se determinó que los juegos cooperativos contruidos desde una mirada didáctica, contribuyen de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes, lo que muestra la eficacia de la propuesta de intervención.

Por otro lado, un estudio realizado por Ferro (2023) se basó en determinar la relación entre juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán – 2023. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, tipo básico, no experimental, descriptivo y correlacional. Los resultados mostraron que los juegos cooperativos es un 61,3 % son buenos, y en un 50,0 % alcanza un nivel alto en sus habilidades sociales.

Por consiguiente, los juegos cooperativos tienen un impacto positivo y directo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, ayudando a mejorar la empatía, asertividad.

De la misma manera, un estudio realizado por Alfaro & Palomino (2022) tuvo como objetivo explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa privada Javier Pérez de Cuellar – Ayacucho. Utilizó un diseño de investigación preexperimental. Los resultados del análisis estadístico, mediante la prueba de rango con signo de Wilcoxon, mostraron un nivel de significación de $p = 0,000$, inferior al umbral de $\alpha = 0,05$. Esto permitió rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_i). Se concluye que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo significativo en las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de esta institución educativa.

Además, un estudio realizado por Espinoza & Vega (2020), tuvo como objetivo diagnosticar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades de interacción social de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la I.E. Santa Teresita del niño Jesús. El estudio fue tipo - acción. Como resultados obtuvo que en el Post test administrado a los alumnos, mostró que el 100% se encuentra en un alto nivel de interacción social. Concluye que, el resultado de la aplicación de los juegos cooperativos en el área de educación física evidenció mejoría en la población de estudio, así mismo se pudo visualizar mejoras relevantes en la responsabilidad personal y social.

Por último, un estudio realizado por Contreras (2020), Se basó en conceptos de Educación física, juegos cooperativos y habilidades sociales. Tuvo como objetivo analizar y evaluar un programa de juegos cooperativos en los alumnos de educación secundaria de la Universidad Nacional de Tumbes. El estudio fue tipo – acción. Como resultados obtuvo que el 100% de los alumnos mejoró su interacción social en las diferentes áreas como la cooperación, comunicación y el trabajo en equipo. Concluyendo que, los alumnos tienen derecho a intervenir en los juegos cooperativos, y es de gran importancia que lo realicen en el salón de clases dado que todas las áreas de estudio cooperan al desarrollo integral del estudiante.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema.

La Educación Física forma parte del Currículo Nacional y se desarrolla en todos los niveles de la Educación Básica Regular. Mediante el enfoque por competencias, se pretende contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando el desarrollo motor, el bienestar físico, emocional y social. En este contexto, la competencia “Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” enfatiza la importancia de planificar experiencias de aprendizaje que fomenten la cooperación, el respeto y la convivencia democrática mediante actividades físicas estructuradas (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

En la actualidad, diversos estudios ponen de manifiesto que muchos adolescentes presentan dificultades para relacionarse adecuadamente con sus pares, manifestando conductas de aislamiento, escasa comunicación, dificultades para trabajar en equipo, falta de empatía y conflictos interpersonales. Estas situaciones perjudican la convivencia escolar y limitan el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para desenvolverse adecuadamente en los diferentes contextos de la vida cotidiana.

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa N.º16001 “Ramón Castilla y Marquesado”, de la ciudad de Jaén, región Cajamarca. La institución ofrece servicio educativo en niveles de primaria y secundaria, funcionando en turno mañana para primaria y turno tarde para secundaria. El estudio se lleva a cabo con estudiantes del cuarto grado de secundaria, ya que las prácticas preprofesionales se desarrollaron con dicho grupo de estudiantes.

La problemática fue identificada durante las prácticas preprofesionales, realizadas en los meses de mayo y junio del año 2024. Para ello se recurrió a la técnica de observación participante y registro de información a través de diarios de campo, lo cual permitió recopilar evidencias sobre las relaciones interpersonales de los estudiantes dentro y fuera de las actividades pedagógicas.

Los sujetos involucrados fueron 31 estudiantes del cuarto grado de secundaria. Durante las observaciones realizadas se evidenciaron dificultades relacionadas con la interacción social, tales como poca comunicación entre compañeros, falta de respeto hacia las opiniones de los demás, conductas

individualistas, poca disposición para trabajar en equipo, dificultades para tomar decisiones grupales, empatía limitada frente a las necesidades de sus compañeros, agresiones verbales ocasionales y actitudes de exclusión hacia algunos estudiantes.

Con el fin de complementar el diagnóstico y obtener información objetiva sobre la problemática identificada, se realizó una prueba de entrada (pretest) mediante un cuestionario de habilidades sociales conformado por 28 ítems. Los resultados obtenidos confirmaron las dificultades observadas en las prácticas pedagógicas. Se observó que el 55 % de los estudiantes nunca valora las intervenciones de sus compañeros durante el juego, mientras que el 61 % nunca muestra empatía hacia los problemas de sus compañeros. También, el 48 % nunca expresa sus ideas por no ofender a los demás, el 45 % nunca pregunta a sus compañeros si tienen dudas sobre la comprensión del juego y otro 45 % nunca transmite confianza a sus compañeros mediante ideas motivadoras para terminar las actividades.

De igual forma, los resultados mostraron que el 48 % de los estudiantes nunca expresa con claridad sus opiniones para responder preguntas de sus compañeros; el 45 % nunca complementa con sus ideas para modificar un juego; el 45 % tiene dificultades para comprender la información que les dan sus compañeros al momento de tomar acuerdos; y el 42 % tiene dificultades para escuchar críticas constructivas o aceptar puntos de vista diferentes (Anexo 4). Estos hallazgos apuntan a limitaciones importantes en aspectos básicos de las habilidades sociales, lo cual impacta en la calidad de las relaciones interpersonales y en la convivencia en el ámbito escolar.

Al entrar en detalles sobre la situación problemática, se pudo constatar mediante la observación participante, los diarios de campo y la aplicación del pretest, que los estudiantes presentan dificultades para comunicarse de forma adecuada, para trabajar de manera cooperativa, para expresar sus opiniones de manera asertiva, para demostrar empatía hacia sus compañeros y para participar de manera activa en las actividades grupales. Estas limitaciones afectan la convivencia escolar, dificultan la construcción de relaciones positivas y limitan el desarrollo de competencias necesarias para su desempeño académico, personal y social.

Ante esta problemática, se considera necesaria la implementación de estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales a través de la aplicación de juegos cooperativos. Estas actividades van a permitir promover la comunicación, la empatía, el respeto, la inclusión, el compañerismo y la resolución de conflictos.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén a través de los juegos cooperativos?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo General

Mejorar, las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén a través de los juegos cooperativos.

1.2.2. Objetivos específicos

Optimizar la planificación de unidades y sesiones de aprendizaje basados en juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén.

Desarrollar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado - Jaén.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se plantea debido a la necesidad de mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la

Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado de Jaén, ya que, durante las prácticas preprofesionales y la aplicación del pretest, se identificaron dificultades relacionadas con la comunicación, la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el respeto entre compañeros. Estas limitaciones condicionan la convivencia escolar e inhiben el desarrollo integral de los estudiantes. Ante esta problemática los juegos cooperativos son una estrategia pedagógica pertinente, ya que promueven la participación activa, la interacción positiva, la solidaridad y la cooperación entre los estudiantes, favoreciendo mejoramiento de sus habilidades sociales en el área de Educación Física.

Teóricamente, la investigación se justifica, ya que aporta fundamentos científicos relacionados con los juegos cooperativos y las habilidades sociales, permitiendo comprender la importancia de estas estrategias para favorecer la convivencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, presenta datos de interés que pueden servir de guía para trabajos posteriores vinculados al fortalecimiento de las habilidades sociales en el ámbito educativo.

Desde un punto de vista práctico, el estudio resulta relevante porque plantea la aplicación de juegos cooperativos como una estrategia pedagógica orientada a mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes. Se llevan a cabo actividades grupales estructuradas para fomentar la comunicación, la empatía, el respeto mutuo, la participación y el trabajo colaborativo, contribuyendo así a la creación de un ambiente escolar más armónico y propicio para el aprendizaje.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación emplea la metodología de investigación-acción pedagógica, lo cual permite identificar una problemática educativa, diseñar estrategias de intervención, ponerlas en marcha y evaluar sus resultados. Para recoger la información se utilizarán técnicas e instrumentos tales como la observación participante, los diarios de campo, el cuestionario de habilidades sociales, el registro fotográfico, los cuales permitirán recabar evidencias sobre los cambios producidos en los estudiantes durante el desarrollo de la intervención pedagógica.

Finalmente, el estudio tiene relevancia social, pues contribuirá al fortalecimiento de habilidades sociales fundamentales para la vida en comunidad, promoviendo relaciones basadas en el respeto, la cooperación, la

empatía y la convivencia democrática. Los beneficios no se restringirán solamente a los estudiantes involucrados, sino que además se extenderán a toda la comunidad educativa, promoviendo un ambiente escolar más inclusivo y participativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. TEORIAS Y ENFOQUES QUE FUNDAMENTAN LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Teoría sociocultural de Vygotsky

De acuerdo con Carrera y Mazarella (2020), la mirada de Vygotsky plantea que el aprendizaje avanza paso a paso a través de la interacción social, lo que ayuda a los estudiantes a incorporar nuevas capacidades y a desenvolverse en el entorno familiar y social. Desde esta perspectiva, se identifican tres niveles de desarrollo: zona del desarrollo real, zona de desarrollo próximo, zona del desarrollo potencial. El primer nivel se refiere a las cosas que el estudiante resuelve de manera autónoma, el segundo es el trecho entre lo que hace independientemente y lo que consigue cuando alguien lo guía; y el tercero apunta a lo máximo que podría lograr si cuenta con el apoyo adecuado y la interacción social.

Según el artículo de Psicología y Mente (Regader, 2015), la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky enfatiza que el desarrollo cognitivo de los niños depende en gran medida de su entorno sociocultural en el que se desenvuelve. En esta perspectiva, el aprendizaje y el desarrollo mental se producen a través

de la interacción social, dado que las funciones psicológicas superiores se originan primero en el plano social y posteriormente en el plano individual (Vygotsky, 1978). Asimismo, el autor destaca el papel del lenguaje como herramienta fundamental del pensamiento, al considerarlo no solo un medio de comunicación, sino un instrumento esencial para la regulación de la conducta y la construcción del conocimiento.

Desde la teoría sociocultural, el papel de la persona mayor (como el profesor o el adulto) es sumamente importante en todo el proceso del aprendizaje, ya que guía, organiza y apoya a los estudiantes mientras construyen sus propios conocimientos. Este acompañamiento hace que el estudiante incorpore formas de pensar y de actuar de manera autónoma y lo que logra con apoyo, proceso que Vygotsky (1978) lo denomina zona de desarrollo próximo.

Siguiendo esta misma línea de pensamiento, el estudio incluye actividades lúdicas y juegos cooperativos orientados a activar la zona del desarrollo. Estas actividades que se van desarrollando de manera progresiva, favorecen a que los estudiantes se relacionen más, construyan aprendizaje en conjunto, y afiancen los vínculos con sus compañeros.

Vygotsky (1978) decía que primero aprendemos con otros, rodeados de gente, y después eso se vuelve algo nuestro, personal. Por eso, cuando en clase se proponen actividades donde hay que interactuar, los estudiantes terminan entendiendo los temas de una manera mucho más activa y participativa, y eso les ayuda a crecer tanto en lo académico, como de manera integral.

La teoría sociocultural de Vygotsky justifica la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, ya que desde esta perspectiva, las actividades cooperativas propician la interacción entre pares, el aprendizaje compartido y la construcción conjunta de conocimientos, permitiendo que los estudiantes desarrollen capacidades sociales como la empatía, la comunicación, la asertividad, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Asimismo, el docente cumple un papel fundamental como mediador y guía del proceso, promoviendo espacios de participación y colaboración que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de una convivencia escolar positiva.

2.1.2. Teoría de las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples, propuesta por Howard Gardner, sostiene que no existe una única forma de inteligencia, sino al menos ocho tipos diferenciados: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Cada una representa distintas maneras de interactuar con el entorno, influenciadas por factores biológicos y culturales. Desde esta perspectiva, la inteligencia debe evaluarse considerando la diversidad de capacidades humanas, más allá de las pruebas tradicionales de coeficiente intelectual (Gardner, 2011).

Macías (2020) analiza la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, quien sostiene que la inteligencia no es un componente único sino un grupo de distintas aptitudes propias, y que todos los seres humanos cuentan con diferentes capacidades, pero no es de nacimiento el ser inteligente, sino que se va formando mediante incentivación, el ambiente que rodea a cada ser humano, cultura, tipo de educación, así como el nivel de animación que tenga cada persona.

Según Slavit (2001), cada persona posee una combinación única de inteligencias múltiples, las cuales se manifiestan y se mezclan de manera distinta en cada individuo. Por ello los docentes deben adoptar una perspectiva amplia y comprensiva a la hora de observar las diferencias en su aula, reconociendo y valorando las variadas inteligencias que cada alumno trae consigo. Al hacerlo, el profesorado da paso a oportunidades de aprendizaje diversificadas y ajustadas, que responden a las capacidades y potenciales singulares de cada estudiante; este enfoque, a su vez, promueve un desarrollo equilibrado y personalizado. Un aula que se organiza así se vuelve más inclusiva, y brinda a cada estudiante la posibilidad de mostrar y cultivar talentos que suelen quedar fuera de los focos que durante mucho tiempo se han centrado solo en las inteligencias académicamente privilegiadas.

Para Pastor (2019), la teoría de las inteligencias múltiples resulta muy útil en las aulas, porque anima a los profesores a identificar y ajustar sus estrategias a los modos de aprender que cada alumno trae consigo. El autor sostiene que, al adoptar esta perspectiva, los docentes cultivan todas las inteligencias presentes en el grupo, y crean un ambiente más inclusivo y justo,

en el que cada estudiante puede mostrar y enriquecer sus talentos sin ser limitados a una visión rígida de la inteligencia.

Según Pérez et al. (2023), la propuesta de las inteligencias múltiples reformula el aprendizaje al incentivar un enfoque educativo que respeta y se adapta a las singularidades de cada alumno. Al reconocer que cada individuo manifiesta mezclas particulares de habilidades intelectuales, los profesores pueden diseñar ejercicios y metodologías que impulsen el desarrollo equilibrado de todos, de manera que cada alumno cuente con espacios para exhibir y afianzar sus dones en múltiples dominios. Esta adaptación, señalan los autores, aumenta el entusiasmo y la dedicación, pues los estudiantes sienten que sus cualidades únicas son tenidas en cuenta y apreciadas dentro del entorno escolar.

2.1.3. Inteligencia corporal – cinestésica

La inteligencia corporal-cinestésica representa una de las categorías dentro del enfoque de capacidades diversas desarrollado por Howard Gardner. Este autor plantea que dicha aptitud consiste en la habilidad para emplear el cuerpo con exactitud, control y sentido, ya sea para encontrar soluciones, crear cosas o manifestar sentimientos (Gardner, 1983).

De acuerdo con esta mirada, aquellos individuos que cultivan esta capacidad manejan elementos con habilidad, sincronizan sus acciones corporales de forma efectiva y utilizan su físico como un canal esencial para aprender y relacionarse. Distintos investigadores han profundizado esta idea, resaltando su importancia tanto en espacios de formación como en el ámbito deportivo (Slavit, 2001). Dentro de la institución educativa, valorar esta aptitud ayuda a dirigir la organización de los contenidos hacia metodologías que favorezcan su crecimiento, en conjunto con las demás formas de inteligencia.

Quienes poseen la capacidad corporal-cinestésica tienden a sobresalir en disciplinas como el atletismo, la danza, las artes escénicas y la comunicación mediante gestos, además de mostrar destreza en el manejo y creación de elementos con las manos. Dentro del entorno educativo, esta clase de aptitud se evidencia cuando los alumnos asimilan y fijan con mayor facilidad los contenidos

por medio del movimiento, la vivencia directa y la implicación dinámica en las tareas escolares (Gardner, 1983).

Gardner (1983) plantea que esta capacidad está vinculada de manera directa con la adquisición de conocimientos mediante la acción, ya que demanda la integración de destrezas motrices tanto precisas como amplias, acompañadas de un vínculo muy profundo entre el pensamiento y el cuerpo. Por esta razón, su fortalecimiento resulta fundamental en espacios artísticos o deportivos, para impulsar el reconocimiento personal, aumentar la confianza en uno mismo y favorecer los vínculos con los demás.

Gamandé (s.f.) describe esta facultad como la destreza para manejar el cuerpo con exactitud y relacionarse con objetos de manera ágil. Este tipo de capacidad comienza a evidenciarse desde los primeros meses de vida, en el momento en que el infante va ganando control sobre la cabeza, las extremidades superiores y, progresivamente, la totalidad de su cuerpo. Con el tiempo, esa base motriz se va transformando en acciones más elaboradas, que van desde el gateo hasta el lanzamiento de una pelota. En el deporte y la danza, el autor ve un terreno donde esta capacidad se muestra con claridad, ya que en ellos el cuerpo se convierte en un medio de expresión, aprendizaje y juego competitivo que distingue a los bailarines, deportistas y otros intérpretes del movimiento.

En la Educación Física, la inteligencia corporal-cinestésica es muy importante, ya que esta área se basa en el movimiento como una forma de aprender y desarrollarse de manera integral. Las actividades físicas organizadas, en particular los juegos cooperativos, son una herramienta educativa adecuada para estimular esta inteligencia, ya que brindan a los alumnos la oportunidad de expresarse con el cuerpo, coordinar movimientos con sus compañeros y enfrentar desafíos físicos de manera grupal. De esta manera, se potencia la capacidad de control y dominio corporal, así como las habilidades sociales como la comunicación, el respeto y el trabajo en equipo, integrando el desarrollo motriz con el desarrollo socioemocional.

Esta teoría de Gardner avala la utilización de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica válida para el desarrollo integral de los estudiantes. En especial, la inteligencia corporal-cinestésica que se encuentra en la Educación Física un espacio privilegiado para su fortalecimiento, pues los

estudiantes aprenden a través del movimiento, de la acción y de la interacción con sus compañeros. Los juegos cooperativos, además, de favorecer el desarrollo de habilidades motrices, también favorecen el desarrollo de la inteligencia interpersonal, ya que promueven la comunicación, la empatía, el respeto y el trabajo en equipo. Por este motivo, la teoría apoya la propuesta de mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de secundaria mediante experiencias cooperativas que incluyan el aprendizaje corporal y la convivencia social.

2.1.4. Enfoque de la corporeidad

Según el Ministerio de Educación del Perú (2016), la perspectiva de la corporeidad en la Educación Física afirma que el cuerpo debe ser visto como una unidad integral que se expresa y transforma constantemente mediante su interacción con el entorno. Desde este punto de vista la educación física ya no se reduce al aprendizaje de técnicas o trucos de un deporte específico, se trata sobre todo de que el estudiante conozca su propio cuerpo, juegue con sus posibilidades y límites y que a partir de esos movimientos construya una autoimagen positiva. Así, la corporeidad se convierte en un instrumento que activa la mente, las emociones y las relaciones entre los participantes, en una clase donde impera la autodisciplina, la creatividad y el respeto mutuo.

La corporalidad parte del principio de que el ser humano se ha de entender como una unidad integral y no como una suma fragmentada de partes. En esta concepción el cuerpo, la emoción, el pensamiento y la cultura se encuentran interrelacionados e influenciados mutuamente en el proceso de construcción de la identidad.

Diversos estudios coinciden, además, en que cuando el cuerpo se pone en movimiento con intención y conciencia, el aprendizaje va más allá de lo físico y acaba por fortalecer la concentración, el manejo de las emociones y las habilidades de relación. En este sentido, a través de la vivencia corporal se introducen principios como el respeto por el otro, la colaboración y la empatía, que promueven la construcción de un clima de convivencia más equilibrado (Gonzales y Gonzales, 2010).

Pérez (2019) señala que la Educación Física no debe seguir concibiendo al organismo como un mecanismo, sino que adquiere su verdadero valor cuando lo considera una totalidad donde se entrelazan conocimientos, afectos, ideas y formas de expresión. Al adoptar esta postura la clase deja de ser un deporte y se convierte en un lugar de construcción donde los estudiantes adquieren habilidades corporales y comienzan a ver su cuerpo como una herramienta de expresión personal y grupal. Con este enfoque los estudiantes desarrollan una actitud dinámica ante la realidad, adecuando sus acciones y comprensión de acuerdo con sus motivaciones y vivencias significativas. Las situaciones educativas, ya sean de competencia o de juego cooperativo, promueven el cuidado del bienestar físico, la confianza en uno mismo y la afirmación de la identidad individual. Estos procesos, añade el autor, contribuyen también a la mejora de la convivencia y al bienestar colectivo.

Este enfoque, afirma Pérez (2021), se refiere a la forma de comprender el cuerpo más allá de su magnitud biológica. El cuerpo como objetividad de una comprobación compuesta que entrelaza lo que hace, lo que sabe, lo que piensa, lo que siente, lo que transmite y lo que quiere. Por ello, el curso de Educación Física se apoya en esta perspectiva que entiende al cuerpo en construcción de su ser. Se vincula la valoración de la aptitud del estudiante para movilizarse de modo determinado, dirigido a sus carencias e intereses específicos y teniendo en cuenta sus probabilidades de acción, en la socialización final con su entorno. Es un proceso activo que aumenta a lo largo de la vida, desde lo que hace independiente al ser humano, y se manifiesta en la transformación gradual de su imagen corporal, integrada con otros componentes de su identidad en la construcción de su acreditación personal y social.

El enfoque de la corporeidad es un fundamento importante para la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de Educación Física, puesto que concibe al estudiante como un ser integral que aprende, se comunica y construye relaciones a través del movimiento. Desde esta perspectiva, los juegos cooperativos permiten que los alumnos de cuarto de secundaria interactúen de manera activa con sus compañeros, expresen emociones, desarrollen la empatía, fortalezcan la comunicación y aprendan a trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. De esta forma, las experiencias corporales

compartidas favorecen el desarrollo motor, y el fortalecimiento de las habilidades sociales, contribuyendo a una convivencia escolar más respetuosa, participativa y colaborativa.

2.1.5. Teoría de la inteligencia emocional de Goleman

Según Goleman (1995), la inteligencia emocional es la capacidad para motivarse a uno mismo, controlar los impulsos, regular el propio estado de ánimo, ser empáticos, confiar en uno mismo y en los demás. También señala que la inteligencia emocional ayuda a crear un equilibrio interno positivo que mejora la toma de decisiones y el bienestar personal. Es decir, cada individuo puede manejar sus emociones correctamente en el momento de realizar acciones, buscando así, mejorar el bienestar común y generar interacciones de manera exitosa y productiva en los diferentes espacios y situaciones de la vida.

Vivas, et al., (2007) es de la opinión que en la enseñanza debe desarrollarse conjuntamente la capacidad cognitiva y la emocional como si fueran los dos extremos de un mismo cable. De esta forma, se puede influenciar para que cada estudiante logre desarrollar habilidades de autoconciencia, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales como: saber comunicarse, resolver conflictos y trabajar colaborativamente con los demás. También, la autorregulación de las emociones es una habilidad generada por el cerebro mismo que permite aprender mejor unos de otros.

La presente investigación se fundamenta en esta teoría porque los juegos cooperativos son una estrategia pedagógica que promueve la interacción constante entre los estudiantes, permitiéndoles reconocer y regular sus emociones, entender los sentimientos de sus compañeros, fortalecer la empatía y mejorar sus habilidades sociales. De esta forma, los juegos cooperativos fomentan la creación de relaciones interpersonales positivas y mejoran las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén.

2.2. HABILIDADES SOCIALES

2.2.1. Definición de habilidades sociales

De acuerdo con Mendoza (2021), las habilidades sociales se basan en interpretar y responder a las distintas conductas que las personas exhiben en entornos comunitarios, incluyendo los sentimientos, las emociones y las actitudes que cambian según la situación. Estas habilidades exigen respuestas frente a distintas circunstancias y la capacidad de resolver problemas que surgen de forma inmediata.

Agüero (2021) lo definen como la integración de comportamientos y actitudes que dan acceso a relacionarse de manera adecuada con los demás, adaptándose a la situación en la que se encuentra y promueve mutuamente la interacción.

Para Caballo (2005) son un conjunto de conductas que da acceso a las personas a expresarse y relacionarse en ambientes diversos, mejorando la resolución de problemas y reduciendo conflictos futuros al respetar las conductas de los individuos de su entorno.

Según León & Medina (2011), se sustentan en la capacidad que permite solucionar sus necesidades de comunicación interpersonal de las personas, y actuar dando respuesta a demanda de diversas situaciones sociales, complementando e inter dependiendo con otros, para facilitar la adaptación y desarrollo de diversas interacciones.

Quienes han investigado el tema coinciden en que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos adquiridos que posibilitan a las personas relacionarse apropiadamente en diversos escenarios de interacción. Mientras Mendoza (2021) pone el acento en la capacidad de comprender y reaccionar ante sentimientos y disposiciones en contextos variables, Agüero (2021) destaca la flexibilidad en la conducta y el intercambio mutuo. Por otro lado, Caballo (2005) señala su valor para anticiparse a los conflictos y optimizar la solución de dificultades, mientras que León y Medina (2011) resaltan su importancia para cubrir necesidades expresivas y para la dependencia recíproca entre personas. En su conjunto, estos conceptos ayudan a entender las

capacidades sociales como herramientas esenciales para la vida en común, el manejo de las emociones y el establecimiento de vínculos sanos con los demás.

2.2.2. Dimensiones de las habilidades sociales

Según Martorell, et al. (2011), las habilidades sociales en adolescentes se componen de varias dimensiones, como la consideración hacia los demás, el autocontrol en las relaciones sociales, el retraimiento social, la ansiedad social o timidez y el liderazgo. Estas dimensiones permiten evaluar la conducta social, destacando que ciertas cualidades como la consideración y el autocontrol facilitan las relaciones interpersonales, mientras que el retraimiento y la ansiedad pueden inhibirlas.

Panesso & Arango (2017) indican que presenta las siguientes dimensiones: la autoestima, comunicación, asertividad, toma de decisiones y comportamiento situacional.

Según Crispín (2021) menciona que la autoestima es la valoración que poseen los seres humanos referentes a sí mismos o con definidas características que lo reconocen, esta se construye con la consideración y la afección procedente de otras personas, como son los padres que son los primeros soportes emotivos en la construcción, la relación con los hijos y la conversación es fundamental.

Bernal et al. (2018) señalan que la comunicación es un procedimiento de interacción definitivo en las personas con su ambiente y consigo mismas, justificándose en el crecimiento continuo de las dimensiones de un elevado grado, es decir de la existencia social y su evolución; es de gran importancia dado que se apoya en su capacidad de los seres humanos para comunicarse y la probabilidad de la enseñanza humana, para lo cual es indispensable la comunicación, dado que componen un instrumento fundamental para la interacción, el compañerismo y la acción del educando en el salón de clases, de esta manera, se beneficia el crecimiento social y personal, lo cual es indispensable para el crecimiento de las relaciones.

Carrillo (2021) indica que el asertividad es la conducta comunicacional en el cual los seres humanos expresan de manera consciente, clara, precisa,

proporcionada y directa sus ideas, sensaciones, vivencias y precisa sus derechos sin doblegarse ni atacar el ánimo de los demás.

García (2021) menciona que la toma de decisiones es la acción habitual respecto a la decisión de distintas temáticas cuyo fin es la apreciación de las condiciones para escoger la decisión más idónea. Sin embargo, en situaciones determinadas, las correctas decisiones no podrían serlo, dado que estas se manifiestan conforme al ámbito y dependen de los contextos, intenciones y objetivos que se desean.

Por último, Beckmann & Heckhausen (2020) señalan que el comportamiento situacional se refiere a la manera en cómo un ser humano se implica en diferentes circunstancias o ambientes, en la manera cómo responde frente a estados de estrés o enfrentamiento y en circunstancias de confort o equilibrio.

2.2.2.1. Empatía

La empatía consiste en la habilidad de colocarse en los zapatos del otro, entendiendo y compartiendo sus sentimientos. Hoffman (2000) dice que la empatía no sólo incluye un componente cognitivo, que permite entender las emociones ajenas, sino también un componente afectivo, que implica sentir una emoción similar a la del otro. Es una habilidad básica para las relaciones interpersonales y para la construcción de vínculos saludables y solidarios.

La empatía ha sido abordada por diferentes autores desde diferentes perspectivas. De acuerdo con Martínez y Rodríguez (2019), es una capacidad evolutiva que ha facilitado a los humanos el desarrollo de comunidades más solidarias, y que resulta fundamental para la cohesión social.

Decety y Lamm (2006) diferencian dos dimensiones fundamentales de la empatía: la afectiva, que se refiere a la capacidad de expresar y comprender las emociones de otros, y la cognitiva, que implica un entendimiento consciente de dichas emociones. Beltrán (2011) por su parte, señala que la empatía es un espectro donde las personas varían, por lo que es importante desarrollarla desde temprana edad, ya que su ausencia puede conllevar a trastornos. De las definiciones abordadas, la empatía es una habilidad compleja y multidimensional

que incluye la comprensión y la resonancia emocional de las experiencias de los otros.

A) Empatía cognitiva

Se denomina empatía cognitiva a la posibilidad de entender de forma intelectual los sentimientos, pensamientos y puntos de vista de los demás. Es el proceso mediante el cual una persona puede imaginarse en la situación de otro y comprender cómo podría sentirse esa persona, sin que necesariamente comparta esas emociones. Es importante para la gestión de conflictos y la comunicación asertiva, ya que permite a los individuos prever cómo sus acciones pueden afectar a otras personas y modificar su conducta de acuerdo con la situación. La empatía cognitiva es considerada por los autores latinoamericanos como una dimensión importante para la educación y la vida social.

Fernández y Pérez (2020) afirman que el desarrollo de la empatía cognitiva en estudiantes es crucial para su integración social, ya que les permite comprender las señales emocionales de sus compañeros y responder de forma adecuada, lo que facilita la convivencia y la cooperación en el aula.

B) Empatía afectiva

La empatía afectiva se refiere, asimismo, a la capacidad que tenemos de sentir una respuesta emocional que refleje los estados afectivos de otra persona. Eso quiere decir que, si alguien está triste, feliz o preocupado, la persona que tiene empatía afectiva puede experimentar una emoción parecida como respuesta. Este tipo de empatía es esencial para las relaciones entre personas, ya que fomenta el apoyo emocional y la conexión entre ellas.

Dentro de la psicopedagogía, autores como González y Martínez (2019) han estudiado el efecto de la empatía afectiva sobre el comportamiento prosocial, señalando que quienes presentan altos niveles de empatía afectiva tienden a involucrarse más en conductas de ayuda y apoyo hacia los demás. Este tipo de empatía es especialmente importante en el contexto familiar y comunitario, donde las relaciones estrechas y el apoyo mutuo son fundamentales.

2.2.2.2. Comunicación

La comunicación es un conjunto de habilidades y comportamientos aprendidas que la persona pone en juego en el contexto de las relaciones interpersonales. Con estas conductas manifiesta opiniones, actitudes, sentimientos y deseos de manera adecuada, teniendo en cuenta las características de la situación y del contexto de la interacción. Del mismo modo, implica escuchar, comprender y respetar los mensajes de los otros, lo que ayuda a prevenir conflictos interpersonales y facilita su resolución (Calderón y Fonseca, 2014).

Estos mismos autores indican que en la adolescencia la comunicación adquiere especial importancia por los cambios personales, emocionales y sociales que se producen en esta etapa. En este sentido, es necesario reconocer que los adolescentes están atravesando un período de transformación y necesitan comprensión, respeto y apertura al diálogo. Una comunicación que se base en la escucha activa, la empatía y el respeto mutuo, favorece la construcción de un ambiente positivo donde los estudiantes pueden expresar con confianza sus ideas y emociones, sentirse comprendidos y fortalecer sus relaciones con los demás.

Por eso, la comunicación es una habilidad social básica porque permite una convivencia pacífica, facilita el trabajo conjunto y posibilita resolver los desacuerdos sin violencia. Además, promueve el desarrollo de relaciones interpersonales saludables basadas en el respeto, la tolerancia y la comprensión mutua.

2.2.2.3. Asertividad

Fernsterheim y Baer (1976), citados por CEDRO (2017), definen la asertividad como una conducta interpersonal que permite expresar de manera directa los propios sentimientos, pensamientos y opiniones, así como defender los derechos personales, sin vulnerar los derechos de los demás. Desde esta perspectiva la asertividad propicia las relaciones interpersonales basadas en el respeto mutuo y la comunicación efectiva.

CEDRO (2016), también indica que la asertividad es una habilidad social que permite a las personas expresar sus ideas, emociones y creencias

adecuadamente al contexto, con seguridad y sin experimentar niveles elevados de ansiedad. Para ello es fundamental el uso de estrategias de comunicación que faciliten la interacción positiva con los demás. En este sentido, la conducta asertiva implica asumir ciertos riesgos sociales, ya que expresar opiniones o defender derechos puede traer desacuerdos o rechazo, pero contribuye al logro de objetivos personales y sociales de manera respetuosa.

Por otra parte, la conducta asertiva se diferencia de otros estilos de comportamiento, como la conducta pasiva y la conducta agresiva. La conducta pasiva se caracteriza por la dificultad de expresar opiniones o defender derechos personales, mientras que la conducta agresiva consiste en la imposición de ideas o sentimientos sin tomar en cuenta los derechos de los demás. La asertividad, por su parte, trata de buscar un punto medio entre expresar nuestras necesidades y respetar las del otro.

La asertividad es la habilidad de expresar desacuerdos o acuerdos, sentimientos positivos o negativos, dar y recibir críticas constructivas y defender los derechos personales de forma clara, respetuosa y en el momento adecuado. Esta habilidad favorece la convivencia, fortalece las relaciones interpersonales y contribuye al desarrollo de las competencias sociales necesarias para una adecuada interacción en los diferentes contextos de la vida diaria.

2.2.2.4. Trabajo en equipo

Trabajar en equipo es una habilidad social básica que nos permite colaborar de manera organizada para lograr objetivos comunes. En cualquier contexto social, pero muy especialmente en el educativo, donde los estudiantes están inmersos en una constante interacción con sus compañeros e influyen en las dinámicas grupales, se hace indispensable la capacidad de resolver diversas tareas en grupo, tal y como señala Gámez (2013). Desde este punto de vista, el trabajo en equipo se entiende como una estrategia metodológica que parte de la cooperación entre sus miembros, y que propicia el respeto mutuo, la responsabilidad, la honestidad y el compromiso con el logro de metas compartidas.

West (2003) por su parte argumenta que el trabajo en equipo tiende a ser más eficaz que el trabajo individual, debido a la variedad de capacidades,

experiencias y necesidades de los miembros del grupo. El autor señala que esta habilidad se compone de dos dimensiones básicas: la tarea que debe realizar el equipo y los factores sociales que influyen en la manera en que los miembros del equipo perciben y valoran la participación grupal. De este modo, la interacción de sus miembros refuerza la cohesión, la comunicación y el sentido de pertenencia.

De la misma manera, Joachin (2018) menciona que el trabajo en equipo es una técnica metodológica que se basa en la colaboración activa de todos los integrantes del mismo. Esta dinámica permite que los estudiantes establezcan lazos de armonía, respeto, solidaridad y preocupación por el bienestar de los demás. En este proceso, se refuerzan valores como la honestidad, la responsabilidad y el compromiso, lo que genera un ambiente en el que el éxito individual está estrechamente vinculado al éxito colectivo.

Por esta razón, el trabajo en equipo permite que los estudiantes compartan conocimientos, repartan responsabilidades y enfrenten en conjunto los retos que se presentan durante el aprendizaje. Cuando hay organización, participación y compromiso de todos los integrantes, los resultados son más efectivos y significativos que cuando se logran de manera individual, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales necesarias para una convivencia armoniosa y una adecuada integración en la sociedad.

2.2.2.5. Resolución de conflictos o toma de decisiones

La toma de decisiones es un proceso que comprende analizar y elegir una opción de entre varias disponibles, para decidir el mejor curso de acción para una situación específica (Chiavenato, 2007, citado en Norkysyusley, 2014). Es un proceso que forma parte de la vida cotidiana, y que permite a las personas actuar de manera consciente y responsable frente a los diferentes retos que se les presentan.

Según Bustinza (2017), la toma de decisiones implica reconocer un problema, estudiar las diferentes opciones que existen para resolverlo y valorar sus consecuencias antes de decidir. Sin embargo, muchas veces las personas toman decisiones de manera precipitada, sin reflexionar lo suficiente acerca de los efectos que estas pueden causar en el futuro. Por eso es tan importante

desarrollar esta habilidad, ya que nos permite afrontar las situaciones de forma adecuada y resolver los problemas de una manera eficaz.

También Galarza (2012) manifiesta que toda decisión implica asumir responsabilidades y compromisos de las consecuencias que pueden derivarse de ella. En ese sentido, resulta especialmente importante la toma de decisiones en la adolescencia, momento en el que los jóvenes se enfrentan a diversos desafíos personales, académicos y sociales que necesitan reflexión, análisis y criterio para elegir las mejores alternativas.

Por otro lado, la resolución de conflictos, hace referencia a la capacidad para afrontar desacuerdos o problemas interpersonales de manera pacífica, dialogante y respetuosa. Esta habilidad nos permite identificar las causas de un conflicto, escuchar diferentes perspectivas, buscar soluciones consensuadas y tomar decisiones orientadas al bien común. En la educación, la resolución de conflictos promueve una convivencia pacífica, fortalece las relaciones entre personas y ayuda a desarrollar habilidades sociales esenciales.

Por ello, la resolución de conflictos y la toma de decisiones son competencias básicas para la vida social, pues les permiten analizar situaciones problemáticas, valorar alternativas, asumir responsabilidades y actuar de manera reflexiva y respetuosa con los demás. Estas habilidades facilitan la vida en comunidad en el entorno escolar y el establecimiento de vínculos fundados en el diálogo, la colaboración y el respeto mutuo.

2.2.3. Factores que influyen en las habilidades sociales

Según Ramírez (2023), las habilidades sociales se ven influenciadas por múltiples factores que facilitan su desarrollo o, por el contrario, lo limitan. La familia, considerada como el agente principal de socialización y de formación de patrones conductuales en sus miembros, destaca como el primer elemento entre ellos.

Asimismo, menciona los factores emocionales, los cuales influyen en la forma en que la persona expresa conductas de interacción social en contextos específicos. De igual manera, el factor cognitivo cumple un papel relevante, ya

que permite evaluar la pertinencia de determinadas conductas sociales y regular el comportamiento en función de normas y expectativas sociales.

Además, el grado de instrucción también incide en el desarrollo de las habilidades sociales, pues se fortalece a través de la adquisición de conocimientos y experiencias en el ámbito escolar, en las relaciones interpersonales y en otros espacios de aprendizaje formal e informal.

Bandura & Walters (1974), en su Teoría del Aprendizaje Social, sostiene que las habilidades sociales se adquieren principalmente mediante la observación e imitación de conductas en el entorno, destacando el papel de los modelos de comportamiento en la adquisición de estas habilidades. Goleman (1995) respalda esta idea al sostener que la inteligencia emocional, reconoce y gestiona nuestras propias emociones y las ajenas lo cual es importante para cultivar habilidades como la empatía, el autocontrol y una comunicación efectiva. Por su parte, Piaget (1991) aborda el mismo tema al proponer que esas competencias sociales van surgiendo en los niños a medida que atraviesan distintas etapas cognitivas, porque cada nueva fase les ayuda a entender la perspectiva del otro y a fomentar la colaboración y el respeto por las reglas. Domínguez & Ibarra (2017), en su estudio sobre psicología positiva, señala que elementos como la resiliencia, el optimismo y el bienestar emocional son esenciales para las capacidades sociales, dado que promueven interacciones positivas y la conservación de relaciones.

2.3. JUEGOS COOPERATIVOS

2.3.1. Definición de juegos cooperativos

Este tipo de juegos se define como aquellos que priorizan la colaboración entre los involucrados, aliento de la decisión al trabajo conjunto antes que, a la lucha competitiva, además, promueven la activación de virtudes como solidaridad, respeto y empatía. Respecto a este tema, Orlick (2004) señala que ayudan a formar individuos cooperados, basando la idea en que la estructura de los juegos tiene la misión de reconstituir, que todos los participantes son aliados

en un mismo juego. De igual manera, Johnson et al. (1994) en su aprendizaje colaborativo, argumentan lo anterior, facilitado por los cooperativos.

De acuerdo con Ballesteros et al. (2020) define como actividades en las que los participantes brindan y reciben apoyo mutuo para alcanzar metas comunes. Este enfoque en los juegos asegura que cada estudiante sea valorado y respetado al desarrollar el juego, debido a que todos tienen un rol especialmente esencial, siempre y cuando sea inclusivo. Por otro lado, según Ruiz (2008), aparte de reunir las cualidades anteriores, los juegos cooperativos resaltan que estos permiten a estudiantes con diversidad de capacidades, como se ha señalado, desempeñar un rol activo y aumentarán su conocimiento motor, cognoscitivo, afectivo y social. Estos juegos crean un espacio donde cada participante puede sentirse protagonista en los logros compartidos, fortaleciendo su autoestima y sentido de pertenencia al grupo.

Su importancia consiste en que los juegos cooperativos originan en los integrantes un elevado nivel de satisfacción personal, dado que cada uno de ellos tendrá un papel significativo para el desarrollo del juego. Este acontecimiento es, sin duda “cooperar para aprender más y mejor” (Restrepo, 2008), por ello los educadores en las clases de Educación Física deben suministrar atención a las sensaciones de felicidad de los estudiantes, considerando que, si los integrantes se sienten muy satisfechos con el juego, actuarán en él con mayor capacidad y se beneficiará el procedimiento de enseñanza-aprendizaje, lo cual es la meta fundamental.

Los juegos cooperativos son un medio muy útil en el que cada estudiante reconozca sus probabilidades corporales e integre ocasiones de aprendizaje que favorezca la adaptación de la actividad, a diversos acontecimientos de compañerismo manifestadas en las diferentes actividades a desarrollar dentro de la clase. Por otro lado, el clima afectivo que genera esta actividad, hace que cada estudiante no se sienta presionado (por su rendimiento más o menos que los demás) excluyendo la disputa por el logro y por buscar soluciones en un contexto armónico (Flores, 2020).

Los juegos cooperativos aportan diversos beneficios al desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, Salinas y Torres (2023) señalan que estas estrategias favorecen el fortalecimiento de habilidades sociales

fundamentales. Entre ellas destaca la autoestima, entendida como la percepción positiva que los estudiantes construyen sobre sí mismos al sentirse capaces y competentes durante la realización de actividades orientadas al logro de metas comunes.

Asimismo, estos juegos promueven la aceptación de los demás, al generar experiencias que fomentan la comprensión y valoración de las diferencias individuales. Del mismo modo, fortalecen una actitud positiva hacia la participación activa en actividades grupales, incentivando el compromiso y la motivación.

Por otra parte, el compañerismo y la cooperación se afianzan cuando los estudiantes trabajan de forma conjunta para lograr objetivos comunes, lo cual contribuye a la consolidación de relaciones interpersonales más sólidas. Esta dinámica también fomenta la cohesión grupal, entendida como el sentido de pertenencia y unidad que se construye sobre la base de experiencias compartidas. Por último, los juegos cooperativos fomentan la tolerancia y el respeto hacia los compañeros, hacia los materiales utilizados y hacia el ambiente en el que se realizan las actividades.

2.3.2. Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos tienen características distintas a las de las actividades competitivas tradicionales, ya que ponen énfasis en la colaboración, la participación y el logro de objetivos compartidos. Estas características fomentan el desarrollo de habilidades sociales, la integración grupal y una convivencia positiva entre los participantes.

En primer lugar, se caracterizan por poseer objetivos comunes en los cuales todos sus miembros trabajan de manera conjunta para lograr una meta compartida. Esto les permite a los participantes comprender la importancia del esfuerzo y de la responsabilidad colectiva.

Una característica elemental es la interdependencia positiva, lo que implica que el éxito individual está estrechamente vinculado al éxito del grupo. Así, los participantes comprenden que el logro de las metas requiere de la colaboración y el apoyo entre todos, dejando atrás la competición individual.

Además, impulsan la comunicación y colaboración, posibilitando el intercambio de ideas, la escucha activa y la búsqueda conjunta de soluciones ante los desafíos que se presentan. Estas interacciones facilitan las relaciones entre las personas y la habilidad para trabajar en equipo.

De igual manera, promueven la planificación y estrategia conjunta, pues los participantes deben organizarse, tomar acuerdos y aprovechar las capacidades de cada integrante para lograr los objetivos planteados. Esto os ayudará a desarrollar vuestras capacidades de liderazgo, de organización y de toma de decisiones.

Otra característica importante es que los desafíos y recompensas son compartidos, lo que fortalece la solidaridad, el compañerismo y el sentido de pertenencia al grupo. Lo que se consigue es reconocido por todos, lo que genera satisfacción y motivación entre todos los que participan.

Estos juegos también fomentan la creatividad y la flexibilidad, ayudando a que los estudiantes encuentren soluciones innovadoras para los problemas y se adapten a situaciones imprevistas durante la actividad.

Por último, los juegos cooperativos se distinguen por su énfasis en la inclusión y participación activa de todos sus miembros, asegurando que cada uno tenga la posibilidad de contribuir al logro de los objetivos comunes. Esto ayuda a crear un ambiente de respeto, igualdad y valoración de las diferencias de cada uno.

En conjunto, estas características hacen de los juegos cooperativos una estrategia pedagógica eficaz para promover el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo tanto sus capacidades motrices como sus habilidades sociales y emocionales.

2.3.3. Tipos de los juegos cooperativos

Orlick (1996) divide los juegos cooperativos en varios tipos en función de los objetivos que se planteen y de las destrezas que fomenten en los participantes. El objetivo de estos juegos es fomentar la cooperación, la

participación activa y el disfrute compartido, lo cual contribuye al desarrollo integral de los alumnos y a la formación de relaciones positivas dentro del grupo.

2.3.3.1. Juegos de participación

Buscan promover la inclusión activa de todos los miembros del grupo, evitando situaciones de exclusión, discriminación o aislamiento. Este tipo de juegos persigue que cada uno de los participantes se sienta valorado y reconocido sean cuales sean sus capacidades físicas, sus habilidades o sus características personales. Se planifican para ello actividades donde todos puedan intervenir, dar ideas y colaborar en la ejecución de las tareas planteadas.

La participación es uno de los pilares fundamentales de los juegos cooperativos, puesto que favorecen el sentido de pertenencia y refuerzan los vínculos entre los participantes (Orlick, 1996). Estas experiencias hacen que los estudiantes desarrollen actitudes de respeto, aceptación y valoración de la diversidad, comprendiendo que cada miembro del grupo tiene un papel importante para lograr los objetivos comunes.

También, los juegos de participación promueven la comunicación, la confianza y la responsabilidad compartida, creando un espacio seguro en el que cada uno pueda intervenir libremente y ayudar al grupo a tener éxito. De este modo, se desarrollan capacidades sociales fundamentales para una vida social pacífica, tanto dentro como fuera del entorno escolar, como la empatía, el trabajo colaborativo y la cooperación.

2.3.3.2. Juegos de cooperación

En los juegos cooperativos, los jugadores tienen que colaborar para conseguir un objetivo común, en lugar de centrarse en la competición individual. En estos juegos, se trata de desarrollar habilidades que ayuden a superar retos grupales mediante el intercambio, la colaboración y la participación activa de todos los miembros. Su objetivo es promover relaciones positivas que se basen en la solidaridad, la confianza y la responsabilidad compartida.

Según Orlick (1996) la cooperación es esencial en estos tipos de juegos, puesto que permite construir colectivamente soluciones y alcanzar objetivos

comunes. Estas experiencias les permiten aprender a repartir tareas, organizar acciones y valorar la aportación de cada uno de los miembros del grupo, reforzando los lazos personales y el sentimiento de pertenencia.

Los juegos cooperativos, de igual modo, fomentan el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la empatía, el respeto y la colaboración. En el encuentro común de los retos, los estudiantes aprenden a cambiar conductas individualistas o conflictivas por acciones constructivas y colaboradoras orientadas al bienestar común. De esta manera, se genera un ambiente de apoyo mutuo donde el éxito no depende del rendimiento individual, sino de la capacidad del grupo para trabajar unido y alcanzar los objetivos planteados.

2.3.3.3. Juegos de diversión

Los juegos de diversión constituyen una dimensión esencial de los juegos cooperativos, ya que buscan provocar experiencias agradables, motivadoras y significativas para todos los participantes. Orlick (1996) afirma que la diversión es esencial dentro de estas actividades, ya que promueve la participación espontánea, el entusiasmo, el disfrute compartido y la creación de un ambiente positivo para el aprendizaje y la convivencia.

Los juegos recreativos, a diferencia de los juegos competitivos, no se basan en el logro o en el desempeño personal, sino en la experiencia de participar y en las vivencias que se van experimentando en el transcurso de la actividad. De esta forma, todos los participantes pueden disfrutar del juego sin temor al fracaso, a la exclusión o a la constante comparación con los demás.

De igual manera, Orlick (1996) afirma que la introducción de juegos cooperativos en los espacios de educación favorece al desarrollo integral de los estudiantes, mejorando las relaciones sociales, afectivas y de cooperación. Del mismo modo, estas actividades estimulan la creatividad, la imaginación y la capacidad de expresión, lo que favorece al bienestar tanto físico como emocional.

Por eso los juegos recreativos generan un ambiente de confianza, alegría y respeto mutuo, en el que los alumnos participan activamente y disfrutan de las vivencias compartidas. Esta dimensión es relevante para el presente

estudio, ya que permite la participación motivada de los estudiantes en las actividades cooperativas y el fortalecimiento de sus habilidades sociales, en un ambiente lúdico, inclusivo y propicio para el aprendizaje.

2.3.4. Condiciones para la aplicación de juegos cooperativos

Autores como Velázquez (2015) sostienen que la implementación efectiva de los juegos cooperativos depende de mantener ciertas variables constantes, las cuales permiten a los estudiantes participar en un ambiente seguro y estructurado. Velázquez señala la importancia de la constancia intercesiones, recomendando sesiones regulares de intervención para establecer una rutina en el aprendizaje cooperativo, por ello se ha establecido el desarrollo de los juegos cooperativos que se llevará a cabo mediante sesiones de aprendizaje. Asimismo, la organización del lugar y el horario refuerza la idea de que las propuestas deben desarrollarse en el mismo espacio y momento para construir un ambiente conocido, lo cual contribuye a que los alumnos se sientan a gusto y confiados en cada jornada.

La presencia continua del profesor es esencial para asegurar un acompañamiento educativo consistente y la prosecución del proceso formativo. Desde la mirada sociocultural, el educador ejerce una función de orientador que favorece la edificación del saber y el fortalecimiento de capacidades relacionales mediante el contacto permanente y la creación de un ambiente de seguridad (Vygotsky, 1978).

De igual modo, conservar una disposición ordenada en los encuentros, con tareas graduales y dinámicas grupales constantes, impulsa el afianzamiento de destrezas para trabajar conjuntamente. En esta línea, el aprendizaje en equipo se potencia cuando las vivencias formativas se ejecutan de forma metódica y organizada, posibilitando que los alumnos incorporen poco a poco formas de actuar basadas en la ayuda mutua y el compromiso colectivo (Johnson y Johnson, 1994).

2.3.5. Fases de los juegos cooperativos

La aplicación de los juegos cooperativos requiere una secuencia organizada que permita alcanzar los objetivos educativos propuestos. Diversos autores señalan que las actividades cooperativas deben desarrollarse mediante etapas que favorezcan la participación, la interacción y la reflexión de los estudiantes (Orlick, 1996; Johnson y Johnson, 1999; Velázquez, 2015). En la presente investigación se consideran las siguientes fases:

2.3.5.1. Fase de sensibilización

Esta fase tiene como objetivo motivar y preparar a los estudiantes para que participen activamente en las actividades cooperativas. En este momento se fomenta la cohesión del grupo, la confianza y la voluntad de colaborar con los compañeros. De acuerdo con Orlick (1996), es necesario generar un clima de aceptación, respeto y seguridad que favorezca la participación de todos los integrantes, antes de iniciar cualquier experiencia cooperativa. De igual manera, este paso les permite a los alumnos comprender la relevancia de la cooperación y las ventajas del trabajo en equipo para lograr metas compartidas.

2.3.5.2. Fase de organización

En esta etapa se definen las reglas, los papeles, los materiales y los procedimientos requeridos para la ejecución de las actividades. Johnson y Johnson (1999) afirman que una organización adecuada facilita la interdependencia positiva y la responsabilidad individual en el grupo. De igual forma, Velázquez (2015) afirma que la planificación previa permite optimizar la participación de los estudiantes y garantizar que todos comprendan las consignas y metas propuestas.

2.3.5.3. Fase de ejecución

Se refiere al momento en el que los alumnos crean los juegos cooperativos y aplican destrezas tales como comunicación, ayuda mutua, toma de decisiones y trabajo en equipo. En esta etapa, los participantes interactúan, superan desafíos y logran metas comunes. Según Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje cooperativo se ve reforzado cuando los miembros participan en

forma activa y armonizan esfuerzos para obtener resultados compartidos. De igual manera, Velázquez (2015) señala que la participación activa favorece el desarrollo de competencias sociales y emocionales.

2.3.5.4. Fase de reflexión

La reflexión es una instancia fundamental para analizar las experiencias vividas en el juego. En esta etapa los alumnos comparten opiniones, emociones, aprendizajes, identificando puntos fuertes y aspectos a mejorar. De acuerdo con Schön (1992), la reflexión sobre la acción permite generar conocimientos a partir de la experiencia y desarrollar una actitud crítica con respecto a las propias acciones. De igual forma, Orlick (1996) considera que el diálogo posterior a los juegos cooperativos fortalece la consciencia social y el aprendizaje significativo.

2.3.5.5. Fase de evaluación

Esta fase pretende valorar el logro de los objetivos planteados y comprobar el desarrollo de las habilidades sociales fomentadas en las actividades cooperativas. La evaluación permite reconocer los avances, las dificultades y los aspectos que requieren fortalecimiento. Según Velázquez (2015), la evaluación en los juegos cooperativos debe enfocarse no sólo en los resultados obtenidos, sino también en los procesos de interacción, cooperación, participación y respeto desarrollados por los estudiantes. De igual manera, el Ministerio de Educación del Perú (2016) menciona que la evaluación formativa promueve la mejora continua de los aprendizajes y la reflexión sobre el propio desempeño.

2.3.6. Juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales

Las habilidades de interacción social son comportamientos que manifiestan los individuos en múltiples circunstancias de la vida diaria y que, al ser desempeñadas de forma apropiada, ayudan a mejorar la convivencia con la sociedad, también, ayudan al logro de forma satisfactoria de sus intereses. En el desarrollo de las habilidades de interacción social interfieren múltiples factores externos e internos. En ese aspecto, la Actividad Física es una de las vías que

se considera para el crecimiento y potenciación de estas habilidades que son muy apreciadas en los variados campos de la humanidad (Flores, 2020).

Mediante la implementación de la Educación Física en el sector educativo, se desea el reforzamiento de las habilidades que permitan a los estudiantes desenvolverse de forma correcta, eludiendo la agresividad, además se orientan hacia la solidaridad, el respeto, la relación y la tolerancia, es por ello, que coopera en la formación de los alumnos (Restrepo, 2008).

Es importante tener en consideración que el conocimiento y el ejercicio que realiza la persona de su propio cuerpo mediante los distintos juegos cooperativos, admiten de forma favorable a un desarrollo físico y armónico de múltiples habilidades y capacidades. Así mismo, es de gran importancia que las personas tengan en consideración que no se trata de hacer ejercicio al azar o por hacer, sino que estas deben ser direccionadas meticulosamente por un experto que asegure sus resultados y sean evidenciados en la humanidad y en la convivencia habitual entre ellos mismos (Mendoza, 2021).

Las estrategias que se utilizarán en este proyecto se basan en que los alumnos tengan socialización, dado que la actividad física mediante los juegos cooperativos debe convertirse en una metodología en donde los estudiantes se reconozcan e interactúen con los seres humanos de forma sana, y así mismo obtengan destrezas y habilidades sociales, que les concedan tener buenas relaciones con sus familiares, amigos y en totalidad con su ambiente social.

Por ello, la presente investigación desarrollará unidades y sesiones de aprendizaje con la finalidad de fortalecer las habilidades sociales mediante la aplicación de juegos cooperativos, lo que permitirá identificar e intervenir en el desarrollo de dichas habilidades en la muestra de estudio.

En este aspecto, la Educación Física, como un área curricular, es la vía para que los alumnos logren alcanzar la madurez a través de la demostración de sus múltiples habilidades tanto sociales como personales, sin condicionarse de las prácticas deportivas teniendo como albor prominente el desarrollo de las relaciones sociales, control de la violencia, establecimiento de normas y disciplina y fortalecimiento del respeto, tolerancia y cooperación.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La investigación acción educativa es un enfoque metodológico que relaciona dinámicamente la investigación, la acción y la formación para mejorar las prácticas en la educación mediante la reflexión crítica y la intervención directa. Este tipo de investigación es colaborativa y participativa involucrando a los educadores y otros actores educativos en el proceso de investigar y mejorar su propia práctica.

De acuerdo con Rodríguez (2005), el proceso metodológico de la investigación acción que se utilizará en la presente investigación tiene como características principales: el diseño y aplicación de estrategias basadas en juegos cooperativos. Pues, en el diagnóstico de la situación problemática, los resultados o evidencias de los aprendizajes y el desarrollo de los niños nos muestran que las causas que originan el problema, requieren de las acciones orientadas a fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

La intervención pedagógica se realizará en base a un plan de acción. Francischini y Francischini (2007) definen el plan como actividades que se realizan para suscitar cambios en los desempeños monitoreados, de forma que

su valor actual se acerque a la meta de mejora propuesta (p. 28). En este sentido, el plan de acción se constituye en el orientador del proceso para la mejora de las habilidades sociales de alumnos desde los juegos cooperativos, encausando las actividades de aprendizaje como acciones destinadas a la solución del problema educativo para el cual es diseñado, en este caso, ¿Cómo mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén a través de los juegos cooperativos?

Kurt Lewin, uno de los precursores de la investigación acción en los años 40, describió esa metodología como un proceso en el que los investigadores y participantes colaboran para identificar problemas y desarrollar soluciones prácticas (Vidal & Rivera 2007, p.1), para Lewin, la investigación acción se caracterizaba por un ciclo continuo de planificación, acción, observación y reflexión.

Según Kemmis y McTaggart (1988), la investigación-acción es un tipo de indagación participativa y reflexiva, orientada a mejorar prácticas y resolver problemas concretos. Se caracteriza por ser un ciclo conjunto y repetitivo donde los participantes exploran, ponen en marcha y evalúan alternativas, lo que da lugar a un aprendizaje permanente y a una constante optimización. Esta perspectiva combina la acción práctica con la reflexión crítica y ayuda a los que participan en ella a comprender mejor su trabajo y los obstáculos con los que se encuentran. Dentro de este marco, la investigación-acción actúa a la vez como un método para la resolución de problemas concretos y como un medio de transformación social, puesto que incorpora la participación de los agentes implicados en todas sus fases, estimulando la participación activa en la transformación y el desarrollo de sus contextos más inmediatos.

Según Kemmis y McTaggart (1998), el proceso de la investigación-acción se organiza en diferentes etapas o momentos.

La primera es la fase de planeación, donde se reconoce la situación a atender y se plantean las estrategias a seguir. Esto implica desarrollar un esquema de trabajo cuidadoso, que responda a la situación concreta que se pretende indagar o transformar.

Actuación A estas alturas, el equipo deja el papel, los planes escritos, y pasa a la acción. Aquello que antes eran ideas, propuestas, ahora se hace realidad en el aula, en el espacio donde se trabaja. Los docentes, junto con los estudiantes u otros participantes, comienzan a llevar a cabo las actividades que habían preparado, enfrentándose a imprevistos, ajustando sobre la marcha y aprendiendo en el proceso. No se trata de aplicar recetas al pie de la letra, sino de ensayar caminos, probar qué funciona y qué no, siempre con la disposición de aprender de lo que va surgiendo. En esencia, es el momento de hacer, de equivocarse si es necesario, y de descubrir en la práctica aquello que la teoría no siempre puede mostrar.

Observación: Mientras se actúa, se mira también atentamente. No se trata aquí tan sólo de ver por ver, sino de registrar lo que pasa: cómo reaccionan los alumnos, qué dificultades aparecen, qué gestos, palabras o silencios revelan algo importante. El que observa, toma nota, sea en un cuaderno, con grabaciones o simplemente poniendo atención para luego recordar. En esta fase se recoge la materia prima para entender si lo que se está haciendo está realmente dando resultados o si hace falta cambiar el rumbo. Es como estar bailando y mirarse al espejo: uno se mira, se corrige y sigue.

Reflexión: Al terminar la jornada o la actividad es el momento de sentarse a pensar. Se habla de lo ocurrido, de lo que tomó por sorpresa, de lo que salió bien y de lo que podría mejorarse. Duele aceptar que algo no funcionó, pero ahí está la oportunidad de crecer. Esta reflexión no es un punto final, sino una pausa necesaria para respirar y decidir qué hacer a continuación. Lo valioso de este enfoque es que nunca tiene fin: siempre se puede volver a planificar, a actuar, a observar y a reflexionar.

Estos autores afirman que todo el recorrido se ordena en una cadena sin pausa (planear, actuar, observar, reflexionar, y volver a repetir el proceso) que va dejando enseñanzas y mejoras paso a paso, encarando dificultades reales y dando a los implicados mayor protagonismo, para que ellos mismos puedan leer su realidad escolar y aportar cambios. En el caso de esta propuesta, usar los juegos cooperativos como herramienta educativa pretende atender las causas del problema identificado, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, dando a entender que la perspectiva de Lewin, Kemmis y

McTaggart (1998) refuerza la importancia de integrar acción, reflexión y participación para lograr cambios efectivos en la educación, destacando que el éxito de la investigación-acción reside en su enfoque colaborativo y su capacidad de adaptarse a las realidades complejas del entorno educativo.

Esta investigación se desarrolló con la participación de 31 estudiantes de la Institución Educativa N.º 16001 “Ramón Castilla y Marquesado”, ubicada en la ciudad de Jaén. La población estuvo conformada por estudiantes de cuarto grado de secundaria, quienes se constituyeron en la muestra del estudio. La elección de estos estudiantes se basó en su vinculación directa con el contexto educativo donde se implementó la propuesta de intervención pedagógica.

La tarea se centró en crear y poner en práctica juegos cooperativos como recurso para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, teniendo en cuenta que este momento de su formación resulta clave para impulsar la ayuda mutua, la consideración por los demás y el actuar conjuntamente. El estudio estuvo guiado por un equipo conformado por un docente de la institución y un grupo de practicantes comprometidos, quienes contribuyeron al diseño, ejecución y evaluación de las actividades propuestas.

El profesor a cargo del salón posee un largo recorrido enseñando en secundaria y se distingue por su manera creativa de plantear propuestas educativas. Su involucramiento, sumado al de los futuros docentes, garantizó una mirada compartida y pensante en cada paso del plan, logrando que los juegos cooperativos se aplicaran bien, y que los estudiantes aprendieran cosas valiosas y se generaran mejoras duraderas en su manera de convivir.

Para la recolección de información en este trabajo investigativo, se emplearon diversas técnicas, entre ellas la observación, el uso de diarios de campo y la aplicación de cuestionario. Adicionalmente, se incorporaron instrumentos complementarios como la documentación fotográfica, que permitió registrar visualmente las evidencias de las actividades realizadas durante el proceso.

De acuerdo con Arias (1999), los procedimientos para recoger información resultan esenciales porque ayudan a conseguir datos ordenados y exactos, lo que luego facilita entender a fondo aquello que se está investigando.

Estos métodos se escogieron pensando en asegurar que la información obtenida fuera útil y tuviera sentido, de manera que realmente ayudara a cumplir con las metas que se había trazado el estudio.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) explican que observar no es simplemente quedarse mirando y anotando lo que pasa, como quien ve pasar las cosas sin hacer nada. Más bien, se trata de un trabajo donde uno se involucra de lleno en lo que está sucediendo, prestando atención con cuidado y sin perder detalle de las personas, sus reacciones, lo que se dicen y cómo se relacionan en el contexto estudiado.

Según Buitrago, et al (s/f) en la Metodología de investigación citando a Bonilla y Rodríguez quienes nos dicen que “los diarios de campo permiten al investigador monitorear permanentemente los procesos de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.

Bonetto (2016) señala que la fotografía se constituye como un recurso útil para examinar la realidad y recolectar datos, ya que permite fijar detalles que las demás técnicas no suelen captar. La imagen, al ofrecer un punto de vista amplio y específico del escenario analizado, fomenta un estudio más profundo de los componentes visibles. Su artefacto visual, además, admite múltiples lecturas, pues cada espectador puede interpretar lo que ve a partir de su propia experiencia, lo que hace de la fotografía un archivo que favorece una comprensión más matizada y contextual de lo observado.

La entrevista, según Díaz, et al. (2013), es una herramienta fundamental en los estudios cualitativos, ya que permite recoger evidencia y, a veces, permite el acceso a contenidos adicionales que solo afloran cuando dos personas hablan deliberadamente sobre un tema delimitado. De acuerdo con Gayou et al. (2016) este método fomenta una relación directa entre investigador y participante, e introduce al primero en el flujo cotidiano de las experiencias que rodean al fenómeno estudiado. La forma de conversación de la entrevista no sólo admite, sino que celebra lo inesperado, su flexibilidad se adapta a cada escenario y captura matices y hechos que un rígido cuestionario probablemente pasaría por alto.

El pre-test y post-test son herramientas de evaluación que se administran antes y después de una intervención para observar cambios en las competencias sociales de los sujetos participantes. En este estudio, el cuestionario de habilidades sociales actúa como un índice general que mide comunicación, empatía, trabajo en equipo y manejo de conflictos en los alumnos. Hernández y Mendoza (2018) señalan que el primer test, al aplicarse antes del programa, ofrece una línea de base, mientras que el segundo, realizado al final, permite cotejar los avances logrados y, por tanto, valorar cuán efectiva fue la estrategia implementada.

El instrumento empleado en la investigación como prueba de entrada fue el cuestionario, Yuni & Urbano (2006) mencionan que el cuestionario es una herramienta completamente estructurada, los encuestados continuaron con el mandato de las interrogantes eliminando la probabilidad de añadir otras respuestas.

Dicho instrumento estuvo constituido con 28 ítems, su escala valorativa es siempre, a veces, nunca. Este cuestionario es una adaptación del elaborado por Diaz (2021): Cuestionario de habilidades sociales.

3.2. DESARROLLO DE PLAN DE ACCIÓN

3.2.1. Desarrollo y análisis de las acciones realizadas

El plan de acción fue fundamental para abordar la pregunta de investigación y cumplir las metas propuestas, mediante un procedimiento organizado, sistemático y participativo que se dividió en etapas. En la etapa inicial se priorizó la identificación y delimitación del problema y la formulación de objetivos específicos que orientaran el desarrollo del proyecto; al mismo tiempo, se definieron las estrategias y las acciones concretas necesarias para llevar adelante el trabajo investigativo.

En la segunda etapa del proyecto el trabajo se divide en dos ejes. En el primero, Planificación de unidades y sesiones de aprendizaje, redactamos actividades ligadas a cada objetivo, usando juegos cooperativos como hilo conductor para cultivar habilidades sociales; de esa fase nacieron una selección

de materiales y el listado de recursos que necesitaban los grupos para esta fase. En el segundo eje, en la ejecución de juegos cooperativos, donde las actividades salieron al aula y cada alumno fue invitado a participar, creando así un clima de colaboración y solidaridad. En esa fase prestamos especial atención al trabajo en equipo, alentamos la interacción positiva y facilitamos la mediación en los desacuerdos, logros que reforzaron las competencias sociales fuera del aula y ayudaron a fijarlas en la cultura escolar.

3.2.1.1. Campo de acción: Unidades y sesiones de aprendizaje

El estudio estuvo orientado a la construcción de unidades y sesiones de aprendizaje que dieran cuenta de un esquema pedagógico visible y coherente para todo el currículo. Asimismo, cada unidad se trabajó de manera sistemática y detallada e incluyó actividades lúdicas donde el juego cooperativo fue utilizado de forma intencionada como la herramienta principal para reforzar las habilidades sociales del alumnado.

Cada unidad fue elaborada de manera que se alinee las metas de aprendizaje con las características del grupo y del ambiente en que se encuentra en este momento. Por eso se pensaron varias actividades en las cuales todos pudieran participar con la intención de cultivar el trabajo en equipo, la empatía, el respeto y la buena comunicación, cuatro pilares que sostienen el crecimiento integral del alumno.

Con esta estrategia se coordina el componente teórico y las actividades cotidianas de forma coherente con los objetivos del programa, lo que permite al estudiante vivir una experiencia formativa pertinente y cercana a su entorno escolar habitual.

A) Actividad específica 1: Difusión y negociación del proyecto en la institución educativa.

El jueves 22 de agosto de 2024 tuvo lugar una reunión de lanzamiento del estudio titulado Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los alumnos de cuarto de secundaria. Se coordinó con el equipo de dirección de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado 16001 y se obtuvo la formalidad para la realización del proyecto durante el presente ciclo escolar.

En la reunión se presentó el marco pedagógico sobre el que se basa el programa y los objetivos específicos que se persiguen con la introducción de juegos cooperativos en la clase. Se pusieron de relieve los beneficios de estas dinámicas, puesto que, aparte de perfeccionar las habilidades sociales, promueven un ambiente escolar más pacífico y reafirman valores como la solidaridad, la empatía y respeto entre los alumnos.

Se elaboró un oficio al director del centro, a fin de poner en marcha el proceso de oficialización del proyecto y en el cual se detallan ordenadamente las metas que se persiguen y el calendario propuesto para su realización. Se entregó el documento personalmente y revisada línea por línea lo que hizo que el directivo comprendiera la pertinencia de la iniciativa y su impacto positivo sobre el alumnado.

Tras analizar el escrito, el director manifestó estar de acuerdo con la redacción y garantizó el apoyo de la institución. Por ello, se comprometió a firmar una constancia que permitiría la ejecución de la actividad en la escuela. Ese documento, que da cuenta de la aprobación oficial, se recibió el 12 de septiembre de 2024.

Esta serie de gestiones y autorizaciones constituye un requisito previo fundamental para la puesta en marcha del proyecto, ya que asegura un apoyo institucional continuo y permite la articulación de la propuesta con el programa académico del actual ciclo escolar. En el anexo 3 se consignan las evidencias escriturales de esta actividad.

B) Actividad específica 2: Evaluación de entrada del nivel de habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de la I.E.P.S. Ramón Castilla y Marquesado.

El objetivo fue averiguar de una forma directa y cuantificable el grado de posesión de habilidades sociales de los alumnos de 3º de secundaria, justo antes de empezar el ciclo de juegos cooperativos. Esto permitió identificar las principales carencias en dimensiones como la empatía, la comunicación asertiva y la colaboración, con el fin de orientar el diseño de estrategias que favorezcan su fortalecimiento.

Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario de habilidades sociales (ver Anexo 4), compuesto por 28 ítems, agrupados en tres dimensiones fundamentales: empatía, asertividad y escucha activa. Cada ítem fue valorado mediante una escala de respuestas cualitativa con tres opciones: Siempre, A veces y Nunca. El cuestionario fue una adaptación del instrumento elaborado por Díaz (2021), denominado Cuestionario de habilidades sociales, y validado por juicio de expertos el 1 de octubre de 2020, lo que garantiza su pertinencia, coherencia y aplicabilidad en el contexto educativo de secundaria.

La aplicación del cuestionario se realizó el 12 de septiembre de 2024 a un total de 31 estudiantes. Los resultados obtenidos se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 1

Resultados de la prueba de entrada de la dimensión de la empatía.

ÍTEMS	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	f	%	f	%	
1. Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	9	29	5	16	17	55	31
2. Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	9	29	3	10	19	61	31
3. Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	15	48	5	16	11	35	31
4. Preguntas a tus compañeros si tienen problemas para realizar determinado juego.	14	45	6	19	11	35	31
5. Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	12	39	7	23	12	39	31
6. Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	14	45	11	35	6	20	31
7. Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego.	10	32	12	39	9	29	31
8. Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos.	9	29	10	32	12	39	31
9. Muestras alegría al compartir juegos grupales.	10	32	8	26	13	42	31
10. Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	10	32	9	29	12	39	31
11. Asumes de forma positiva los errores presentados durante el juego.	8	26	9	29	14	45	31

Nota: Resultados de pretest y de cuestionario aplicado el 12/09/2024 a 31 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N°16001 – Jaén.

Interpretación: De la tabla 1 se evidencia que los estudiantes mostraban dificultades para exteriorizar conductas empáticas en los juegos cooperativos. En el primer ítem, referido a apreciar las intervenciones de los compañeros durante el juego, sólo el 29 % contestó “Siempre”, mientras que el 55 % señaló “Nunca”. Del mismo modo, en el segundo ítem, que tiene que ver con demostrar empatía ante los problemas de los compañeros, el 29 % marcó “Siempre” y el 61 % señaló “Nunca”, siendo uno de los resultados más desfavorables.

Respecto a felicitar a sus compañeros por cumplir los objetivos del juego, el 48 % respondió que lo haría “Siempre” y el 35 % respondió que nunca lo hacía. El 45 % también manifestó que siempre pregunta a sus compañeros si tienen dificultades para realizar determinado juego, mientras que el 35 % indicó “Nunca”. Estos resultados indican que, si bien existe una cierta disposición para reconocer los logros y dar apoyo, estas conductas todavía no se manifiestan de forma generalizada en el conjunto del grupo. El 39 % de los encuestados declaró ayudar a sus compañeros a realizar las secuencias del juego “Siempre”, mientras que otro 39 % respondió “Nunca”, lo cual evidencia una distribución equilibrada y, por tanto, la necesidad de reforzar esta conducta. En el ítem sobre compartir formas de realizar el calentamiento previo al juego se obtuvo un resultado más favorable, ya que un 45 % respondió “Siempre” y un 20 % “Nunca”.

Por otra parte, en relación con ayudar a los compañeros en las actividades propias del juego, el 32 % manifestó que lo hacía “Siempre”, mientras que el 29 % contestó que era “Nunca” y el 39 % “A veces”. Solo un 29% contestó que siempre participaba con entusiasmo en los juegos cooperativos, en tanto que el 39% contestó que nunca lo hacía. El 32 % también expresó que se alegra al compartir juegos grupales, mientras que el 42 % respondió “Nunca”.

Del mismo modo, para el ítem que evalúa la valoración de la participación de los compañeros en los juegos, el 32 % respondió “Siempre”, mientras que el 39 % marcó “Nunca”. Finalmente, respecto de la asunción positiva de los errores presentados durante el juego, solo el 26 % respondió “Siempre”, mientras que el 45 % manifestó “Nunca”, lo que evidencia dificultades para afrontar de manera positiva tanto los propios errores como los de los demás.

Tabla 2*Resultados de la prueba de entrada de la dimensión de asertividad.*

ÍTEMS	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	f	%	f	%	
12. Expresas tus ideas intentando no ofender a tus compañeros de equipo.	8	26	8	26	15	48	31
13. Cuando estas en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	9	29	9	29	13	42	31
14. Tratas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	10	32	8	26	13	42	31
15. Si alguno de tus compañeros comete un error, lo invitas a corregir sus fallas, pero sin violencia.	9	29	10	32	12	39	31
16. Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos	10	32	9	29	12	39	31
17. Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	11	35	9	29	11	35	31
18. Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	9	29	8	26	14	45	31
19. Consideras las ideas que expresan tus compañeros para presentar un juego modificado	12	39	8	26	11	35	31
20. Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	11	35	5	17	15	48	31
21. Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	10	32	8	26	13	42	31
22. Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego	8	26	9	29	14	45	31

Nota: Resultados de pretest y de cuestionario aplicado el 12/09/2024 a 31 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N°16001 – Jaén.

Interpretación: Según la tabla 2, los niveles de asertividad mostrados por los estudiantes durante las actividades de juego cooperativo eran poco favorables. En el ítem que se refiere a expresar ideas sin ofender a los compañeros sólo el 26 % respondió “Siempre”, mientras que el 48 % señaló “Nunca”, lo que evidencia dificultades para comunicarse de manera respetuosa. En el mismo sentido, en el punto que indica expresar los motivos para no estar de acuerdo sin faltar el respeto, el 29 % contestó “Siempre” y el 42 % “Nunca”. En el mismo punto respecto al trato amistoso entre compañeros, el 32 % afirmó hacerlo “Siempre”, en tanto que el 42 % dijo hacerlo “Nunca”. Respecto a la corrección de errores a los compañeros sin recurrir a la violencia, el 29 %

contestó “Siempre”, mientras que el 39 % señaló “Nunca”. Del mismo modo, al evaluar la conducta de los compañeros cuando obtienen méritos, el 32 % declaró hacerlo “Siempre” y el 39 % “Nunca”. Esto demuestra limitaciones para reconocer los logros de los demás y para poder dar una retroalimentación adecuada.

Por otro lado, en el ítem correspondiente a reflexionar sobre los resultados obtenidos en el juego, el 35 % respondió “Siempre” y otro 35 % respondió “Nunca”. Al preguntar a los compañeros si tenían dudas sobre la comprensión del juego, solo el 29 % indicó “Siempre”, mientras que el 45 % señaló “Nunca”. Estos resultados reflejan dificultades para incentivar una comunicación activa y tener en cuenta las necesidades de los miembros del equipo. En los ítems referidos a considerar las ideas de los compañeros y a expresar opiniones, se ve que el 39 % manifestó considerar “Siempre” las ideas para modificar un juego, mientras que el 35 % respondió “Nunca”. El 35 % también indicó que siempre expresa sus opiniones con claridad, mientras que el 48 % manifestó “Nunca”. Finalmente, en relación con comunicar confianza mediante ideas motivadoras para terminar el juego, solo el 26 % respondió “Siempre”, mientras que el 45 % indicó “Nunca”.

Tabla 3

Resultados de la prueba de entrada de la dimensión de escucha activa.

ÍTEMS	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	f	%	f	%	
23. Escuchas con atención las ideas de tus compañeros para crear un juego	8	26	8	26	15	48	31
24. Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego	11	35	10	32	10	32	31
25. Complementas con tus ideas para modificar un juego	9	29	9	29	13	42	31
26. Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación en el juego.	10	32	7	23	14	45	31
27. Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	9	29	9	29	13	42	31
28. Pides a tus compañeros que recuerden las reglas del juego	8	26	9	29	14	45	31

Nota: Resultados de pretest y de cuestionario aplicado el 12/09/2024 a 31 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N°16001 – Jaén.

Interpretación: Los resultados de la prueba de entrada de la dimensión escucha activa muestran que los estudiantes tenían dificultades para escuchar, comprender y considerar las ideas de sus compañeros durante el desarrollo de los juegos cooperativos. En el mismo punto, respecto a escuchas con atención las ideas de tus compañeros, el 26 % respondió “Siempre”, mientras que el 48 % indicó “Nunca”.

En el ítem de escuchar con atención las ideas de los compañeros para crear un juego, el 35 % afirmó hacerlo “Siempre”, el 32 % “A veces” y el 32 % “Nunca”. Esto muestra que, aunque un grupo importante de estudiantes muestra disposición de escuchar, todavía existe un grupo que muestra dificultades para mantener una escucha adecuada durante el trabajo grupal.

Sobre el escuchar las ideas de los compañeros antes de corregir un error del juego solo el 29 % respondió “Siempre”, mientras que el 42 % indicó “Nunca”. Asimismo, en cuanto a complementar ideas para modificar un juego el 32 % señaló “Siempre” y el 45 % “Nunca”, mostrando dificultades para integrar los aportes de los demás antes de proponer modificaciones.

Al preguntarles si escuchaban las críticas de los compañeros para mejorar su desempeño en el juego, el 29 % contestó “Siempre”, mientras que el 42 % dijo “Nunca”. De la misma forma, en relación a entender la información que aportan los compañeros para tomar acuerdos, el 26 % manifestó “Siempre”, mientras que el 45 % contestó “Nunca”. Estos resultados muestran limitaciones para recibir opiniones, comprender los mensajes de los demás y poder utilizarlos para construir acuerdos grupales.

Finalmente, en el séptimo punto, que tenía que ver con solicitar a los compañeros que se acuerden de las reglas del juego, el 35 % respondió “Siempre”, el 26 % “A veces” y el 39 % “Nunca”. Aunque este indicador muestra un porcentaje ligeramente superior en la categoría “Siempre”, aún se puede observar que una proporción considerable de estudiantes no recurre a sus compañeros para aclarar o recordar las reglas durante las actividades.

En conclusión, los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N.º16001 – Jaén tenían dificultades en las tres dimensiones de la empatía, la asertividad y la escucha activa, con

predominio de la categoría “Nunca” en varios de los indicadores evaluados, lo que evidencia limitaciones en la interacción social, especialmente en la capacidad de ponerse en el lugar del compañero, comunicarse respetuosamente y escuchar atentamente durante las actividades grupales. Aunque algunos indicadores muestran porcentajes favorables en la categoría “Siempre”, no son suficientes para asegurar que estas competencias se encuentran consolidadas en la mayoría de los estudiantes.

Así, el diagnóstico inicial permitió identificar la necesidad de fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes mediante una estrategia que favorezca la interacción, cooperación y comunicación entre los integrantes del grupo. En este sentido, los juegos cooperativos constituyen una alternativa pedagógica pertinente, ya que requieren de la participación conjunta de los estudiantes para la consecución de objetivos comunes, generando situaciones que permiten practicar de forma progresiva la empatía, la asertividad y la escucha activa. Estos resultados fueron los que dieron pie a la planificación y ejecución de las actividades de intervención orientadas al mejoramiento de las habilidades sociales de los estudiantes.

C) Actividad específica 3: Planificación colegiada, análisis de programación inicial y priorización de unidades y sesiones de aprendizaje.

Se realizó un análisis de manera grupal a través de una tabla de contextualización, que permitió identificar y seleccionar las competencias que mejor se alinean al propósito de la investigación: Mejorar las habilidades sociales de los alumnos de cuarto grado de secundaria, a través de los juegos cooperativos. Luego de esa cuidadosa valoración se seleccionó la competencia Interactúa a través de sus habilidades socio motrices por su relación con la comunicación, la cooperación, el respeto mutuo y la resolución de conflictos en actividades grupales.

Las sesiones fueron diseñadas con el profesor Edwin Dávila de la institución y el profesor de especialidad Carlos Lachos. En cada encuentro se tuvieron en cuenta los objetivos del proyecto, las competencias que se deseaba desarrollar y las particularidades de los alumnos. Se programaron actividades de inicio, desarrollo y cierre, para que la secuencia resultara lógica y coherente. Por

otra parte, se sumaron estrategias participativas, recursos innovadores y herramientas de evaluación formativa que hacen posible seguir el progreso en las habilidades sociales.

En el aula de cuarto grado “E” de educación secundaria se observan serias dificultades para trabajar en conjunto, comunicarse con claridad y expresar ideas, lo que crea un clima tenso y poco productivo. Para revertir esa situación se han planeado dos unidades de aprendizaje; la primera se titula “socializamos en equipo al realizar juegos cooperativos” y se centra en explorar y diseñar juegos que promuevan inclusión, diversidad y habilidades sociales como autoestima, comunicación asertiva, empatía, toma de decisiones, respeto y responsabilidad. Mediante la recreación como herramienta, estas actividades buscan fortalecer el trabajo en equipo, elevar la calidad de vida escolar y generar encuentros positivos que rompan las dinámicas negativas actuales.

La segunda unidad, titulada Mejoramos nuestra forma de socialización en grupos mediante juegos de cooperación, sigue el hilo de la primera y busca enriquecer las habilidades sociales desde una perspectiva más profunda. Al centrarse en colaboración, comunicación y manejo de conflictos, propone juegos que modelan conductas como empatía, respeto y responsabilidad. Cada actividad está planeada para que el grupo enfrente un reto en conjunto, lo que a su vez alimenta la autoestima individual y además cualidades como la toma de decisiones en un contexto inclusivo y diverso.

Este trabajo colaborativo facilitó la elaboración de un plan integrado, contextualizado y conectado con los objetivos del proyecto, por lo cual cada unidad y sesión contribuyó a crear un ambiente educativo colaborativo y rico en experiencias. Las unidades y sesiones planificadas se detallan en el anexo 5.

D) Actividad específica 4: Evaluación y reflexión crítica sobre el proceso de planificación de unidades y sesiones de aprendizaje.

Se realizó una revisión cuidadosa de la manera en que se elaboraron las unidades y las sesiones, con el fin de comprobar si los objetivos, las competencias seleccionadas y las actividades que se llevaron a la práctica estaban realmente alineados. Para esto se utilizó una lista de cotejo que permitió comparar cada sesión e identificar de forma sistemática tanto lo que funciona

bien como lo que todavía necesita ajustes, todo en relación con las particularidades y necesidades del alumnado. Se examinaron además las estrategias didácticas, los materiales disponibles y los resultados visibles en el desarrollo de habilidades sociales. A partir del proceso de reflexión, se propusieron modificaciones concretas que permitieron optimizar el siguiente ciclo de planificación, otorgando especial énfasis a la incorporación de juegos cooperativos como eje central del proceso de aprendizaje.

3.2.1.2. Campo de acción: Juegos cooperativos

El propósito de este trabajo es indagar acerca de la incorporación intencionada de los juegos cooperativos en el aula como estrategia para promover el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. Las propuestas seleccionadas tienen como objetivo cultivar valores como la solidaridad, el respeto, la empatía y el trabajo en equipo, los cuales son considerados fundamentales para una convivencia armoniosa en el aula. Las actividades se fueron introduciendo de forma sistemática teniendo en cuenta las particularidades y el ritmo del grupo. Este diseño permitió que cada alumno participara, cambiando la lógica competitiva que se suele tener y poniendo la colaboración como eje de la experiencia. Con esta estrategia se ha buscado, en definitiva, afianzar las relaciones entre pares y consolidar un clima comunitario, para que los estudiantes puedan aprender de forma significativa, en un ambiente lúdico que estimule su desarrollo integral.

A) Actividad específica 1: Selección y/o adaptación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales es los estudiantes.

Se trabajó en la identificación y adaptación de juegos cooperativos que, en lugar de incentivar la rivalidad, fortalezcan los valores fundamentales para la convivencia de los jóvenes: comunicarse con claridad, ponerse en el lugar del otro, mostrar respeto y aprender a trabajar como un solo cuerpo.

Se observaron hojas de ruta y propuestas de juegos en contracorriente, desechando de plano las variantes que trasladan la competición al primer plano. Se ajustó cada fórmula escogida al perfil concreto de los alumnos y al escenario

escolar: edad, estadio madurativo, gustos manifestados por los estudiantes y recursos disponibles.

a) La sogá

Juego tradicional que promueve la cooperación y el trabajo en equipo, donde dos grupos de estudiantes compiten por tirar de una cuerda en direcciones opuestas hasta hacer que el equipo contrario cruce una línea marcada en el suelo. Para desarrollarlo se necesita una cuerda larga y un marcador para la línea (puede ser cinta adhesiva, tiza o una cuerda). Los estudiantes se dividen en mitades numéricamente equivalentes y colocan ambas manos sobre la sogá. En el momento en que resuena un aviso preestablecido, todos tiran del mismo modo; la victoria corresponde al grupo que primero hace cruzar la línea marcada en el piso. Más allá de la competencia física e inmediata, el ejercicio fortalece la comunicación, promueve las estrategias colectivas, puesto que cada grupo debe decidir rápidamente cuándo modificar la presión o cuándo aflojarse para recuperar aliento. Al concluir el juego, se brinda un breve espacio para que los niños compartan cómo se sintieron durante el juego, qué estrategias utilizaron y cómo trabajaron en equipo, promoviendo así una reflexión sobre la importancia de la cooperación y el respeto por los demás

b) Carrera del salta saco

Es un juego dinámico que promueve la interacción activa y fortalece habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, la toma de decisiones en grupo y la empatía. Para desarrollarlo se necesita un saco grande por equipo, conos, platos y la participación de 7 a 8 estudiantes por grupo organizados en columnas. El primer jugador de cada columna se coloca el saco y, al sonar la señal, debe avanzar saltando hasta un cono ubicado a unos 10 metros de distancia, donde colocará un plato sin que se caiga. Luego, regresa con el saco y entrega el turno al siguiente compañero. Una vez que todos haya completado esta primera fase individual, el equipo participa en una segunda parte más desafiante: dos estudiantes se colocan sobre el saco mientras un tercer compañero los jala desde el frente, obligándolos a coordinar sus movimientos para avanzar juntos. Al finalizar el juego se reflexiona con los niños sobre la importancia de apoyarse mutuamente para lograr un objetivo común.

c) La tela araña

Es un juego cooperativo que fomenta la colaboración, el liderazgo compartido y la toma de decisiones en grupo, mientras los estudiantes enfrentan el reto de atravesar una “tela de araña” hecha con cuerdas distribuidas entre columnas, formando agujeros de distintos tamaños. Para desarrollarlo se necesita un espacio amplio (como una loza deportiva), cuerdas o cintas, y conos para delimitar el área. Los estudiantes, organizados en equipo, deberán planear juntos cómo atravesar la red sin tocar las cuerdas, pasando por los agujeros mediante estrategias de cooperación y apoyo mutuo. La dinámica exige comunicación constante, ya que deben decidir qué agujero usar y cómo ayudar físicamente a cada compañero para lograr el objetivo. Al finalizar, se dialoga con los estudiantes sobre cómo se sintieron, qué decisiones tomaron y qué aprendieron del trabajo en grupo.

d) Globo al aire

Es un juego cooperativo que promueve la coordinación, el trabajo en equipo, la comunicación y la motricidad, mediante una dinámica activa y divertida. Para llevarlo a cabo se forman cuatro grupos con igual número de participantes, quienes deben permanecer tomados de las manos durante toda la actividad. Cada grupo recibe la asignación de un globo de color diferente, y al iniciar el juego, el docente lanza los globos al aire en direcciones distintas. Los equipos deben correr juntos hacia su globo asignado sin soltarse, y una vez que lo alcanzan, deben llevarlo al centro del área sin tocarlo con las manos, empleando estrategias creativas para mantenerlo en el aire o transportarlo. Al finalizar la actividad, se dialoga con los estudiantes sobre cómo lograron mantener el grupo unido, qué estrategias utilizaron y cómo se sintieron trabajando juntos, reforzando así los valores de unidad y respeto en el grupo.

e) Equilibrio sobre balones

Es un juego cooperativo que desafía la coordinación grupal, el equilibrio y la comunicación efectiva, promoviendo el trabajo en equipo y la resolución de problemas en un contexto lúdico. Para desarrollarlo, los estudiantes se organizan en equipos de 5 a 7 integrantes y se colocan balones (uno por equipo) en el centro de un espacio amplio y seguro. El objetivo es que todos los miembros del

equipo logren subirse al balón y mantener el equilibrio durante un tiempo determinado, como 30 segundos o un minuto. El equipo que logre hacerlo en el menor tiempo y sin caídas gana un punto. A medida que se avanza en el juego, se retiran balones progresivamente, lo que obliga a los participantes a reorganizarse, planificar y colaborar aún más estrechamente para superar el reto. Al finalizar, se realiza una breve reflexión grupal sobre cómo se organizaron, qué dificultades encontraron y cómo las superaron juntos.

f) Los globos

Es un juego activo y lleno de energía que busca fomentar la cooperación, la comunicación efectiva, la estrategia grupal y la resolución de conflictos, a través de una competencia divertida donde los estudiantes deben proteger sus globos y reventar los de los equipos contrarios. Para jugar, se forman equipos de 6 a 8 participantes y a cada jugador se le ata un globo de un color específico al pie, representando así a su equipo. En un espacio amplio y seguro, los estudiantes deben moverse con agilidad para evitar que revienten su globo, mientras intentan explotar los globos de los demás utilizando solo los pies. No se permite el uso de manos ni dañar los globos del propio equipo. A medida que los globos se revientan, los jugadores salen temporalmente del área, y el equipo que logre eliminar todos los globos contrarios gana la ronda. Al concluir el juego, se genera una conversación grupal para reflexionar sobre cómo se sintieron durante la competencia, qué estrategias utilizaron y cómo lograron apoyarse mutuamente para alcanzar el objetivo.

g) El puente

Es un juego de equipo que fomenta la planificación, la organización, la comunicación y la colaboración. Los alumnos, para su realización, se agrupan en equipos de 5 a 6 integrantes y, en un lugar amplio, se indica bien el punto de partida y de llegada del recorrido. A cada grupo se les da un número determinado de aros y se les pide que atraviesen un espacio delimitado sin que ninguno de sus miembros pise el suelo descubierto. La actividad comienza con un pequeño intervalo para discutir tácticas, por lo que la conversación inicial suele versar sobre la distribución del peso y la sincronización de los pasos. Si un miembro toca el piso por accidente, el grupo debe retroceder y reiniciar, un mecanismo que obliga a asumir la culpa colectivamente y afinar la coordinación. Al finalizar

la prueba se abre una ronda de reflexión en la que cada uno cuenta el rol que asumió y la estrategia que le resultó más eficaz, y se preguntan qué aprendieron de la experiencia vivida en común.

h) El laberinto

Es un juego cooperativo que gira en torno a la toma de decisiones colectivas y a la resolución conjunta de problemas. Su diseño pretende fomentar de una manera lúdica el compañerismo y la empatía, así como el respeto por las propuestas ajenas. Los chicos deben guiar al personaje por un laberinto de calles hasta la salida, esquivando callejones sin salida y obstáculos ocultos. Sólo se permite avanzar sobre los cuadrados libres; al chocar con una pared, el conjunto se ve obligado a replantearse la estrategia en el acto. Pueden aparecer atajos o pasadizos secretos, y su identificación está en la observación colectiva y el diálogo sostenido. El límite de movimientos que tiene el reto obliga a una cuidadosa planificación y una precisa comunicación. Después de cada ronda, los jugadores intercambian una reflexión sobre las tácticas utilizadas, los roles adoptados y las lecciones aprendidas en el cruce de voces.

i) Pasando la ula – ula

Es una dinámica colectiva que fusiona movimiento con interacción social. Su diseño directo obliga a los participantes a intentar, casi sin pensarlo, que el cuerpo y la voz trabajen juntos. Un grupo de entre cinco y siete estudiantes se toma de las manos y se queda quieto. El primer jugador recibe un aro (ula-ula), que debe pasar por todo su cuerpo sin soltarse de las manos, haciéndolo llegar hasta el último compañero de la fila, cada participante debe mover su cuerpo con agilidad y colaboración, mientras los demás apoyan sin romper el contacto. Cuando concluye la ronda, el equipo colecciona un punto. En una segunda ronda, se aplica una variante: el ula-ula debe regresar al primer jugador utilizando la misma técnica, en otra parte del juego cada equipo se organizará para trasladar el aro solo con la frente, luego con las espaldas y otras variantes creadas por los estudiantes. El juego se cierra con un repaso espontáneo donde cada candidato cuenta cómo pensó el próximo trazo y de qué manera la confianza se tradujo en movimiento.

B) Actividad específica 2: Ejecución de sesiones de aprendizaje para mejorar las habilidades sociales.

Esta actividad fue diseñada para implementar estrategias pedagógicas basadas en juegos cooperativos con el propósito de fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes. Durante esta etapa, se llevaron a cabo las actividades planificadas, asegurando un enfoque participativo e inclusivo que involucrará a todos los alumnos de manera activa.

Cada sesión fue desarrollada siguiendo una estructura organizada en momentos: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio, se introdujeron las dinámicas y juegos de cooperación con los objetivos de manera clara y motivadora. En el desarrollo, los estudiantes participaron en juegos cooperativos diseñados para fomentar valores como la colaboración, el respeto, interacción y la empatía. Finalmente, en el cierre, se promovió la reflexión grupal sobre las experiencias vividas y los aprendizajes obtenidos.

a) Sesión de aprendizaje N°01: “Construyendo confianza a través de dinámicas y juegos cooperativos”

Esta sesión tuvo como finalidad de dar a conocer como los juegos cooperativos ayudan a mejorar la forma de relacionarse entre compañeros. Se tomo la asistencia de los estudiantes y después se continuo con dinámicas como la de trotar por todo el campo deportivo, luego el profesor decía un número y de acuerdo a eso los estudiantes tenían que agruparse.

Está actividad se hizo al principio de la sesión como parte del calentamiento, y como para romper el hielo entre compañeros, después se realizó ejercicios de estiramiento en parejas, todo este parte duro entre 8 a 10 minutos luego se comenzó con los juegos “la sogá” “los globos” y el juego del “laberinto”, estas actividades tuvieron una duración aproximada de 30 minutos. Al realizar estos juegos hubo diferentes problemas al momento de formar los grupos, ya que muchos de los estudiantes se negaban a participar con los compañeros que se les agrupaba, mostraban disconformidad e incomodidad porque ellos querían trabajar con los que siempre lo hacían.

Se procuró conformar los grupos de manera equilibrada, considerando una distribución equitativa entre hombres y mujeres, así como la participación

activa de todos los integrantes dentro de cada equipo. En esta sesión ocurrieron bastantes problemas para organizar los grupos. Había mucha negativa por parte de los estudiantes en realizar las actividades propuestas, ya que ellos querían trabajar como las veces anteriores. Ante todo, esto nosotros como docentes les mencionamos que esto era porque recién estaban empezando a trabajar de esta forma, pero ya luego se acostumbrarían y ya después de explicarles y hacerles entender que debían trabajar de esa forma accedieron y empezaron a realizar las actividades.

Como parte final de la sesión se hizo la retroalimentación, preguntando a los estudiantes de ¿cómo se habían sentido durante el desarrollo de las actividades? ¿Porque se les dificultó trabajar con diferentes compañeros? ¿Por qué se les dificulta comunicarse entre ellos? ¿a qué creen que se debe?, donde ellos decían que estaban acostumbrados a trabajar de dos o tres, ya que anteriormente los profesores solo realizaban actividades de trabajo con solo esa cantidad, pero no de grupos de cuatro a más.

También, mencionaban que en los otros cursos pasaba lo mismo, que ellos tenían ya sus grupos y estaban acostumbrados a trabajar solo con ellos y que por eso no sabían cómo se trabajaría con otros compañeros y tenían inseguridad por eso siempre formaban los mismos grupos. Después de haberlos escuchado se dio a conocer a los estudiantes que hemos notado deficiencias en la mayoría de ellos para interrelacionarse, pero que esto iba a mejorar con forme se avanzaba con el desarrollo de las actividades programadas. Según documentamos en nuestro diario de campo, “los estudiantes quedaron motivados y mencionaron que participarían de las actividades planificadas y poder mejorar sus habilidades de socialización (Diario de campo 25/09/2024). Las evidencias incluyen fotografías de lo realizado durante la clase.

Figura 1

Estudiantes de la I.E. “Ramón castilla y marquesado” jugando al laberinto, la soga y los globos.



b) Sesión de aprendizaje N°02: “Aprendemos a socializarnos”

Esta sesión de aprendizaje tuvo como propósito mejorar las habilidades sociales y de coordinación motriz en los estudiantes. Se basó en el trabajo colaborativo, puesto que es importante para lograr los objetivos de nuestra investigación; teniendo como estrategia los juegos cooperativos. Cabe mencionar que en estas instancias de nuestra investigación había problemas de consideración respecto a la interacción de estudiante a estudiante y estudiante docente.

Antes de iniciar con las actividades planificadas se brindó las orientaciones y las normas de convivencia para una mejor interacción. Después de ello se pasó a detallar el propósito de la sesión de aprendizaje, se realizó la activación corporal, la cual consistió en ejercicios de movilidad articular, desplazamientos y flexo extensiones, se dio a conocer la importancia de las actividades a realizar, las cuales fueron “la telaraña” “pasando la ula-ula” y “el puente”.

En la actividad de la telaraña, a los estudiantes les costaba ponerse de acuerdo no logrando un buen trabajo en equipo y había discusiones entre discentes. Ante esta problemática se intervino y abordamos a los estudiantes

mencionando nuevamente las normas que se habían comprometido a cumplir; además de ello se brindó algunas orientaciones sobre como deberían llevar a cabo la actividad para un mejor desarrollo de la misma. Otra situación significativa ocurrió en la actividad del “puente”, donde se volvió a formar equipos, y los estudiantes nuevamente mostraron disconformidad; siendo el mayor problema la falta de empatía tanto varones como en mujeres. Nuevamente el equipo intervino y optamos por formar equipos de forma aleatoria y los cuales contenga la misma cantidad de mujeres y varones. (Diario de campo, 02/10/2024).

Mencionar que durante las actividades se brindó las orientaciones en cuanto a la interacción y las actividades ejecutadas. Finalizada la sesión de aprendizaje el equipo de investigación nos reunimos para evaluar el trabajo. Concluyendo que las estrategias ejecutadas en esta sesión de aprendizaje fueron de gran utilidad para nuestra investigación, ya que, fortalece las habilidades sociales.

Figura 2

Estudiantes la I.E. “Ramón castilla y Marquesado” realizando los juegos de las ula-ulas, el puente y la tela araña.



c) Sesión de aprendizaje N°03: “Construyendo confianza a través de las dinámicas y juegos cooperativos”

El objetivo de esta sesión de aprendizaje fue mejorar las habilidades sociales y la coordinación motriz en los estudiantes de tercer año de secundaria, abordando diversas dificultades comunes en este grupo, como la falta de empatía, dificultades en la resolución de conflictos y problemas de comunicación tanto entre compañeros como con el docente. Para lograrlo, se optó por el trabajo colaborativo, una estrategia clave en nuestra investigación, utilizando juegos cooperativos como herramienta principal.

Al inicio de la clase, se identificaron algunos problemas previos en la interacción entre los estudiantes, como la resistencia a colaborar, la dificultad para escuchar y respetar las opiniones ajenas, y la tendencia a la competencia individual. Por ello, antes de iniciar con las actividades, se brindaron orientaciones claras sobre las normas de convivencia y la importancia de una actitud respetuosa y empática, tanto en el contexto grupal como con el docente. Esto preparó a los estudiantes para un ambiente de respeto mutuo y colaboración. El inicio de la sesión comenzó con una activación corporal, con el fin de mejorar la disposición física para participar activamente en las dinámicas grupales. Posteriormente, se explicó a los estudiantes el propósito de la sesión y cómo las actividades programadas contribuirían a mejorar sus interacciones sociales.

Se presentaron tres actividades cooperativas: “circuito” “el laberinto” y “el salta sapo con ula-ulas”. Durante la segunda actividad, se observó que los estudiantes tenían dificultades para ponerse de acuerdo, lo que resultó en desacuerdos y falta de colaboración efectiva. Esto evidenció la presencia de un problema relacionado con la falta de habilidades para trabajar en equipo. Ante esta situación, el docente intervino rápidamente, recordando a los estudiantes las normas previamente establecidas y ofreciendo sugerencias prácticas sobre cómo organizarse mejor, distribuir responsabilidades y respetar las ideas de los demás para lograr un desempeño más eficiente.

En la última actividad, se formaron nuevos equipos y, nuevamente, se evidenció la falta de empatía entre los estudiantes, tanto entre varones como entre mujeres. Los conflictos surgieron principalmente debido a la falta de

consideración y el individualismo, lo cual dificultó la cohesión grupal. Ante este desafío, el equipo docente optó por formar equipos de manera aleatoria, asegurando una distribución equilibrada entre géneros. Esta medida permitió una mayor equidad en las interacciones y promovió una mejor integración entre los estudiantes. Durante la sesión, el equipo continuó brindando orientaciones y refuerzos sobre la importancia de la cooperación, la escucha activa y la empatía. Además, se destacó la necesidad de tener una actitud positiva frente a los demás, independientemente de las diferencias de género o de personalidad.

Al finalizar la sesión, el equipo de investigación se reunió para evaluar el desarrollo de la clase. Se concluyó que las estrategias utilizadas fueron efectivas para abordar los problemas de habilidades sociales, ya que permitieron a los estudiantes reflexionar sobre sus actitudes y mejorar la calidad de sus interacciones, tanto dentro del grupo como con el docente. Esta experiencia resultó ser valiosa no solo para el desarrollo de habilidades motrices, sino también para fortalecer la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos en un entorno grupal. (Diario de campo, 16/10/2024). Las evidencias incluyen fotografías de lo realizado durante la clase.

Figura

Estudiantes del colegio “Ramón Castilla y Marquesado”, realizando los juegos de circuito “el laberinto”, “el salta sapo con ula-ulas”.



d) Sesión de aprendizaje N°04: “Desarrollamos la colaboración en equipo”

Esta sesión se centró en llevar a cabo una actividad de aprendizaje basada en dinámicas y juegos de cooperación, con el objetivo de continuar fortaleciendo las habilidades sociales de los estudiantes. Al inicio de la clase, se continuó explicando como en cada clase, la importancia de respetar las normas de convivencia, luego se brindó las orientaciones necesarias para el desarrollo adecuado de la actividad. Una vez en el campo deportivo, se comenzó con una dinámica de activación corporal, la cual tuvo una duración aproximada de 10 minutos. Al finalizar la activación, los estudiantes fueron organizados en grupos de 7, procurando una distribución equitativa entre hombres y mujeres. En esta sesión, se llevaron a cabo tres juegos: “carrera de sacos”, “los globos” y “transporte de ula-ulas”.

Durante el desarrollo del primer juego, surgieron problemas para empezar, por el motivo que, entre los estudiantes, sentían disconformidad con los compañeros con los que les tocaba trabajar. En algunos casos, se negaban a colaborar con aquellos que no compartían su misma capacidad física, lo que provocó algo de desorden. Para nosotros como docentes fue necesario intervenir para garantizar que todos participaran adecuadamente, sin excluir a ningún compañero. Nos acercamos a los estudiantes más inquietos y les explicamos la importancia de trabajar en equipo, superando las dificultades de socialización que aún persistían.

Una vez finalizados los juegos, los estudiantes se reunieron en las gradas del campo, para realizar una retroalimentación. En este momento, algunos estudiantes comenzaron a expresar que se sentían mejor y que ya no sentían mucha incomodidad al trabajar con sus diferentes compañeros y empezaron a decir que era mejor cuando todos trabajaban en grupo, mencionaban que estos juegos realmente les ayudaban a mejorar su socialización. Fue entonces cuando notamos una mejora significativa, ya que, a diferencia de clases anteriores, ya no manifestaron el deseo de jugar fútbol o vóley; (Diario de campo del 25/10/2024).

Como docentes, les explicamos que el propósito de estos juegos era precisamente fortalecer sus habilidades sociales, y que seguiríamos trabajando

en eso, pero la próxima clase se trabajaría vóley, para no dejar del todo de desarrollar ese deporte, porque a través del deporte también se mejora las habilidades sociales. Al concluir la sesión, se les indicó que, conforme avanzaran más sesiones, irían adaptándose mejor al trabajo en grupo, lo que les ayudaría a fortalecer sus relaciones interpersonales. Además, el profesor del área, como apoyo a nuestra clase, se acercó y les explicó por qué estábamos enfocándonos en la socialización y cómo estos juegos contribuirían a mejorar su capacidad para relacionarse, tanto dentro como fuera del colegio.

Durante el desarrollo de esta sesión, se pudo observar un aumento en el interés por parte de los estudiantes para participar activamente en las actividades. Según lo documentado en nuestro diario de campo, (diario del campo del 06/11/2024). Cuando les explicamos que continuaríamos trabajando con juegos de cooperación para mejorar sus habilidades sociales, varios estudiantes comenzaron a hacer preguntas sobre qué otros juegos podrían ser útiles para desarrollar mejores habilidades de interacción.

Figura 5

Estudiantes del colegio “Ramón Castilla y Marquesado”, realizando los juegos de “carrera de sacos”, “los globos” y “transporte de ula-ulas”.



e) Sesión de aprendizaje N°05: “Seguimos mejorando nuestras habilidades de socialización”

Siguió teniendo el objetivo de llevar a cabo una mejorar de empatía, ayuda entre compañeros, interacción y el trabajo en equipo mediante actividades de juegos cooperativos. Se eligieron juegos como, "equilibrio sobre balones" y "traslado sobre sacos", “piza globos” actividades que fomentan la comunicación, el apoyo mutuo y la resolución conjunta de problemas.

La primera parte de la sesión consistió en reunir a los estudiantes en las gradas del campo para tomar asistencia y luego realizar una actividad de calentamiento llamada “desplazamiento por el campo deportivo”, que duró entre 8 y 10 minutos. Esta actividad permitió a los estudiantes activar su cuerpo y preparar su mente para los desafíos que les seguirían.

Posteriormente, se llevaron a cabo los juegos. En el "equilibrio de balones", los estudiantes tuvieron que colaborar para formar un círculo y luego mantenerse sobre los balones ayudándose entre compañero. En "traslado sobre sacos", trabajaron en grupos para pasar de un extremo a otro, con dos o tres compañeros sobre el saco y uno jalando cada vez que saltaban. Finalmente, en "piza globos", los estudiantes debían formar grupos y romper los globos de los grupos oponentes para tratar de conseguir la mayor cantidad de globos esto ayuda a la colaboración entre ellos.

A lo largo de la actividad, algunos estudiantes enfrentaron dificultades para cooperar, especialmente aquellos que tenían problemas para adaptarse a los ritmos de los demás o por prejuicios hacia algunos compañeros por sus limitaciones físicas o habilidades. Sin embargo, al superar estos retos, se observó un progreso en su disposición a trabajar en conjunto.

Al final de la sesión, se brindó retroalimentación a los estudiantes, preguntándoles si notaban alguna mejora en su capacidad para relacionarse y colaborar con sus compañeros. Algunos indicaron que sentían una mejora en su interacción, mientras que otros aún presentaban dificultades para integrarse plenamente; (Diario de campo del 27/11/2024). Tras escuchar sus comentarios y observar su evolución, se les recordó que, aunque aún quedaba trabajo por hacer, se había notado una mejora significativa en comparación con la primera

sesión, y se alentó a seguir fomentando la cooperación y el trabajo en equipo en futuras actividades. Las evidencias de esta sesión incluyen fotografías que capturan los momentos clave de la actividad y reflejan el progreso en la interacción grupal de los estudiantes.

Figura 6

Estudiantes del colegio “Ramón Castilla y Marquesado”, realizando los juegos de equibrio de balones”, “traslado sobre sacos” y “piza globos”



f) Sesión de aprendizaje N°06: “A través de juegos mejoramos nuestras habilidades de socialización”

Esta sesión de aprendizaje tuvo como propósito que los estudiantes muestren lo que han mejorado durante las sesiones anteriores de juegos cooperativos. Mencionar que en esta etapa de la investigación los estudiantes tenían una mejor interacción, mejor trabajo en equipo, mejor empatía y los conflictos entre estudiantes se redujo considerablemente.

Al inicio de la sesión se explicó y se dio las orientaciones en aula de las normas de convivencia. Para iniciar la sesión de aprendizaje brindamos las recomendaciones generales y el propósito de la misma. Comenzamos con la

activación corporal la que consistió en ejercicios de movimientos articulares, desplazamientos y flexo extensiones, todo esto en un tiempo de 10 minutos.

En el desarrollo de la sesión se brindó las orientaciones de las actividades y la importancia de estas en la mejora de la interacción y socialización. Luego se formó grupos de 7 estudiantes tratando siempre de que hubiera la misma cantidad tanto de hombres como mujeres. En esta sesión se realizaron tres juegos cooperativos los cuales fueron el puente, la trenza y el vóley como juego cooperativo. Las primeras actividades se realizaron sin ningún altercado, donde los estudiantes tenían una interacción asertiva, demostrando compañerismo y aceptando las ideas de todos.

Durante la última actividad tuvo un comienzo óptimo, donde los estudiantes formaron equipos mixtos sin ningún problema; luego de ello se procedió a realizar la actividad, donde un integrante del equipo investigador era el árbitro; en el inicio del juego se comenzó a percibir ciertos comportamientos egoístas hacia algunos de sus compañeros, ya que algunos estudiantes no tenían habilidad para este deporte.

Luego un compañero tomo la iniciativa y pes organizo y sus demás aceptaron los grupos sin problema. Ante esta situación intervenimos de inmediato, aclarando a los estudiantes que este juego se trata de armar estrategias de manera colegiada y consensuada entre todo el equipo, siendo fundamental conocer nuestra debilidades y fortalezas para el armado de la mejor estrategia, mencionándoles que la empatía es vital para una mejor interacción, por lo tanto, un mejor trabajo en equipo. (diario de campo del 04/12/2024).

Aclarando que en todas las actividades ejecutadas en esta sesión se realizó las correcciones en cuanto a las divergencias de ideas e interacciones que hubo durante las actividades.

Al finalizar la clase procedimos a evaluar la ejecución de aprendizaje, concluyendo que las actividades si contribuyeron a mejorar la interacción entre estudiantes.

Figura 7

Estudiantes del colegio “Ramón Castilla y Marquesado”, realizando los juegos de el “puente”, “la trenza” y “el vóley como juego cooperativo”



C) Actividad específica 3: Evaluación de salida del nivel de las habilidades sociales en los estudiantes.

La actividad se diseñó para poner a prueba el estado actual de las habilidades sociales de los alumnos de tercer grado de secundaria, después de haber aplicado una serie de juegos cooperativos en clase. La meta era verificar, de modo concreto, cuánto progreso se había alcanzado en cuatro dimensiones clave: empatía, respeto, comunicación asertiva y colaboración. Los resultados, además, servirían como un indicador directo de la eficacia de la estrategia pedagógica empleada durante todo el proyecto.

El cuestionario de habilidades sociales se volvió a administrar, tal como se detalla en el Anexo 6. Esa versión del formulario contiene 28 ítems que se distribuyen en tres dimensiones: empatía, asertividad, comunicación asertiva. La escala de respuesta permaneció inalterada y sigue el patrón cualitativo de Siempre, A veces y Nunca.

Tabla 4

Resultados de la prueba de salida de la dimensión de la empatía.

ÍTEMS	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	f	%	f	%	
1. Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	18	58	12	39	1	3	31
2. Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	17	55	12	39	2	6	31
3. Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	14	45	14	45	3	10	31
4. Preguntas a tus compañeros si tienen problemas para realizar determinado juego.	18	58	10	32	3	10	31
5. Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	23	74	8	26	0	0	31
6. Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	28	90	3	10	0	0	31
7. Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego.	28	90	2	6	1	3	31
8. Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos.	30	97	1	3	0	0	31
9. Muestras alegría al compartir juegos grupales.	31	100	0	0	0	0	31
10. Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	28	90	3	10	0	0	31
11. Asumes de forma positiva los errores presentados durante el juego.	25	81	6	19	0	0	31

Nota: Resultados de posttest y de cuestionario aplicado el 12/12/2024 a 31 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N°16001 – Jaén.

Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba de salida de la dimensión empatía y presentados en la Tabla 4, se evidencia una mejora favorable en las conductas empáticas de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria, tras la aplicación de los juegos cooperativos. Se nota un aumento de las respuestas en la categoría “Siempre” y una caída importante de la categoría “Nunca” en los distintos indicadores evaluados.

En el primer ítem, que se refiere a apreciar las intervenciones de los compañeros en el transcurso del juego, el 58 % de los estudiantes respondió “Siempre” y solo el 3 % respondió “Nunca”. Del mismo modo, en cuanto a expresar empatía por los problemas de los compañeros, el 55 % afirmó hacerlo “Siempre” y tan solo el 6 % contestó “Nunca”, lo que demuestra una mayor predisposición a entender y tener en cuenta las dificultades ajenas.

Al consultar si felicita a sus compañeros cuando logran los objetivos del juego, el 45 % respondió “Siempre”, otro 45 % “A veces” y tan solo el 10 % “Nunca”. De igual manera, el 58 % indicó que siempre les pregunta a sus compañeros si tienen problemas para realizar determinado juego, mientras que el 10 % respondió “Nunca”. Estos resultados muestran que se está más pendiente de las necesidades de los miembros del equipo.

Para ayudar a los compañeros a hacer las secuencias del juego el 74 % respondió “Siempre” y el 26 % “A veces”, sin registrar respuestas en “Nunca”. De la misma forma, el 90 % expresó que siempre comparte con sus compañeros formas de hacer el calentamiento previo al juego, en tanto que el 10 % respondió “A veces”.

Por otro lado, el 90 % manifestó que siempre ayuda a sus compañeros a realizar las actividades propias del juego. Asimismo, el 97 % participa entusiastamente en los juegos cooperativos y el 100 % muestra alegría al compartir juegos grupales. Asimismo, el 90% valora la participación de sus compañeros y el 81% asume de forma positiva los errores presentados durante el juego. En estos últimos indicadores la categoría «Nunca» muestra porcentajes mínimos o nulos.

Tabla 5*Resultados de la prueba de salida de la dimensión de asertividad.*

ÍTEMS	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	f	%	f	%	
12. Expresas tus ideas intentando no ofender a tus compañeros de equipo.	28	90	3	10	0	0	31
13. Cuando estas en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	25	81	5	16	1	3	31
14. Tratas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	22	71	7	23	2	6	31
15. Si alguno de tus compañeros comete un error, lo invitas a corregir sus fallas, pero sin violencia.	22	71	9	29	0	0	31
16. Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos	28	90	3	10	0	0	31
17. Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	28	90	2	6	1	3	31
18. Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	18	58	11	35	2	6	31
19. Consideras las ideas que expresan tus compañeros para presentar un juego modificado	22	71	8	26	1	3	31
20. Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	18	58	9	29	4	12	31
21. Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	24	77	5	16	2	6	31
22. Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego	28	90	3	10	0	0	31

Nota: Resultados de postest y de cuestionario aplicado el 12/12/2024 a 31 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N°16001 – Jaén.

Interpretación: De acuerdo con la Tabla 5, en la dimensión de asertividad se observa una mejora positiva en la capacidad de los estudiantes para expresar sus ideas, opiniones y propuestas con claridad, respeto y confianza durante los juegos cooperativos. Se destaca un predominio de la categoría “Siempre” en todos los indicadores y una disminución significativa de las respuestas en la categoría “Nunca”.

En el tema que se refiere a expresar las ideas intentando no ofender a los compañeros de equipo, el 90 % de los estudiantes respondió “Siempre”, mientras que el 10 % indicó “A veces” y no hubo respuestas en “Nunca”. En cuanto a expresar los motivos de desacuerdo sin faltar el respeto, el 81 %

contestó que lo hacía “Siempre”, el 16 % “A veces” y únicamente el 3 % “Nunca”. Estos resultados evidencian un mejor manejo de la comunicación respetuosa y de la expresión de los desacuerdos.

En relación con tratar de forma amistosa a los compañeros aun cuando no los conozcan, el 71 % manifestó hacerlo “Siempre”, mientras que el 23 % respondió “A veces” y el 6 % “Nunca”. Del mismo modo, el 71 % manifestó que siempre invita a sus compañeros a corregir sus errores sin violencia y el 29 % “A veces”, no habiendo registro de respuestas en “Nunca”. Esto muestra una mayor capacidad de abordar los errores de los compañeros de forma respetuosa y constructiva.

El 90 % de los encuestados respondió “Siempre” y el 10 % “A veces” a la pregunta sobre si valoraban la actuación de los compañeros cuando realizaban méritos. El 90 % también indicó que siempre delibera con sus compañeros acerca de los resultados obtenidos en el juego, mientras que sólo el 3 % respondió “Nunca”. Estos resultados muestran que están más dispuestos a reconocer los logros de los demás y a participar en procesos de reflexión grupal.

Con respecto si preguntan a los compañeros dudas que tengan en cuanto a la comprensión del juego, el 58 % respondió “Siempre”, el 35 % “A veces” y el 6 % “Nunca”. Por otra parte, el 71 % manifestó que siempre toma en cuenta las ideas de sus compañeros para presentar un juego modificado, mientras que el 26 % respondió “A veces” y solo el 3 % “Nunca”. Se evidencia así una mayor apertura a opiniones y propuestas de los integrantes del equipo.

De igual forma, el 58% expresó que siempre manifiesta con claridad sus opiniones para responder a las preguntas de sus compañeros, mientras que el 29% lo hace “A veces” y el 12% “Nunca”. En cuanto a exponer propuestas aún presentando el grupo una idea distinta, el 77 % respondió “Siempre”, el 16 % “A veces” y el 6 % “Nunca”. Por último, el 90 % manifestó que siempre transmite confianza a sus compañeros a través de ideas motivadoras para culminar el juego, mientras que el 10 % respondió “A veces” y no hubo respuestas en “Nunca”.

Tabla 6

Resultados de la prueba de salida de la dimensión de escucha activa.

ÍTEMS	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	f	%	f	%	
23. Escuchas con atención las ideas de tus compañeros para crear un juego	28	90	3		0	0	31
24. Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego	30	97	1	3	0	0	31
25. Complementas con tus ideas para modificar un juego	31	100	0	0	0	0	31
26. Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación en el juego.	28	90	3	10	0	0	31
27. Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	25	81	5	16	1	3	31
28. Pides a tus compañeros que recuerden las reglas del juego	28	90	3	10	0	0	31

Nota: Resultados de postest y de cuestionario aplicado el 12/12/2024 a 31 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N°16001 – Jaén.

Interpretación: La dimensión escucha activa, según la Tabla 6, evidencia una mejora favorable en la capacidad de los estudiantes para escuchar, comprender y considerar las ideas de sus compañeros durante el desarrollo de los juegos cooperativos. En todos los indicadores se observa un predominio de la categoría “Siempre”, y las respuestas en la categoría “Nunca” son mínimas o inexistentes.

En el ítem referido a escuchar con atención las ideas de los compañeros para hacer un juego, el 90% de los estudiantes respondió “Siempre”, mientras que el 10% indicó “A veces” y nadie respondió “Nunca”. De la misma manera, en el ítem que tiene que ver con escuchar con atención las ideas de los compañeros para crear un juego, el 97 % afirmó hacerlo “Siempre”, el 3 % “A veces” y el 0 % “Nunca”.

En cuanto a escuchar las ideas de los compañeros antes de corregir un error del juego, el 100 % contestó que lo hacía “Siempre”, sin obtener respuestas en “A veces” o “Nunca”. Este resultado muestra un avance importante en la predisposición de los estudiantes a considerar la opinión de sus compañeros antes de juzgar o corregir.

En relación con complementar ideas para modificar un juego, el 90 % afirmó hacerlo “Siempre”, el 10 % respondió “A veces” y ningún estudiante señaló “Nunca”. Asimismo, en cuanto a escuchar las críticas de los compañeros para mejorar su desempeño en el juego, el 81 % respondió “Siempre”, el 16 % “A veces” y solo el 3 % “Nunca”. Estos resultados evidencian que existen más disposición a recibir opiniones y aprovecharlas como oportunidades de mejora.

Por otro lado, el 90 % de los estudiantes indicó que siempre entiende la información que proveen sus compañeros para tomar acuerdos, mientras que el 10 % respondió “A veces” y no hubo respuestas en “Nunca”. Por último, el 90 % expresó que siempre pide a sus compañeros que recuerden las reglas del juego, mientras que el 10 % manifestó “A veces” y el 0 % “Nunca”. Esto indica una mayor capacidad de recurrir a los compañeros, intercambiar información y establecer acuerdos durante las actividades cooperativas.

Se infiere que, de acuerdo con los resultados de la evaluación de salida, los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la IE Ramón Castilla y Marquesado N.º16001 – Jaén desarrollaron mejor sus habilidades sociales en las dimensiones de empatía, asertividad y escucha activa. Esto se puede observar en el predominio de la categoría “Siempre” en los indicadores evaluados y en la disminución de la categoría “Nunca”, lo que indica que los estudiantes lograron relacionarse con más empatía con sus compañeros, expresar sus ideas y opiniones con respeto y claridad, y escuchar, comprender y valorar los aportes de los otros durante los juegos cooperativos. Así pues, los resultados de la evaluación de salida muestran un buen desarrollo de las competencias socioafectivas al finalizar la intervención pedagógica.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo se orienta a explicar los resultados obtenidos de la investigación en cuanto a la mejora de las habilidades sociales. Para ello, se encaminó la investigación teniendo en cuenta la muestra que estaba constituida por 31 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa N.º 16001 “Ramón Castilla y Marquesado” – Jaén. El análisis parte de los datos recogidos mediante instrumentos de evaluación aplicados en dos momentos: antes y después de la intervención. Se busca interpretar cuantitativa y cualitativamente el impacto de las estrategias empleadas sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, considerando aspectos como la empatía, la comunicación asertiva, la cooperación y la resolución de conflictos. A lo largo del capítulo, los resultados se presentan en función de los objetivos específicos planteados, contrastándose además con teorías y antecedentes relevantes que respaldan la propuesta metodológica y permiten valorar críticamente su efectividad.

Con relación al objetivo específico 1: Optimizar la planificación de unidades y sesiones de aprendizaje basados en juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de

secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén, se analizan los resultados obtenidos a partir del diagnóstico inicial y el proceso de planificación de unidades y sesiones de aprendizaje orientadas al desarrollo de habilidades sociales mediante los juegos cooperativos.

La evaluación de entrada permitió identificar un nivel bajo de habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de secundaria. Según los resultados del pretest de las tablas 1, 2 y 3 evidenciaron un predominio de respuestas en la categoría “Nunca” en diversos indicadores. En la dimensión empatía, el 61 % manifestó que nunca mostraba empatía hacia los problemas de sus compañeros durante el juego; en asertividad, el 48 % señaló que nunca expresaba sus ideas intentando no ofender a sus compañeros; mientras que, en escucha activa, el 45 % indicó que nunca comprendía la información proporcionada por sus compañeros para tomar acuerdos. Estos resultados permitieron reconocer las principales necesidades del grupo y establecerlas como punto de partida para la planificación pedagógica.

El diagnóstico presentado coincide con la tesis de Caballo (2005) y en el análisis más reciente de Agüero (2021). Ambos autores argumentan que las competencias sociales no vienen con el nacimiento; son destrezas que requieren entrenamiento y práctica en ambientes interactivos bien estructurados. A esa misma conclusión llega Vizcaíno (2021) y la investigación de Rueda y Dorado (2022). Sus trabajos muestran que, en aulas que comparten condiciones semejantes, la falta de habilidades relacionales puede solucionarse con enfoques sencillos, y uno de los más efectivos resultan ser los juegos cooperativos.

A partir del diagnóstico inicial, se diseñaron dos unidades de aprendizaje centradas en la implementación de juegos cooperativos como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes. La primera unidad, titulada “Socializamos en equipo al realizar juegos cooperativos”, se enfocó en generar un ambiente de confianza y participación activa. Durante las sesiones, los estudiantes participaron en dinámicas como “La soga”, “Globo al aire”, “El laberinto” y “Pasando la ula-ula”, las cuales exigían comunicación, coordinación y respeto por los demás. Con esas actividades, los estudiantes mostraron mayor seguridad y disposición para participar en actividades grupales,

fortaleciendo la confianza personal y las relaciones positivas entre compañeros. En las listas de cotejo se registró la mejora en la disposición a ayudarse entre compañeros, la expresión emocional y la aceptación mutua.

La segunda unidad, “Mejoramos nuestra forma de socialización en grupos mediante juegos de cooperación”, tuvo como propósito consolidar el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de conflictos. Juegos como “La telaraña”, “El puente”, “Los globos”, “Equilibrio sobre balones” y “La trenza”, estas actividades permitieron observar en los estudiantes su habilidad para organizarse, tomar decisiones conjuntas y afrontar problemas en equipo, fomentando la inclusión, la equidad de género y el respeto mutuo. Los estudiantes comenzaron a asumir funciones de liderazgo, demostraron mayor respeto y tolerancia ante las diferencias, y se comprometieron a alcanzar las metas del grupo.

Las dos unidades de aprendizaje crearon un entorno lúdico, participativo y reflexivo, donde los estudiantes aprendieron a ser más empáticos, a convivir y a construir relaciones saludables. Estos avances quedaron patentes en la evolución de las actitudes observadas, las respuestas en las actividades de metacognición y en los instrumentos de evaluación aplicados antes y después de la intervención. Así se reafirma que una planificación pedagógica adecuada, basada en el juego cooperativo, genera impacto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades sociales, como afirman los autores Vizcaíno (2021), Rueda y Dorado (2022) y Alfaro y Palomino (2022).

La planificación se realizó de forma colegiada, incorporando la opinión de docentes especialistas, lo cual garantizó la pertinencia pedagógica y metodológica de las unidades. Esta articulación también permitió integrar elementos del enfoque de corporeidad, promoviendo aprendizajes integrales que vinculan el cuerpo, la emoción y la relación social (Pérez, 2019; Minedu, 2016).

Además, el diseño estructurado y progresivo de las sesiones, la selección de actividades cooperativas y la adaptación al contexto escolar responden a los principios metodológicos propuestos por Kemmis y McTaggart (1988) en el enfoque de investigación-acción, al promover la planificación reflexiva, la acción participativa y la mejora continua.

El Objetivo específico 2: Desarrollar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado - Jaén.

La aplicación de los juegos cooperativos se basó en la teoría sociocultural de Vygotsky que plantea que el aprendizaje se construye a partir de la interacción social y la participación activa de los estudiantes en actividades compartidas. También se tomaron en cuenta los aportes de Orlick (1996), quien manifiesta que los juegos cooperativos facilitan la ayuda mutua, la empatía, la comunicación y el trabajo grupal, estimulando el desarrollo integral de los participantes a través de experiencias de colaboración y participación colectiva.

Considerando los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, se identificó que los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades sociales, situación que justificó la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica.

Estos resultados fueron corroborados con los registros del diario de campo y las listas de cotejo aplicadas al inicio de la investigación, donde se observó poca disposición para participar en actividades colectivas, dificultad para escuchar opiniones diferentes, poca tolerancia frente a los errores de sus compañeros y limitaciones para resolver los conflictos a través del diálogo.

Los hallazgos iniciales guardan relación con lo señalado por Caballo (2005), quien afirma que las habilidades sociales son conductas aprendidas, por lo que necesitan de práctica constante e interacción con otras personas para su fortalecimiento. De igual forma, Goleman (1996) señala que la empatía, cooperación y comunicación son capacidades básicas para facilitar una adecuada convivencia social. Estos hallazgos coinciden con los estudios realizados por Alfaro y Palomino (2022), Giraldo (2022) y Ramírez (2023), quienes encontraron que antes de aplicar las estrategias cooperativas, los niveles de habilidades sociales eran insuficientes.

Ante la problemática identificada, se diseñó y ejecutó una propuesta pedagógica basada en nueve juegos cooperativos, desarrollados en el marco de dos unidades de aprendizaje, con la finalidad de mejorar de forma progresiva las habilidades sociales de los estudiantes. En cada sesión se incluyó una secuencia

didáctica organizada, teniendo en cuenta actividades orientadas a promover la interacción, la comunicación, el respeto y la colaboración entre los participantes.

Se tomaron en cuenta los siguientes juegos aplicados:

Carrera con saco fomentó una actitud de empatía y apoyo mutuo, pues las actividades se realizaron constantemente en equipo. En el desarrollo de este juego los estudiantes empezaron a colaborar de forma más eficiente, se auxiliaban para mantener el equilibrio dentro del saco, se animaban unos a otros y buscaban sincronizar sus movimientos para poder avanzar juntos. (Sesión ejecutada N°04 “Desarrollamos la colaboración en equipo”)

La tela de araña ayudó a que los estudiantes tomaran decisiones colectivas, y a compartir el liderazgo. Se observó cómo algunos estudiantes cedían el turno, otros sugerían ideas, y todos buscaban estrategias que beneficiaran al grupo. (Sesión ejecutada N°02 “Aprendemos a socializarnos”)

El juego globo al aire favoreció la coordinación del grupo, pues los estudiantes centraron la atención en el objetivo compartido y, olvidando sus diferencias, trabajaron juntos para mantener el globo suspendido en el aire. (Sesión ejecutada N°01 “Construyendo confianza a través de dinámicas y juegos cooperativos”)

El equilibrio sobre balones ayudó a crear un ambiente donde los estudiantes se sintieron seguros de compartir ideas, y fomentó principios como la tolerancia, el respeto por el tiempo de cada uno y el logro conjunto a partir de la comprensión del otro. Los estudiantes aprendieron a mantener el lazo del grupo, incluso cuando la presión aumentaba; en vez de buscar culpables tras una caída, optaron por apoyarse, ajustar posiciones y decidir sin que nadie se sintiera obligado. (Sesión ejecutada N°05 “Seguimos mejorando nuestras habilidades de socialización”)

En el juego del puente, el apoyo mutuo y la toma de decisiones compartidas comenzaron a florecer en el grupo; cuando un miembro tropezaba, la dinámica devolvía a todos a la casilla anterior y obligaba a reestructurarse. Este retroceso forzado funcionó como un mecanismo de autorregulación que les recordaba lo interconectados que estaban. Con el tiempo, la experiencia les enseñó que el avance colectivo pasaba inevitablemente por apoyarse

mutuamente y decidir juntos. (Sesión ejecutada N°02 “Aprendemos a socializarnos”)

El laberinto fortaleció la convivencia, la resolución de problemas, escucha activa y flexibilidad cognitiva. Los estudiantes empezaron a escuchar con atención, entregaron el turno con disposición y aprendieron a apreciar los comentarios de sus compañeros. (Sesión ejecutada N°03: “Desarrollamos la colaboración en grupo”)

Pasando la ula-ula ayudó a fortalecer la confianza mutua y el respeto, consistiendo en hacer que los alumnos, tomados de las manos, movieran un aro a lo largo de la cadena sin soltarse ni romper el círculo. Para lograrlo, cada estudiante estuvo atento a su propio equilibrio y, al mismo tiempo, a cómo el movimiento de un compañero podía afectar a los demás. De ese modo, en lugar de explicar los valores con palabras, la clase les enseñó a respetarse, empatizar y a aceptar las limitaciones de cada uno mediante una experiencia directa. (Sesión ejecutada N°02: “Aprendemos a socializarnos”)

A partir de la observación directa, el registro docente y los resultados de la evaluación de salida, se identificó una mejora significativa en las siguientes habilidades:

En relación a la empatía, los estudiantes mostraron mayor capacidad para comprender las emociones de sus compañeros y en reaccionar con delicadeza a los tropiezos que observaban. Según el recorrido que ofrece Bisquerra (2003), esa capacidad, conocida como empatía, perfila una de las columnas vertebrales de la inteligencia emocional y, por lo general, se desarrolla a través de experiencias de interacción significativa.

Las actitudes de respeto por la opinión del otro mostraron un crecimiento notable, al igual que el acatamiento de los turnos de palabra y de las reglas internas. Esta competencia social en particular se fortaleció durante los juegos cooperativos que requerían negociaciones colectivas. Goleman (1996) sostiene que esa clase de consideración recíproca resulta fundamental para edificar climas colaborativos sanos.

La colaboración fortaleció la predisposición al diálogo y el desempeño en tareas conjuntas. Los ejercicios cooperativos, de cuerpo entero y sin marcas

individuales, premiaron el triunfo colectivo. Esto concuerda con Slavin (1995), quien sostiene que las tareas interdependientes desarrollan compromiso grupal y sentido de pertenencia.

En cuanto a la comunicación asertiva, a lo largo de las sesiones, los estudiantes fueron capaces de expresar sus ideas con claridad, escuchar activamente y resolver desacuerdos sin agresión. Como plantea Caballo (2005), la comunicación asertiva es esencial en la convivencia escolar y puede ser enseñada mediante dinámicas participativas.

La información que se recoge mediante los diarios de campo, listas de cotejo, observaciones directas y registros fotográficos evidencia avances significativos en el comportamiento social de los estudiantes. A medida que avanzaban las sesiones se vio una mayor disposición a colaborar, a respetar acuerdos, a escuchar opiniones diferentes y a apoyar a los compañeros durante las actividades grupales.

Los resultados finales confirman que la intervención fue efectiva. En la evaluación final se observó una disminución importante de la categoría “Nunca”, que pasó de un 60,7 % a un 4 %, y un incremento notable de la categoría “Siempre”, que pasó de un 25 % a un 82 %, evidenciando un avance progresivo en la manifestación de conductas relacionadas con la empatía, comunicación asertiva, cooperación y respeto, lo que demuestra mejoras significativas en las habilidades sociales de los alumnos.

Estos resultados coinciden con los hallados por Giraldo (2022) y Ramírez (2023), quienes concluyeron que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el fortalecimiento de la comunicación, la empatía, el trabajo en equipo y la convivencia escolar. Además, coinciden con los planteamientos de Orlick (1996), quien afirma que las experiencias cooperativas crean ambientes de confianza, solidaridad y participación activa que propician el desarrollo social de los estudiantes.

Finalmente, los resultados alcanzados demuestran que la utilización metódica de los juegos cooperativos contribuyó de forma considerable al fortalecimiento de las habilidades sociales de los alumnos del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén. La

mejora observada en la empatía, comunicación asertiva, respeto y trabajo colaborativo, confirma que los juegos cooperativos constituyen una estrategia pedagógica pertinente para favorecer relaciones interpersonales positivas y una convivencia escolar basada en la colaboración.

La triangulación de la información obtenida mediante el pretest y posttest, las listas de cotejo, los diarios de campo y los registros fotográficos permitió confirmar que las mejoras identificadas no solo se reflejaron en los resultados cuantitativos, sino también en las conductas observadas durante la aplicación de los juegos cooperativos.

Con relación al objetivo general “Mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén a través de los juegos cooperativos”, se llega a la conclusión de que la aplicación de la propuesta pedagógica basada en juegos cooperativos contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes. La planificación y desarrollo de unidades y sesiones de aprendizaje propició la creación de espacios de participación activa, de interacción y reflexión, en los que los estudiantes fueron construyendo de forma progresiva la empatía, la comunicación asertiva, el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos.

Los juegos cooperativos facilitaron experiencias de aprendizaje significativas, ya que fomentaron la ayuda mutua, la toma de decisiones colectivas y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes mejorar sus relaciones interpersonales y fortalecer su convivencia escolar. De igual manera, la información obtenida a través de los instrumentos de evaluación, los diarios de campo y las observaciones evidenciaron cambios positivos en las conductas sociales de los participantes.

Estos resultados muestran que la aplicación planificada y reflexiva de juegos basadas en la cooperación permite fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes, lo cual favorece entornos escolares más inclusivos, participativos y respetuosos. Así, los juegos cooperativos se afirman como una estrategia pedagógica pertinente para fomentar el desarrollo integral y la construcción de relaciones positivas dentro del aula.

CONCLUSIONES

Al término de esta investigación, se concluye lo siguiente:

La planificación de unidades y sesiones de aprendizaje basadas en juegos cooperativos permitió organizar de manera progresiva y contextualizada actividades orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén.

La aplicación de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica basadas en la interacción docente – estudiante permitió mejorar las habilidades sociales, promoviendo actitudes de empatía, respeto, cooperación y comunicación asertiva durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, evidenciándose mayor participación, integración y disposición para el trabajo en equipo.

Los juegos cooperativos constituyen una estrategia metodológica pertinente en el área de Educación Física, debido a que permiten desarrollar interacciones pedagógicas que promueven habilidades motrices y competencias sociales necesarias para fortalecer la convivencia escolar, promoviendo relaciones interpersonales basadas en la colaboración, respeto y participación activa.

RECOMENDACIONES

A los docentes del área de Educación Física se les recomienda incorporar los juegos cooperativos dentro de sus unidades y sesiones de aprendizaje como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes, promoviendo espacios de participación, integración y trabajo colaborativo.

La Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén se sugiere que fomente permanentemente la aplicación de juegos cooperativos y dinámicas grupales, con la finalidad de favorecer la convivencia escolar, la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales positivas entre los estudiantes.

Se aconseja a los futuros investigadores continuar llevando a cabo investigaciones sobre los juegos cooperativos y habilidades sociales, tomando en cuenta diversos niveles educativos y contextos, con la intención de ampliar los conocimientos acerca de la importancia de estas estrategias en el desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Agüero, J. (2021). *Habilidades sociales y nivel de aprendizaje en los estudiantes del centro pre universitario de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Obtenido del repositorio institucional: <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/51111/Jeanpierre%20Alfredo%20Ag%c3%bcero%20Flores.pdf>
- Alfaro, C., & Palomino, G. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada Javier Pérez de Cuéllar, Ayacucho-2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Obtenido del repositorio institucional: <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/49a7a870-7aa7-48f1-ba7d-5fc63f40cfdb/content>
- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración* (3.^a ed.). Editorial Episteme. Fuente: <https://es.slideshare.net/slideshow/arias-1999/18625587>
- Ballesteros, M., Freidin, B., Agustín, W., & Fernández, L. (2020). Interseccional.
- Bandura, A., & Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Editorial. Obtenido del repositorio institucional: http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf
- Beckmann, J., & Heckhausen, H. (2020). *Motivación y voluntad*. McGraw Hill.
- Beltrán, J. (2011). *Psicología de la empatía y las relaciones interpersonales*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Bernal, S., Pereira, O., & Rodríguez, G. (2018). *Comunicación humana interpersonal: Una mirada sistemática*. Corporación Universitaria Iberoamericana. <https://repositorio.iberu.edu.co/server/api/core/bitstreams/d1628455-d517-46c9-aa01-caa320b79872/content>
- Bernate, J., Martínez, A., Urrea, P., García, M., García, Z., Fonseca, I., Alfaro, M., Amaya, G., Rubiano, P., & Betancourt, M. (2019). *Fundamentos,*

evolución e impacto de la educación física en la sociedad colombiana. Editorial EIDEC. Obtenido de: <https://www.editorialeidec.com/wp-content/uploads/2019/09/FUNDAMENTOS-EVOLUCI%C3%93N-E-IMPACTO-DE-LA-EDUCACI%C3%93N-F%C3%8DSICA-EN-LA-SOCIEDAD.pdf>

Bonetto, M. (2016). El uso de la fotografía en la investigación social. *Revista Latinoamericana*, (11). Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5454287>

Botelho, F. (2008). La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la investigación en comunicación signo y pensamiento. *Signo y Pensamiento*, XXVII(52), 68–83. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/860/86005205.pdf>

Buitrago, N., Correa, A., Molina, A., & Chaux, N. (s. f.). *Metodologías de investigación: Técnicas*. <http://redacciontextoscientificos.weebly.com/instrumento-diario-de-campo.html>

Bustinza Arpita, B. (2017). *Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jorge Basadre Grohmann Massiapo Alto Inambari, provincia de Sandia 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6562/Bustinza_Arpita_Betzaluz.pdf

Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (6.^a ed.). Siglo XXI de España Editores. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>

Calderón Asmat, S., & Fonseca Balarezo, F. (2014). *Funcionamiento familiar y su relación con las habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Parroquial José Emilio Lefebvre Francoeur Moche 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Obtenido del repositorio institucional.

- Carrera, B., & Mazarella, C. (2020). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Revista Venezolana de Educación Educere*, 5(13). Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- CEDRO. (2016). *Auxiliar de enfermería de administración de la comunidad de Castilla y León*. <https://books.google.com.pe/books?isbn=8468182591>
- Contreras, M. (2020). *Educación física recreativa en alumnos de educación secundaria* [Tesis de segunda especialización, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64575/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20CONTRERAS%20REYES.pdf>
- Crispín, E. (2021). *Autoestima y logros de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de secundaria de la I.E. Leoncio Prado* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido del repositorio institucional: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87547/Crisp%C3%ADn_GER-SD.pdf
- Decety, J., & Lamm, C. (2006). La empatía humana a través de la lente de la neurociencia social. *The Scientific World Journal*, 6, 1146-1163. <https://doi.org/10.1100/tsw.2006.221>
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=11727>
- Díaz, L., García, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). Metodología de investigación en educación médica: La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7).
- Díaz, M. (2021). *Juegos cooperativos en educación física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. Mariscal Ramón Castilla* [Tesis de doctorado, Universidad de San Martín de Porres]. Obtenido de: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8750/diaz_bma.pdf
- Domínguez, R., & Ibarra, E. (2017). La psicología positiva: Un nuevo enfoque

para el estudio de la felicidad. *Razón y Palabra*, 21(96), 660–679.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199551160035>

Espinoza, M., & Vega, B. (2020) *La actividad física como medio para el desarrollo personal y social en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Santa Teresita del Niño Jesús Tacna, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa]. Obtenido del repositorio institucional: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d31f59eb-ea68-4862-bceb-34fd1db03925/content>

Fernández, L., & Pérez, M. (2020). *Desarrollo de la empatía en el contexto educativo: Una perspectiva cognitiva*. Editorial Universitaria Latinoamericana.

Ferro, P. (2023) *Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán – 2023* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Obtenido del repositorio institucional: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/126820/Ferro_MPDC-SD.pdf

Flores, J. (2020). Aportes teóricos a la violencia intrafamiliar. *Revista Cultura*, 34, 179–198.
https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_34_aportes-teoricos.pdf

Galarza Parraga, C. B. (2012). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N. Fe y Alegría 11, Comas-2012* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Obtenido de repositorio institucional: http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/988/1/galarza_pc.pdf

Gamandé, N. (s. f.). *Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico*.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf>

Gámez, J. (2013). *Las técnicas de grupo como estrategia metodológica en la*

adquisición de la competencia de trabajo en equipo y el cambio de actitudes en el trabajo grupal de los alumnos universitarios de primer curso de magisterio [Tesis doctoral, Universidad de Granada].

García, T. (2021). *Palabras y pedagogía desde Paulo Freire*. La Muralla.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

Gardner, H. (2011). *Marcos de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* (3.^a ed.). Basic Books.

https://dspace.sxcjpr.edu.in/jspui/bitstream/123456789/720/1/Howard%20Gardner%20-%20Frames%20of%20Mind_%20The%20Theory%20of%20Multiple%20Intelligences-Basic%20Books%20%282011%29%20%281%29.pdf

Gayou, J., Camacho, S., Martínez, J., Solano, G., Rodríguez, E., & López, J. (2016). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós Educador.

Giraldo, C. (2022). *Habilidades sociales y su asociación con el nivel de actividad física en estudiantes de grado décimo del colegio Guías en tiempos de COVID-19* [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio José Camacho]. <https://repositorio.uniajc.edu.co/server/api/core/bitstreams/871bf725-6436-470b-8f6e-23f099ad20b7/content>

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Paidós.

González, A., & González, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Revista Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173–187. <https://www.redalyc.org/pdf/3091/309126694012.pdf>

González, R., & Martínez, C. (2019). Empatía y comportamiento prosocial: Un enfoque afectivo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 51(3), 245-258.

Hernández, F. (1995). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=651634>

Hernández, F. (2025). *12 alimentos que estimulan el cerebro y la inteligencia de los niños*. <https://www.guiainfantil.com/articulos/alimentacion/ninos/10-alimentos-para-el-desarrollo-cerebral-de-tu-hijo/>

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw Hill.
- Hoffman, M. L. (2000). *Empatía y desarrollo moral: Implicaciones para el cuidado y la justicia*. Cambridge University Press.
<http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/924>
- Joachin, M. (2018). *Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en estudiantes de la IE José María Arguedas" 0086 de nivel secundario, San Juan de Lurigancho 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido del repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27469>
- Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Laertes. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=189996>
- León, J., & Medina, S. (2011). Aproximación conceptual a las habilidades sociales. En *Teoría, investigación e intervención* (pp. 13–24). Síntesis. https://www.researchgate.net/publication/257304172_Aproximacion_conceptual_a_las_habilidades_sociales
- Macías, M. (2020). Las múltiples inteligencias. *Psicología desde el Caribe*, 10, 27–38. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>
- Martínez, J., & Rodríguez, F. (2019). Desarrollo de la empatía cognitiva en la primera infancia. *Anales de Psicología del Desarrollo*, 27(2), 190-205.
- Martorell, C., González, R., Ordóñez, A., & Gómez, O. (2011). Estudio confirmatorio del Cuestionario de Conducta Prosocial (CCP) y su relación con variables de personalidad y socialización. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 2(32), 35–52.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4539975>

- Mendoza, C. (2021). Las habilidades sociales, factor clave para una interacción afectiva. *Polo del Conocimiento*, 6(2), 3–16. Obtenido de: <https://poldelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2233/4471>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. <https://minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moya, A. (2022). *Los deportes colectivos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en la clase de educación física en estudiantes de educación media* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/74e0a019-2f2a-4b5c-8927-7d38732c8cca/content>
- Norkysyusley. (2014). *Toma de decisiones*. <http://norkysyusley.blogspot.es/>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud*. https://fundadeeps.org/wp-content/uploads/eps_media/recursos/documentos/566/estrategia-OMS-alimentyactfis.pdf
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Paidotribo.
- Orlick, T. (2004). *Entrenamiento mental: Cómo vencer en el deporte y en la vida*. Paidotribo. Obtenido de: <https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2017/10/Libro-Entrenamiento-Mental-Terry-Olrick.pdf>
- Panesso, K., & Arango, M. (2017). La autoestima, proceso humano. *Revista Electrónica Psyconex*, 9(14), 1–9. <https://www.igualdadgenero.com/wp-content/themes/padf-we-relate-to-equality/src/assets/files/modules/four/other-resources/la-autoestima-proceso-humano.pdf>
- Pastor, R. (2019). *Herramientas didácticas orientadas al estudiante y el rendimiento académico* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Obtenido del repositorio institucional: https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7310/Herramientas_PastorArmendariz_Roberto.pdf

- Pérez, F. (2019). *Desarrollo del nuevo enfoque de la educación física en estudiantes del nivel secundario* [Monografía de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Obtenido de: <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1558/P%C3%89REZ%20S%C3%81NCHEZ,%20FRANCLI.pdf>
- Pérez, M., Velastegui, D., Velastegui, R., & Mayorga, L. (2023). Las inteligencias múltiples y el proceso de enseñanza. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 199–211. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2272>
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Labor. https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Ramírez, S. (2023). *La educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de una universidad nacional en el año 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Los Andes]. Obtenido de: https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5853/T037_08154002_M.pdf
- Regader, B. (2015). La teoría sociocultural de Lev Vygotsky: Profundizamos en la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognoscitivo de los niños. *Psicología y Mente*. Obtenido de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Restrepo, E. (2008). *La educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Eduardo Santos, sede Pedro J. Gómez: Propuesta investigativa*. <https://www.studocu.com/co/document/universidad-del-atlantico/educacion-y-contexto/la-educacion-fisica-en-el-fortalecimiento-de-las-habilidades-sociales-de-los-estudiantes-del-grado-primer-de-la-institucion-educativa-eduardo-santos/39097393>
- Roballo, K. (2020). *Propuesta pedagógica a través de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes adolescentes del curso 1001 del Colegio Kimy Pernía Domicó* [Tesis de titulación, Universidad Católica de Oriente]. Obtenido del repositorio institucional:

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4929/1/T.EFIS_RoballoTellezKatherin_2020.pdf

- Rodríguez, J. (2005). *La investigación acción educativa: ¿Quién es? ¿Cómo se hace?* (1.^a ed.).
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/03fe82d5-52e7-40a5-bc77-4e8949ba0bdc/content>
- Rosselli, P. (2020). *La actividad física, el ejercicio y el deporte en niños y adolescentes*. Editorial Médica Panamericana. Obtenido de: <https://www.medicapanamericana.com/es-PE/libros/la-actividad-fisica-el-ejercicio-y-el-deporte-en-los-ninos-y-adolescentes-recomendaciones-en-la-salud-y-en-la-enfermedad-1a-edicion>
- Rueda, C., & Dorado, R. (2022). *La actividad física como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social en los estudiantes de noveno semestre del programa de Licenciatura en Educación Física* [Tesis de maestría, Universidad Los Libertadores]. Obtenido de: <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/3b10dbf4-e6c8-4336-9d4f-2036d00b48b9/content>
- Ruiz, J. (2008). Los juegos cooperativos: Una alternativa en la práctica lúdica dentro de la educación física. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 13(126). <https://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>
- Salinas, L., & Torres, Z. (2023). *Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca]. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9252565.pdf>
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Paidós.
- Slavit, R. (2001). Educación para todos: La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. *Revista de Psicología de la PUCP*, XIX(2). <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/3633/3613>
- Velásquez, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en educación física: Estado de la

- cuestión y propuesta de intervención. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (28), 234–239. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345741428042.pdf>
- Vidal, M., & Rivera, N. (2007). Investigación-acción. *Revista Educación Médica Superior*, 21(4). <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v21n4/ems12407.pdf>
- Vivas, M., Gallego, D., & González, B. (2007) *Educación las emociones*. (2.^a ed.). Producciones Editoriales C. A. https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/05/libro_educar_emociones.pdf
- Vizcaíno, C. (2021). *La educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del modelo de aceleración del aprendizaje de la I.E. N.º 2 del municipio de Maicao, La Guajira* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Oriente]. Obtenido del repositorio institucional: <https://repositorio.uco.edu.co/items/cb5e9e3b-b596-4760-acb9-42725cd0a22d>
- Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Universidad de Harvard.
- West, M. (2003). *El trabajo eficaz en equipo*. Paidós.
- Yuni, J., & Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (2.^a ed.). Brujas.

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: JUEGOS COPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMÓN CASTILLA Y MARQUESADO - JAÉN.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén a través de los juegos cooperativos?	OBJETIVO GENERAL: Mejorar, las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén a través de los juegos cooperativos. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Optimizar la planificación de unidades y sesiones de aprendizaje basados en juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén. Desarrollar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado - Jaén.	Unidades y sesiones de aprendizaje	Planificación de unidades y sesiones de aprendizaje	-Difusión y negociación del proyecto en la institución educativa. -Evaluación de entrada del nivel de habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la I.E.P.S. Ramón Castilla y Marquesado. -Planificación colegiada de unidades y sesiones de aprendizaje. -Evaluación y reflexión crítica sobre el proceso de planificación de unidades y sesiones de aprendizaje.	TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación Acción Educativa FASES DE LA INVESTIGACIÓN - Planificación. - Acción. - Observación. - Reflexión. PARTICIPANTES 1 docente de aula. 3 docentes practicantes 30 estudiantes de tercer grado.

		Juegos cooperativos	Ejecución de juegos cooperativos	- Selección y/o adaptación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes. -Ejecución de sesiones de aprendizaje para mejorar las habilidades sociales. -Evaluación de salida del nivel de las habilidades sociales en los estudiantes.	
--	--	---------------------	----------------------------------	--	--

Anexo 2
PLAN DE ACCIÓN

CAMPOS DE ACCIÓN	FUNDAMENTACIÓN
Unidades y sesiones de aprendizaje	Es una estructuración ordenada y transitoria de las actividades que se ejecutarán para alcanzar los aprendizajes deseados. Por ello es importante el plan del día a día y es necesario una buena organización de las actividades que se ejecutarán en cada sesión de aprendizaje, indicando el tiempo de cada una.
Juegos cooperativos	Son juegos en que los integrantes darán y recibirán apoyo para cooperar a lograr objetivos conjuntamente. Es importante debido a que en estos juegos todos los integrantes tienen una meta en común y para alcanzarla deben apoyarse necesariamente; es por ello, que todos los alumnos son respetados dentro del juego que se establece a ejecutar.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:			
Optimizar la planificación de unidades y sesiones de aprendizaje basados en juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén			
Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Planificación de sesiones y unidades de aprendizaje	Difusión y negociación del proyecto en la institución educativa.	21 de agosto	Solicitud de autorización para la ejecución del proyecto de la tesis. Acta de acuerdo. Registro fotográfico. Constancia de autorización de la ejecución del proyecto.
	Evaluación de entrada del nivel de habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la I.E.P.S. Ramón Castilla y Marquesado.	26 de agosto	Prueba de entrada. Rúbrica. Ficha de Observación.
	Evaluación y reflexión crítica sobre el proceso de planificación de unidades y sesiones de aprendizaje.	5 de diciembre	Análisis de logros y dificultades.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:			
Desarrollar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Ramón Castilla y Marquesado - Jaén.			
Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Ejecución de juegos cooperativos	Selección y/o adaptación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes.	26 al 30 de agosto	Ficha de análisis documental.
	Ejecución de sesiones de aprendizaje para mejorar las habilidades sociales.	Septiembre a noviembre	Registros etnográficos. Diarios de campo.
	Evaluación de salida del nivel de las habilidades sociales en los estudiantes.	29 de noviembre	Prueba de salida. Rúbrica. Ficha de observación.

Anexo 3



VICARIATO APOSTÓLICO
"SAN FRANCISCO JAVIER"
JAÉN



EESPP "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"
JAÉN

SOLICITAMOS APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

Mag. Juan Carlos Saavedra Montenegro.

SEÑOR DIRECTOR GENERAL DE LA EESSPP "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"- JAÉN.

Ciudad. Jaén.

Nosotros.

Coronel Vargas Jesús Neiser con DNI N° 76641156

Cruz Valles Maykhel Yvan con DNI N° 71103229

Saucedo Burga Edilson con DNI N° 76641170



Estudiantes del Programa de Estudios de Educación Física manifestamos que, habiendo concluido y sustentado nuestro proyecto de investigación denominado: "Juegos Cooperativos para mejorar las Habilidades Sociales de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Ramón Castilla y Marquesado – Jaén", SOLICITAMOS la aprobación de nuestro Proyecto de Investigación con Resolución Directoral; a fin de quedar expedito para su ejecución. Se adjunta un ejemplar impreso y el Informe de Aprobación del Proyecto de Tesis por el docente de Investigación.

POR LO EXPUESTO:

Solicitamos a usted señor director general, derive a quien corresponda atender nuestra solicitud.

Jaén, 7 de agosto del 2024.

Coronel Vargas Jesús Neiser
DNI: 76641156

Cruz Valles Maykhel Yvan
DNI: 71103229

Saucedo Burga Edilson
DNI: 76641170



PERÚ

Ministerio
de Educación



VICARIATO APOSTÓLICO
"SAN FRANCISCO JAVIER"
JAÉN



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
"VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"
JAÉN

SOLICITAMOS CARTA DE PRESENTACIÓN
PARA DESARROLLAR PROYECTO DE TESIS

Señor: Dr. Juan Carlos Saavedra Montenegro

DIRECTOR DE GENERAL DE LA EESPP "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"

Nosotros: Coronel Vargas Jesús Neiser, identificado con DNI N° 76641156, Cruz Valles Maykhel Yvan, identificado con DNI N° 71103229, Saucedo Burga Edilson, identificado con DNI N° 76641170, ante Ud. nos presentamos y exponemos lo siguiente:

Que teniendo que ejecutar nuestro proyecto de tesis denominado: "Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de secundaria del colegio Ramón Castilla y Marquesado – Jaén", con fines de obtención del título profesional de licenciado en educación, SOLICITAMOS a Ud., una CARTA DE PRESENTACIÓN dirigida al director de la IE N° "16001 Ramón Castilla y Marquesado" de Jaén - Cajamarca, en la cual se ejecutará nuestro proyecto de investigación.

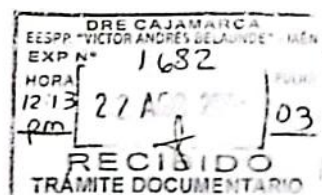
Por lo expuesto, rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Jaén, 22 de agosto de 2024.

Firma y post firma
DNI: 76641156
Celular: 927912736

Firma y post firma
DNI: 71103229
Celular: 917256047

Firma y post firma
DNI: 76641170
Celular: 910373274





PERÚ

Ministerio
de Educación



VICARIATO APOSTÓLICO
"SAN FRANCISCO JAVIER"
JAÉN



ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE JAÉN
"VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"
JAÉN

Formulario de inscripción con datos manuscritos: N° de inscripción 275, fecha 22-8-24, hora 5:45 p.m., y una firma.

Señor: Wilmer Solís García.

DIRECTOR DE LA IE N° "16001 Ramón Castilla y Marquesado"

Nosotros: Coronel Vargas Jesús Neiser, identificado con DNI N° 76641156, Cruz Valles Maykhel Yvan, identificado con DNI N° 71103229, Saucedo Burga Edilson, identificado con DNI N° 76641170, ante Ud. nos presentamos y exponemos lo siguiente:

Que teniendo que ejecutar nuestro proyecto de tesis denominado: "Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de secundaria del colegio Ramón Castilla y Marquesado – Jaén", con fines de obtención del título profesional de licenciado en educación, SOLICITAMOS a Ud., nos conceda la autorización correspondiente para poder desarrollarlo en la institución educativa que dirige, recoger la información necesaria y publicar los resultados de la investigación, los cuales nos comprometemos a compartir con su representada.

Por lo expuesto, rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Jaén, 26 de agosto de 2024.

Firma y post firma
DNI: 76641156
Celular: 927912736

Firma y post firma
DNI: 71103229
Celular: 917256047

Firma y post firma
DNI: 76641170
Celular: 910373274

Adjunto copia del proyecto de tesis.

Carta de presentación de la EESPPVAB.



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL JAÉN
I.E N°16001- "RAMÓN CASTILLA Y MARQUESADO" –JAÉN
Código Modular: Nivel primario 0263343
Nivel secundario 0680629



**"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y
DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"**

Jaén, 12 de septiembre del 2024.

Estudiantes:

- Coronel Vargas, Jesús Neyser
- Cruz Valles, Maykhel Yvan
- Saucedo Burga, Edilson

Estimados Investigadores:

Por medio de la presente, en mi calidad de director de la I.E N° 16001 "Ramón Castilla y Marquesado" – Jaén, tengo el agrado de autorizar formalmente para que lleve a cabo la investigación titulada: "JUEGOS COORPORATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "RAMÓN CASTILLA Y MARQUESADO" – JAÉN", en nuestra Institución.

Dicha investigación, que se enmarca en el campo de la Educación Física, contribuirá al fortalecimiento de las habilidades sociales y a la mejora de las prácticas educativas en beneficio de nuestros estudiantes. Estamos comprometidos con la investigación y el avance de la ciencia, y por ello, consideramos de suma importancia apoyar estudios que puedan aportar beneficios a la comunidad educativa.

Se le brindará acceso a las instalaciones y a la información relevante, siempre y cuando se mantenga la confidencialidad de los datos personales de los estudiantes y se respeten las normativas vigentes en cuanto a ética en la investigación. Así mismo, se le solicita coordinar previamente con los responsables de las áreas pertinentes para asegurar que las actividades de investigación no interfieran con el normal desarrollo de las actividades académicas.

Quedamos a su disposición para cualquier consulta adicional y les deseamos éxito en la realización de su investigación.

Atentamente,



Lic. Wilmer Solís Cruz
CNI: 27664720
DIRECTOR

Anexo 4

INSTRUMENTO

PRE TEST Y POST TEST: CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES

NOMBRE Y APELLIDO:

Estimado estudiante,

A continuación, encontraras una lista de ítems, de prácticas en Habilidades sociales de Empatía, Asertividad y Escucha activa. Debes marcar con un aspa(X) en la columna de la derecha y en la fila correspondiente, según el siguiente patrón: siempre, a veces y nunca.

Gracias por su participación.

N°	Dimensiones	Siempre 3	A veces 2	Nunca 1
1	Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.			
2	Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.			
3	Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.			
4	Preguntas a tus compañeros si tienen problemas para realizar determinado juego.			
5	Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.			
6	Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego			
7	Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego.			
8	Participas con entusiasmo en los juegos Cooperativos.			
9	Muestras alegría al compartir juegos grupales.			
10	Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.			
11	Asumes de forma positiva los errores presentados durante el juego.			
12	Expresas tus ideas intentando no ofender a tus compañeros de equipo.			
13	Cuando estas en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.			
14	Tratas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.			

15	Si alguno de tus compañeros comete un error, lo invitas a corregir sus fallas, pero sin violencia.			
16	Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos.			
17	Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.			
18	Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.			
19	Consideras las ideas que expresan tus compañeros para presentar un juego modificado			
20	Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.			
21	Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.			
22	Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego			
23	Escuchas con atención las ideas de tus compañeros para crear un juego			
24	Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego.			
25	Complementas con tus ideas para modificar un juego.			
26	Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación en el juego.			
27	Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.			
28	Pides a tus compañeros que recuerden las reglas del juego.			

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Cuestionario de habilidades sociales

Autor: Miguel Aquilino Díaz Barboza

Año: 2021

Institución: Universidad de San Martín de Porres

Técnica: Encuesta

Administración: Individual

Aplicación: Estudiantes de secundaria

Propósito: Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes en situaciones relacionadas con los juegos cooperativo.

Dimensiones:

Empatía: ítems 1–11 → 11 ítems

Asertividad: 12–22 → 11 ítems

Escucha activa: 23–28 → 6 ítems

Numero de ítems: 29

Escala de valoración:

Nunca / A veces / Siempre.

Validez: Validez de contenido mediante juicio de expertos.



USMP
UNIVERSIDAD
SAN MARTÍN DE PORRES

INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Quien suscribe, **Nicomedes Villa Mirabal** con documento de identidad N° 22505797 de la especialidad de Educación Física o Actividad Física para la Salud, con grado de Doctor en Educación, mediante la presente se hace constar que el instrumento de "Habilidades Sociales", cuya autoría pertenece a Goldstein (1980), adaptado por Díaz(2020) para la recolección de datos en la tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. "MARISCAL RAMÓN CASTILLA"** presentada por el Mg. Miguel Aquilino Díaz Barboza, para optar el Grado Académico de Doctor en Educación, el mencionado instrumento reúne los requisitos necesarios e indispensables siendo favorable para alcanzar los objetivos que se plantean en la presente investigación.

Santa Anita, 01 octubre de 2020

Firma:



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES Cárdenas
FACULTAD VANDERBILT



DR. NICOMEDES VILLA MIRBAL
COORDINADOR DEL ÁREA DE SERVICIOS DEPORTIVOS



USMP
UNIVERSIDAD
SAN MARTÍN DE PORRES

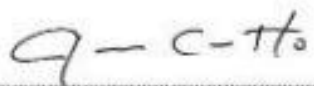
INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Quien suscribe, Giovanni Corvetto Castro con documento de identidad N° 09885052 De la especialidad de Educación Física o Actividad Física para la Salud, con grado de Doctor en Educación, mediante la presente se hace constar que el instrumento de "Juegos Cooperativos", cuya autoría pertenece a Bravo y Valenzuela (2003), adaptado por Díaz (2020) para la recolección de datos en la tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. "MARISCAL RAMÓN CASTILLA"** presentada por el Mg. Miguel Aquilino Díaz Barboza, para optar el Grado Académico de Doctor en Educación, el mencionado instrumento reúne los requisitos necesarios e indispensables siendo favorable para alcanzar los objetivos que se plantean en la presente investigación.

Santa Anita, 01 octubre de 2020

Firma:





USMP
UNIVERSIDAD
SAN MARTÍN DE PORRES

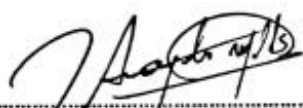
INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Quien suscribe, **Dr. Rubén Darío Angeles Millones**, con documento de identidad N° 16658029, de la especialidad de Educación Física o Actividad Física para la Salud, con grado de Doctor en Educación, mediante la presente se hace constar que el instrumento de "Habilidades Sociales", cuya autoría pertenece a Goldstein (1980), adaptado por Díaz (2020) para la recolección de datos en la tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. "MARISCAL RAMÓN CASTILLA"** presentado por el Mg. Miguel Aquilino Díaz Barboza, para optar el Grado Académico de Doctor en Educación, el mencionado instrumento reúne los requisitos necesarios e indispensables siendo favorable para alcanzar los objetivos que se plantean en la presente investigación.

Santa Anita, 01 octubre de 2020

Firma:


.....
Dr. Rubén Darío Angeles Millones
Doctor en Ciencia de la Educación
Registro N° 391 D

PRE TEST Y POST TEST: CUESTIONARIO DE ENTRADA

Tabla 2

Resultados de la dimensión: Habilidades sociales

ITEMS	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1. Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	9	29	5	16	17	55	31	100%
2. Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	9	29	3	10	19	61	31	100%
3. Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	15	48	5	16	11	35	31	100%
4. Preguntas a tus compañeros si tienen problemas para realizar determinado juego.	14	45	6	19	11	35	31	100%
5. Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	12	39	7	23	12	39	31	100%
6. Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	14	45	11	35	6	20	31	100%
7. Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego.	10	32	12	39	9	29	31	100%
8. Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos	9	29	10	32	12	39	31	100%
9. Muestras alegría al compartir juegos grupales.	10	32	8	26	13	42	31	100%
10. Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	10	32	9	29	12	39	31	100%
11. Asumes de forma positiva los errores presentados durante el juego.	8	26	9	29	14	45	31	100%
12. Expresas tus ideas intentando no ofender a tus compañeros de equipo.	8	26	8	26	15	48	31	100%
13. Cuando estas en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	9	29	9	29	13	42	31	100%
14. Tratas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	10	32	8	26	13	42	31	100%

15. Si alguno de tus compañeros comete un error, lo invitas a corregir sus fallas, pero sin violencia.	9	29	10	32	12	39	31	100%
16. Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos	10	32	9	29	12	39	31	100%
17. Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	11	35	9	29	11	35	31	100%
18. Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	9	29	8	26	14	45	31	100%
19. Consideras las ideas que expresan tus compañeros para presentar un juego modificado	12	39	8	26	11	35	31	100%
20. Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	11	35	5	17	15	48	31	100%
21. Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	10	32	8	26	13	42	31	100%
22. Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego	8	26	9	29	14	45	31	100%
23. Escuchas con atención las ideas de tus compañeros para crear un juego	11	35	10	32	10	32	31	100%
24. Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego	9	29	9	29	13	42	31	100%
25. Complementas con tus ideas para modificar un juego	10	32	7	23	14	45	31	100%
26. Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación en el juego.	9	29	9	29	13	42	31	100%
27. Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	8	26	9	29	14	45	31	100%
28. Pides a tus compañeros que recuerden las reglas del juego	11	35	8	26	12	39	31	100%

POST TEST: CUESTIONARIO DE SALIDA

Tabla 2

Resultados de la dimensión: Habilidades sociales

ITEMS	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1. Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	18	58	12	39	1	3	31	100%
2. Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	17	55	12	39	2	6	31	100%
3. Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	14	45	14	45	3	10	31	100%
4. Preguntas a tus compañeros si tienen problemas para realizar determinado juego.	18	58	10	32	3	10	31	100%
5. Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	23	74	8	26	0	0	31	100%
6. Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	28	90	3	10	0	0	31	100%
7. Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego.	28	90	2	6	1	3	31	100%
8. Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos	30	97	1	3	0	0	31	100%
9. Muestras alegría al compartir juegos grupales.	31	100	0	0	0	0	31	100%
10. Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	28	90	3	10	0	0	31	100%
11. Asumes de forma positiva los errores presentados durante el juego.	25	81	6	19	0	0	31	100%
12. Expresas tus ideas intentando no ofender a tus compañeros de equipo.	28	90	3	10	0	0	31	100%
13. Cuando estas en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	25	81	5	16	1	3	31	100%
14. Tratas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	22	71	7	23	2	6	31	100%

15. Si alguno de tus compañeros comete un error, lo invitas a corregir sus fallas, pero sin violencia.	22	71	9	29	0	0	31	100%
16. Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos	28	90	3	10	0	0	31	100%
17. Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	28	90	2	6	1	3	31	100%
18. Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	18	58	11	35	2	6	31	100%
19. Consideras las ideas que expresan tus compañeros para presentar un juego modificado	22	71	8	26	1	3	31	100%
20. Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	18	58	9	29	4	12	31	100%
21. Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	24	77	5	16	2	6	31	100%
22. Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego	28	90	3	10	0	0	31	100%
23. Escuchas con atención las ideas de tus compañeros para crear un juego	28	90	3		0	0	31	100%
24. Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego	30	97	1	3	0	0	31	100%
25. Complementas con tus ideas para modificar un juego	31	100	0	0	0	0	31	100%
26. Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación en el juego.	28	90	3	10	0	0	31	100%
27. Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	25	81	5	16	1	3	31	100%
28. Pides a tus compañeros que recuerden las reglas del juego	28	90	3	10	0	0	31	100%

TITULO DE LA UNIDAD: SOCIALIZAMOS EN EQUIPO AL REALIZAR JUEGOS COOPERATIVOS

I. DATOS GENERALES:

- I.1. Dirección Regional De Educación : Cajamarca
- I.2. Unidad De Gestión Educativa Local : Jaén
- I.3. Institución Educativa : N° 16001 “Ramón Castilla y Marquesado”.
- I.4. Área Curricular : Educación Física
- I.5. Ciclo : VII
- I.6. Grado y Sección : 4°
- I.7. Duración : 5 semanas,
- I.8. Docente : Edwin Manuel Dávila Castro
- I.9. Docentes : Jesus Neiser coronel Vargas, Maykhel Yvan Cruz Valles, Edilson Saucedo Burga.

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los estudiantes del 4° Grado “E” de la I.E. N° 16001 “Ramón Castilla y Marquesado, exploran diferentes tipos de recreación, incluyendo juegos, actividades, deportes y recreación creativa. Los estudiantes aprenderán a explorar y diseñar actividades cooperativas que no solo sean divertidas, sino que también fomenten la inclusión y la diversidad. Esta unidad busca solo desarrollar habilidades sociales como la autoestima, comunicación, asertividad, toma de decisiones, la empatía y cultivar valores como, el respeto y la responsabilidad, considerando la recreación como una herramienta para mejorar la calidad de vida y el desarrollo personal durante la práctica de los estudiantes. Hemos identificado que los estudiantes se sienten incómodos al trabajar en equipo, tienen dificultades para comunicarse y expresar sus ideas, y a menudo se frustran cuando no logran alcanzar un objetivo común. Esta situación genera un ambiente tenso y poco productivo, dificultando el aprendizaje y la interacción positiva entre los compañeros. **Ante esta situación nos Planteamos las Sigüientes Preguntas:** ¿De qué manera los juegos cooperativos promueven la colaboración y el trabajo en equipo? ¿Cómo se puede adaptar la dificultad de los juegos cooperativos a las diferentes habilidades y necesidades del equipo? ¿Qué ejemplos existen de la aplicación de juegos cooperativos en la resolución de problemas sociales o ambientales?

III. PROPÓSITOS:

PROPÓSITO	RETO
En esta unidad es crear un espacio de aprendizaje divertido y significativo donde los estudiantes de tercer grado “E” de secundaria puedan desarrollar habilidades sociales esenciales a través de juegos cooperativos, mejorando su capacidad de trabajo en equipo, comunicación efectiva, resolución de conflictos y empatía.	- Participar activamente en juegos cooperativos, demostrando habilidades de comunicación, colaboración y resolución de conflictos. - Identificar y aplicar estrategias para trabajar en equipo de manera efectiva, mostrando respeto por las ideas y opiniones de sus compañeros. - Demostrar empatía y comprensión hacia las emociones de los demás, creando un ambiente de confianza y apoyo mutuo.

IV. COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

COMP.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	ASUME UNA VIDA SALUDABLE	INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOIO MOTRICES
ESTÁNDAR DEL CICLO VII	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando toma conciencia de cómo su imagen corporal contribuye a la construcción de su identidad y autoestima. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce con sus compañeros diálogos corporales que combinan movimientos en los que expresan emociones, sentimientos y pensamientos sobre temas de su interés en un determinado contexto.	Assume una vida saludable cuando evalúa sus necesidades calóricas y toma en cuenta su gasto calórico diario, los alimentos que consume, su origen e inocuidad, y las características de la actividad física que practica. Elabora un programa de actividad física y alimentación saludable, interpretando los resultados de las pruebas de aptitud física, entre otras, para mantener y/o mejorar su bienestar. Participa regularmente en sesiones de actividad física de diferente intensidad y promueve campañas donde se promocióne la salud integrada al bienestar colectivo.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices integrando a todas las personas de la comunidad educativa en eventos lúdico-deportivos y promoviendo la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto, asumiendo su responsabilidad durante todo el proceso. Propone sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y los adecúa según las necesidades del entorno, asumiendo y adjudicando roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo en la práctica de diferentes actividades físicas.

V. ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUE	VALORES	SE DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:
<u>INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</u> <u>ORIENTACIÓN AL BIEN COMUN</u>	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

VI. COMPETENCIA TRANSVERSAL:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.	Establece diálogos significativos y acuerdos con su edad en el desarrollo de un proyecto o identificación de un problema o una actividad planteada con sus pares en entornos virtuales compartidos
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.

VII. ORGANIZACIÓN DE LAS SESIONES:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	SESIONES
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Combina con eficacia las habilidades motrices específicas y regula su cuerpo en situaciones predeportivas y juegos cooperativos. Se adapta a los cambios que experimenta su cuerpo en relación a su imagen corporal en la pubertad durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas. Explica la repercusión que tiene la práctica de actividad física sobre su estado de ánimo y sus emociones prácticas de juegos cooperativos.	Presentación de la unidad experiencia: “¿Qué experiencia vas a vivir?” En la sesión 1 se presenta la experiencia y se invita a reflexionar sobre los propósitos planteados para la unidad. Sesión 1: Construyendo confianza a través dinámicas y juegos cooperativos En esta actividad, la o el estudiante realizara fortalecimiento de la comunicación a través de dinámicas y juegos de confianza.
Asume una vida saludable	Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.	Participa activa y plazeramente en los juegos cooperativos o populares, predeportivos y deportivos. Explica la importancia de los acuerdos grupales para la elaboración y construcción de normas democráticas mostrando una actitud crítica ante todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión, durante la práctica de actividades lúdicas en la institución educativa.	Sesión 2: Aprendemos a socializarnos Los estudiantes realizan trabajo en equipo y roles en actividades cooperativas. Sesión 3: Desarrollamos la colaboración en grupo. En esta actividad los estudiantes participaran en juegos y utilizaran estrategias de conflictos y toma de decisiones en equipo.
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	SE relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Sesión 4: realizamos ejercicios en grupo para mejorar el voleo y la recepción En esta actividad los estudiantes mediante actividades físicas en grupo se les dará algunos alcances sobre la disciplina del vóley. Pero siempre trabajando en grupo para mejorar sus habilidades sociales. Sesión 5: Realizamos ejercicios en grupo para mejorar el saqué. En esta actividad los estudiantes realizan actividades grupales para mejorar sus habilidades en la disciplina del vóley.

VIII. EVALUACIÓN:

La evaluación se realiza en dos procesos distintos: por un lado, se evalúan las competencias y por otro lado se evalúan las capacidades. Las competencias se evalúan con los indicadores de desempeño establecidos para cada nivel o estándares de aprendizaje y las capacidades se evalúan con los indicadores de evaluación de las capacidades.

La evaluación será: Evaluación formativa: Porque mediante la evaluación identificamos las dificultades, necesidades y los logros de aprendizaje de los estudiantes durante el proceso pedagógico, esto nos ayuda a retroalimentar los aprendizajes esperados sobre la marcha.

Evaluación criterio: Porque se mide, compara, evalúa y califica en función de los aprendizajes previstos o esperados, a través de un conjunto de indicadores previamente definidos, ello permite observar qué, cómo y hasta donde un estudiante ha desarrollado los aprendizajes.

Evaluación cualitativa: Porque se privilegian los procesos de aprendizaje antes que los resultados; se buscan valorar y explicar descriptivamente lo que sabe hacer el estudiante respecto de lo que debiese saber hacer (aprendizajes previstos).

EVALUACIÓN	ORIENTACIONES
Diagnóstica	Se aplicará una evaluación diagnóstica (prueba de entrada), en función de las competencias, capacidades y desempeños que se desarrollarán a nivel del grado
Formativa (Para)	Se evaluará la práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, para la retroalimentación oportuna con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, de mejora de sus habilidades, teniendo en cuenta la valoración del desempeño del estudiante, la resolución de situaciones o problemas y la integración de capacidades creando oportunidades continuas, lo que permitirá demostrar hasta dónde es capaz de usar sus capacidades.
Sumativa (Del)	Se evidenciarán a través de los instrumentos de evaluación en función al logro del propósito y de los productos considerados en cada unidad.

IX. RECURSOS Y MATERIALES:

TECNICAS	MEDIOS	MATERIALES
Observación Dinámica de grupos. Formas Organizativas	Medio audio visual. Ejercicios físicos: generales y específicos. Juegos.Rondas infantiles.	bastones, conos, silbato, cronometro, balones, conos, fichas, platos, escalera.

Ramón Castilla, 18 de septiembre del 2025

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Área	: Educación Física
1.2 Institución Educativa	: 16001 “Ramón Castilla y Marquesado”
1.3 Lugar	: Jaén.
1.4 Grado	: 4°
1.5 Tiempo	: 90 minutos
1.6 Fecha de ejecución	: 25/09/2024
1.7 Unidad de aprendizaje	: II
1.8 Practicante	: Cruz Valles Maykel Yvan
1.9 Acompañante	: Coronel Vargas Jesus Neiser
	: Saucedo Burga Edilson

II. TÍTULO DE LA SESIÓN.

“Construyendo confianza a través de dinámicas y juegos cooperativos”

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES CAPACIDADES. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activa y placenteramente en los juegos tradicionales y/o populares, predeportivos y deportivos, mostrando una actitud positiva e integradora al trabajar en equipo adoptando soluciones a situaciones lúdicas y deportivas al utilizar elementos técnicos y tácticos como elementos propios de una estrategia de juego que le permiten mayor eficacia en la práctica deportiva con sus compañeros.	Muestran una socialización adecuada mediante los juegos propuestos para mejorar del trabajo en equipo promoviendo el respeto y solidaridad con sus pares.	Lista de cotejo
ACTITUDES OBSERVABLES			
El docente junto con los estudiantes demuestra un ambiente agradable de respeto y participación de mujeres y varones en distintas actividades.			

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Presentación - Recomendaciones por los profesores.	- Conos - Platos - Soga - Sacos - Globos - Silbato - Campo deportivo

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO (20 min)	➤ Los docentes conducen a los estudiantes en la loza deportiva. ➤ Saludan y toman lista. ➤ Los docentes hacen una demostración y recolecta saberes previos. ➤ El profesor escucha las respuestas y aclara el tema. ➤ Realizan activación corporal ✓ Desplazamientos ✓ Estiramientos ✓ Movimiento articular.
DESARROLLO 60 minutos	Procesos didácticos El docente indica que actividades van a realizar los estudiantes para mejorar la interacción social. Los estudiantes se forman en grupos de 6 Juegos La sogá Dividir a los estudiantes en dos equipos iguales, marcar una línea en el suelo como punto de referencia, cada equipo debe sostener la cuerda con ambas manos, al iniciar el juego, ambos equipos deben jalar la cuerda en direcciones opuestas, el equipo que logre que el contrario cruce la línea marcada gana la ronda, no se permite el uso de fuerza desmedida; se promueve el trabajo en equipo y la estrategias, se pueden establecer límites de tiempo para cada ronda o varias rondas para mayor diversión. “El laberinto” El jugador comienza en la entrada del laberinto, cada vez que se toma una decisión (izquierda, derecha, arriba o abajo), se debe avanzar por una nueva casilla, si el jugador llega a una pared, deberá retroceder y elegir otra opción, el jugador debe encontrar el camino correcto que lo lleve hasta la salida del laberinto, el jugador tiene un número limitado de movimientos para llegar a la salida. Si se queda sin movimientos, pierde el juego, si el jugador llega a la salida, gana el juego. Reglas del juego: Solo se puede avanzar a través de casillas abiertas. Algunas casillas pueden estar bloqueadas o contener trampas que retrasarán al jugador. En algunos laberintos habrá atajos o pasadizos secretos que facilitarán el avance. “Los globos” Se escogerán 2-3 colores de globos, los que serán atados a un pie de cada participante formando dos o tres equipos. La idea es que los participantes revienten los globos del equipo contrario solo usando los pies y gana el que revienta todos los globos de los equipos contrarios.
CIERRE (10 minutos)	<u>Vuelta a la calma:</u> ➤ Sentados estiran las piernas, inhalan y exhalan, relajando los músculos ➤ Al final los estudiantes participan en la metacognición a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve? ➤ Se les hace mención que deben realizar su aseo personal.

LISTA DE COTEJO

I.E :16001“Ramón Castilla y Marquesado”
ÁREA : Educación Física
GRADO : Cuarto de secundaria.
COMPETENCIAS : Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
CAPACIDADES : Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

LISTA DE COTEJO							
SECCIÓN/NIVEL		“4” Educación secundaria					
INDICADORES		Ayuda a sus compañeros que presentan dificultades durante el juego (empatía)		Expresa sus opiniones y propuestas con respetando las ideas de sus compañeros (asertividad)		Escucha con atención las ideas antes de tomar acuerdos durante el juego (escucha activa)	
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BERMEO SOLIS JOSE		X		X		X
2	BRITO BEJERANO YAMPIER		X		X		X
3	CAMIZAN GONZA KEVIN		X		X		X
4	CASTILLO MARTINEZ BRATLY	X			X		X
5	CERNA ROJAS NAOMI	X		X			X
6	CERQUIN NEIRA EMANUEL		X		X		X
7	CRUZ GONZALES VERONICA		X		X		X
8	CUBAS CUBAS ADAM	X			X	X	
9	DIAS MENDOSA JHAMPIER		X		X		X
10	DIAS REQUEJO RUBY		X		X	X	
11	GONZALES CIESA SIUMARA		X	X		X	
12	GUARNIZ MORI MERLY		X	X			X
13	GERRA CHIROQUE JAMPIER		X		X		X
14	GUERRERO MONDRAGON		X		X		X
15	GUEVARA HURTADO EDGARLY		X		X		X
16	HERRERA CORDOVA ROSLANDY		X		X		X
17	IBAÑES PACHECO ALEXIS		X		X		X
18	JULCA ALARCON YOSMER		X		X		X
19	LA TORRE SANTA CRUZ ANABELY	X			X	X	
20	LALANGUI TOCTO YOHANA	X		X			X
21	MONSALVE CORONEL GABRIEL	X		X			X
22	OJEDA GOMEZ ROSMERY		X		X		X
23	OLIVERA SANCHEZ JOSDE		X		X		X
24	REGALADO BALLESTER RONALDO		X		X		X
25	SANCHEZ MARTINEZ RONNY		X		X		X
26	TANTARICO LOPEZ UCIEL		X		X	X	
27	TORRES CAMPOS ANALY		X		X	X	
28	TRUILLANO GUERRERO DAYANA		X		X	X	
29	VALLEJOS NEYRA CLARITA		X		X	X	
30	VAZQUEZ ROJAS EULER		X	X			X
31	VILLEGAS CORONADO MARGARITA	X		X			X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Área	: Educación Física
1.2 Institución Educativa	: 16001 "Ramón Castilla y Marquesado"
1.3 Lugar	: Jaén.
1.4 Grado	: 4°
1.5 Tiempo	: 90 minutos
1.6 Fecha de ejecución	: 02/10/2024
1.7 Unidad de aprendizaje	: II
1.8 Practicante	: Cruz Valles Maykel Yvan
1.9 Acompañante	: Coronel Vargas Jesus Neiser
	: Saucedo Burga Edilson

II. TÍTULO DE LA SESIÓN.

"Aprendemos a socializarnos".

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES CAPACIDADES. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Participa activa y placenteramente en los juegos tradicionales y/o populares, predeportivos y deportivos, mostrando una actitud positiva e integradora al trabajar en equipo adoptando soluciones a situaciones lúdicas y deportivas al utilizar elementos técnicos y tácticos como elementos propios de una estrategia de juego que le permiten mayor eficacia en la práctica deportiva con sus compañeros.	Participan y direccionan el balón mediante los ejercicios propuestos para mejorar la técnica de recepción promoviendo el respeto y solidaridad con sus pares.	Lista de cotejo
ACTITUDES OBSERVABLES			
El docente junto con los estudiantes demuestra un ambiente agradable de respeto y participación de mujeres y varones en distintas actividades.			

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Presentación - Recomendaciones por los profesores.	- Soga - Cordel - Ulas ulas - Silbato - Campo deportivo

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO (20 min)	Los docentes conducen a los estudiantes en la loza deportiva. Saludan y toma lista. Realizan activación corporal Desplazamientos Flexo extensiones Estiramientos Movimiento articular.
DESARROLLO 60 minutos	Procesos didácticos Los docentes indica que actividades van a realizar los estudiantes para mejorar la interacción social. Juegos La telaraña ☐ Formamos grupos de 6-8 estudiantes. ☐ Se formará un círculo donde los estudiantes tendrán que pasarse la cuerda sin dejarla caer al piso. ☐ Los jugadores deben colaborar para encontrar la forma más eficaz de pasar por la cuerda, y cada uno deberá atravesar algún espacio sin usar los mismos puntos de paso que otro, es decir, no pueden todos pasar por el mismo hueco. Pasando la ula- ula Los estudiantes se dividirán en grupos de 5 o 7 estudiantes Los estudiantes se colocan en una fila, de pie, con las manos cogidas a los lados y sin moverse demasiado. El ula ula debe empezar en el primer jugador de la fila, quien lo pasará por todo su cuerpo sin soltarse las manos y así sucesivamente tiene que pasar el ula ula por todos los estudiantes Los estudiantes deben hacer que el ula ula llegue al último jugador de la fila y, una vez que llega al final tiene un punto. Luego aplicaremos una variante que el ula ula debe regresar al primer jugador utilizando la misma técnica. “El puente” ☐ los estudiantes se formarán en grupos de 7 estudiantes. Dos estudiantes serán los encargados de trasladar a los demás compañeros en sus brazos, después de que los 2 primeros estudiantes hayan pasado a su compañero de un lugar a otro dejarán el puesto a dichos estudiantes para que realicen lo mismo. ☐ luego el grupo de estudiantes formaran el puente con dos compañeros quienes les trasladen más rápido a todos hacia el lugar determinado El grupo que logre cargar más rápido a todos sus compañeros será el ganador.
CIERRE (10 minutos)	<u>Vuelta a la calma:</u> Sentados estiran las piernas, inhalan y exhalan, relajando los músculos Al final los estudiantes participan en la metacognición a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí sobre estos juegos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirven estos juegos? Se les hace mención que deben realizar su aseo personal.

LISTA DE COTEJO

I.E : 16001“Ramón Castilla y Marquesado”
ÁREA : Educación Física
GRADO : Cuarto de secundaria.
COMPETENCIAS : Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
CAPACIDADES : Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

LISTA DE COTEJO							
SECCIÓN/NIVEL		“4” Educación secundaria					
INDICADORES		Ayuda a sus compañeros que presentan dificultades durante el juego (empatía)		Expresa sus opiniones y propuestas con respetando las ideas de sus compañeros (asertividad)		Escucha con atención las ideas antes de tomar acuerdos durante el juego (escucha activa)	
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BERMEO SOLIS JOSE	x				x	
2	BRITO BEJERANO YAMPIER	x			x		X
3	CAMIZAN GONZA KEVIN		X		x		X
4	CASTILLO MARTINEZ BRATLY		X		x		X
5	CERNA ROJAS NAOMI		X		x		X
6	CERQUIN NEIRA EMANUEL		X	x			X
7	CRUZ GONZALES VERONICA		X	x			X
8	CUBAS CUBAS ADAM		X	x		x	
9	DIAS MENDOSA JHAMPIER		X		x		X
10	DIAS REQUEJO RUBY		X		x		X
11	GONZALES CIESA SIUMARA	x			x	x	
12	GUARNIZ MORI MERLY		X		x	x	
13	GERRA CHIROQUE JAMPIER	x			x		X
14	GUERRERO MONDRAGON	x			x	x	
15	GUEVARA HURTADO EDGARLY	x		x			X
16	HERRERA CORDOVA ROSLANDY		X		x		X
17	IBAÑES PACHECO ALEXIS		X	x			X
18	JULCA ALARCON YOSMER		X	x			X
19	LA TORRE SANTA CRUZ ANABELY		X		x	x	
20	LALANGUI TOCTO YOHANA	x		x			X
21	MONSALVE CORONEL GABRIEL	x		x			X
22	OJEDA GOMEZ ROSMERY	x		x			X
23	OLIVERA SANCHEZ JOSDE	x		x		x	
24	REGALADO BALLESTER RONALDO	x			x		X
25	SANCHEZ MARTINEZ RONNY	x		x			X
26	TANTARICO LOPEZ UCIEL	x			x		X
27	TORRES CAMPOS ANALY		X	x		x	
28	TRUILLANO GUERRERO DAYANA		X		x	x	
29	VALLEJOS NEYRA CLARITA		X		x	x	
30	VAZQUEZ ROJAS EULER	x			x		X
31	VILLEGAS CORONADO MARGARITA	x			x		X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Área : Educación Física
 1.2 Institución Educativa : 16001 "Ramón Castilla y Marquesado"
 1.3 Lugar : Jaén.
 1.4 Grado : 4°
 1.5 Tiempo : 90 minutos
 1.6 Fecha de ejecución : 25/09/2024
 1.7 Unidad de aprendizaje : II
 1.8 Practicante : Cruz Valles Maykel Yvan
 1.9 Acompañante : coronel Vargas Jesus Neiser
 : Saucedo Burga Edilson

II. TÍTULO DE LA SESIÓN.

"Construyendo confianza a través de dinámicas y juegos cooperativos"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES CAPACIDADES. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activa y placenteramente en los juegos tradicionales y/o populares, predeportivos y deportivos, mostrando una actitud positiva e integradora al trabajar en equipo adoptando soluciones a situaciones lúdicas y deportivas al utilizar elementos técnicos y tácticos como elementos propios de una estrategia de juego que le permiten mayor eficacia en la práctica deportiva con sus compañeros.	Muestran una socialización adecuada mediante los juegos propuestos para mejorar del trabajo en equipo promoviendo el respeto y solidaridad con sus pares.	Lista de cotejo
ACTITUDES OBSERVABLES			
El docente junto con los estudiantes demuestra un ambiente agradable de respeto y participación de mujeres y varones en distintas actividades.			

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Presentación - Recomendaciones por los profesores.	- Conos - Platos - Soga - Sacos - Globos - Silbato - Campo deportivo

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO (20 min)	➤ Los docentes conducen a los estudiantes en la loza deportiva. ➤ Saludan y toman lista. ➤ Los docentes hacen una demostración y recolecta saberes previos. ➤ El profesor escucha las respuestas y aclara el tema. ➤ Realizan activación corporal ✓ Desplazamientos ✓ Estiramientos ✓ Movimiento articular.
DESARROLLO 60 minutos	✓ Procesos didácticos El docente indica que actividades van a realizar los estudiantes para mejorar la interacción social. Los estudiantes se forman en grupos de 6 Juegos La sogá 2. Dividir a los estudiantes en dos equipos iguales, marcar una línea en el suelo como punto de referencia, cada equipo debe sostener la cuerda con ambas manos, al iniciar el juego, ambos equipos deben jalar la cuerda en direcciones opuestas, el equipo que logre que el contrario cruce la línea marcada gana la ronda, no se permite el uso de fuerza desmedida; se promueve el trabajo en equipo y la estrategias, se pueden establecer límites de tiempo para cada ronda o varias rondas para mayor diversión. “El laberinto” El jugador comienza en la entrada del laberinto, cada vez que se toma una decisión (izquierda, derecha, arriba o abajo), se debe avanzar por una nueva casilla, si el jugador llega a una pared, deberá retroceder y elegir otra opción, el jugador debe encontrar el camino correcto que lo lleve hasta la salida del laberinto, el jugador tiene un número limitado de movimientos para llegar a la salida. Si se queda sin movimientos, pierde el juego, si el jugador llega a la salida, gana el juego. Reglas del juego: Solo se puede avanzar a través de casillas abiertas. Algunas casillas pueden estar bloqueadas o contener trampas que retrasarán al jugador. En algunos laberintos habrá atajos o pasadizos secretos que facilitarán el avance. “Los globos” Se escogerán 2-3 colores de globos, los que serán atados a un pie de cada participante formando dos o tres equipos. La idea es que los participantes revienten los globos del equipo contrario solo usando los pies y gana el que revienta todos los globos de los equipos contrarios.
CIERRE (10 minutos)	<u>Vuelta a la calma:</u> ➤ Sentados estiran las piernas, inhalan y exhalan, relajando los músculos ➤ Al final los estudiantes participan en la metacognición a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve? ➤ Se les hace mención que deben realizar su aseo personal.

LISTA DE COTEJO

I.E : 16001“Ramón Castilla y Marquesado”
ÁREA : Educación Física
GRADO : Cuarto de secundaria.
COMPETENCIAS : Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
CAPACIDADES : Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

LISTA DE COTEJO							
SECCIÓN/NIVEL		“4” Educación secundaria					
INDICADORES		Ayuda a sus compañeros que presentan dificultades durante el juego (empatía)		Expresa sus opiniones y propuestas respetando las ideas de sus compañeros (asertividad)		Escucha con atención las ideas antes de tomar acuerdos durante el juego (escucha activa)	
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BERMEO SOLIS JOSE		X		X		X
2	BRITO BEJERANO YAMPIER		X		X		X
3	CAMIZAN GONZA KEVIN		X		X		X
4	CASTILLO MARTINEZ BRATLY	X			X		X
5	CERNA ROJAS NAOMI	X		X			X
6	CERQUIN NEIRA EMANUEL		X		X		X
7	CRUZ GONZALES VERONICA		X		X		X
8	CUBAS CUBAS ADAM	X			X	X	
9	DIAS MENDOSA JHAMPIER		X		X		X
10	DIAS REQUEJO RUBY		X		X	X	
11	GONZALES CIESA SIUMARA		X	X		X	
12	GUARNIZ MORI MERLY		X	X			X
13	GERRA CHIROQUE JAMPIER		X		X		X
14	GUERRERO MONDRAGON		X		X		X
15	GUEVARA HURTADO EDGARLY		X		X		X
16	HERRERA CORDOVA ROSLANDY		X		X		X
17	IBAÑES PACHECO ALEXIS		X		X		X
18	JULCA ALARCON YOSMER		X		X		X
19	LA TORRE SANTA CRUZ ANABELY	X			X	X	
20	LALANGUI TOCTO YOHANA	X		X			X
21	MONSALVE CORONEL GABRIEL	X		X			X
22	OJEDA GOMEZ ROSMERY		X		X		X
23	OLIVERA SANCHEZ JOSDE		X		X		X
24	REGALADO BALLESTER RONALDO		X		X		X
25	SANCHEZ MARTINEZ RONNY		X		X		X
26	TANTARICO LOPEZ UCIEL		X		X	X	
27	TORRES CAMPOS ANALY		X		X	X	
28	TRUILLANO GUERRERO DAYANA		X		X	X	
29	VALLEJOS NEYRA CLARITA		X		X	X	
30	VAZQUEZ ROJAS EULER		X	X			X
31	VILLEGAS CORONADO MARGARITA	X		X			X

TITULO DE LA UNIDAD: Mejoramos nuestra forma de socialización en grupos mediante juegos de cooperación

I. DATOS GENERALES:

- I.1. Dirección Regional De Educación : Cajamarca
- I.2. Unidad De Gestión Educativa Local : Jaén
- I.3. Institución Educativa : N° 16001 “Ramón Castilla y Marquesado”.
- I.4. Área Curricular : Educación Física
- I.5. Ciclo : VII
- I.6. Grado y Sección : 4°
- I.7. Duración : 5 semanas,
- I.8. Docente : Edwin Manuel Dávila Castro
- I.9. Docentes : Jesus Neiser coronel Vargas, Maykhel Yvan Cruz Valles, Edilson Saucedo Burga.

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los estudiantes del 4° Grado “E” de la I.E. N° 16001 “Ramón Castilla y Marquesado, exploran diferentes tipos de recreación, incluyendo juegos, actividades, deportes y recreación creativa. Los estudiantes aprenderán a explorar y diseñar actividades cooperativas que no solo sean divertidas, sino que también fomenten la inclusión y la diversidad. Esta unidad busca solo desarrollar habilidades sociales como la autoestima, comunicación, asertividad, toma de decisiones, la empatía y cultivar valores como, el respeto y la responsabilidad, considerando la recreación como una herramienta para mejorar la calidad de vida y el desarrollo personal durante la práctica de los estudiantes. Hemos identificado que los estudiantes se sienten incómodos al trabajar en equipo, tienen dificultades para comunicarse y expresar sus ideas, y a menudo se frustran cuando no logran alcanzar un objetivo común. Esta situación genera un ambiente tenso y poco productivo, dificultando el aprendizaje y la interacción positiva entre los compañeros.

Ante esta situación nos Planteamos las Sigüientes Preguntas: ¿De qué manera los juegos cooperativos promueven la colaboración y el trabajo en equipo? ¿Cómo se puede adaptar la dificultad de los juegos cooperativos a las diferentes habilidades y necesidades del equipo? ¿Qué ejemplos existen de la aplicación de juegos cooperativos en la resolución de problemas sociales o ambientales?

III. PROPÓSITOS:

PROPÓSITO	RETO
En esta unidad es crear un espacio de aprendizaje divertido y significativo donde los estudiantes de tercer grado “E” de secundaria puedan desarrollar habilidades sociales esenciales a través de juegos cooperativos, mejorando su capacidad de trabajo en equipo, comunicación efectiva, resolución de conflictos y empatía.	Participar activamente en juegos cooperativos, demostrando habilidades de comunicación, colaboración y resolución de conflictos. Identificar y aplicar estrategias para trabajar en equipo de manera efectiva, mostrando respeto por las ideas y opiniones de sus compañeros. Demostrar empatía y comprensión hacia las emociones de los demás, creando un ambiente de confianza y apoyo mutuo.

IV. COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

COMP.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	ASUME UNA VIDA SALUDABLE	INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOIO MOTRICES
ESTÁNDAR DEL CICLO VII	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando toma conciencia de cómo su imagen corporal contribuye a la construcción de su identidad y autoestima. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce con sus compañeros diálogos corporales que combinan movimientos en los que expresan emociones, sentimientos y pensamientos sobre temas de su interés en un determinado contexto.	Asume una vida saludable cuando evalúa sus necesidades calóricas y toma en cuenta su gasto calórico diario, los alimentos que consume, su origen e inocuidad, y las características de la actividad física que practica. Elabora un programa de actividad física y alimentación saludable, interpretando los resultados de las pruebas de aptitud física, entre otras, para mantener y/o mejorar su bienestar. Participa regularmente en sesiones de actividad física de diferente intensidad y promueve campañas donde se promocione la salud integrada al bienestar colectivo.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices integrando a todas las personas de la comunidad educativa en eventos lúdico-deportivos y promoviendo la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto, asumiendo su responsabilidad durante todo el proceso. Propone sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y los adecúa según las necesidades del entorno, asumiendo y adjudicando roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo en la práctica de diferentes actividades físicas.

V. ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE	VALORES	SE DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:
<u>INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</u> <u>ORIENTACIÓN AL BIEN COMUN</u>	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

VI. COMPETENCIA TRANSVERSAL:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.	Establece diálogos significativos y acordes con su edad en el desarrollo de un proyecto o identificación de un problema o una actividad planteada con sus pares en entornos virtuales compartidos
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.

VII. ORGANIZACIÓN DE LAS SESIONES:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	SESIONES
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Combina con eficacia las habilidades motrices específicas y regula su cuerpo en situaciones predeportivas y juegos cooperativos. Se adapta a los cambios que experimenta su cuerpo en relación a su imagen corporal en la pubertad durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas.	Presentación de la unidad experiencia: “¿Qué experiencia vas a vivir?” En la sesión 1 se presenta la experiencia y se invita a reflexionar sobre los propósitos planteados para la unidad. Sesión 1: Desarrollamos la colaboración en grupo En esta actividad, la o el estudiante realizara fortalecimiento de la comunicación a través de dinámicas y juegos de confianza.
Asume una vida saludable	Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.	Explica la repercusión que tiene la práctica de actividad física sobre su estado de ánimo y sus emociones práctica de juegos cooperativos.	Sesión 2: Seguimos mejorando nuestras habilidades de socialización Los estudiantes realizan trabajo en equipo y roles en actividades cooperativas.
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	SE relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activa y placenteramente en los juegos cooperativos o populares, predeportivos y deportivos. Explica la importancia de los acuerdos grupales para la elaboración y construcción de normas democráticas mostrando una actitud crítica ante todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión, durante la práctica de actividades lúdicas en la institución educativa.	Sesión 3: A través de juegos cooperativos seguimos mejorando nuestras habilidades de socialización En esta actividad los estudiantes participaran en juegos y utilizaran estrategias de conflictos y toma de decisiones en equipo. Sesión 4: Mejoramos el bloqueo en vóley En esta actividad los estudiantes mediante actividades físicas en grupo, practicarán el vóley. Pero siempre con el objetivo para mejorar sus habilidades sociales. Sesión 5: Mejoramos el Pegue en el vóley. En esta actividad los estudiantes realizan actividades físicas en grupos para mejorar sus habilidades en el vóley

VIII. EVALUACIÓN:

La evaluación se realiza en dos procesos distintos: por un lado, se evalúan las competencias y por otro lado se evalúan las capacidades. Las competencias se evalúan con los indicadores de desempeño establecidos para cada nivel o estándares de aprendizaje y las capacidades se evalúan con los indicadores de evaluación de las capacidades.

La evaluación será: Evaluación formativa: Porque mediante la evaluación identificamos las dificultades, necesidades y los logros de aprendizaje de los estudiantes durante el proceso pedagógico, esto nos ayuda a retroalimentar los aprendizajes esperados sobre la marcha.

Evaluación criterio: Porque se mide, compara, evalúa y califica en función de los aprendizajes previstos o esperados, a través de un conjunto de indicadores previamente definidos, ello permite observar qué, cómo y hasta donde un estudiante ha desarrollado los aprendizajes.

Evaluación cualitativa: Porque se privilegian los procesos de aprendizaje antes que los resultados; se buscan valorar y explicar descriptivamente lo que sabe hacer el estudiante respecto de lo que debiese saber hacer (aprendizajes previstos).

EVALUACIÓN	ORIENTACIONES
Diagnóstica	Se aplicará una evaluación diagnóstica (prueba de entrada), en función de las competencias, capacidades y desempeños que se desarrollarán a nivel del grado
Formativa (Para)	Se evaluará la práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, para la retroalimentación oportuna con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, de mejora de sus habilidades, teniendo en cuenta la valoración del desempeño del estudiante, la resolución de situaciones o problemas y la integración de capacidades creando oportunidades continuas, lo que permitirá demostrar hasta dónde es capaz de usar sus capacidades.
Sumativa (Del)	Se evidenciarán a través de los instrumentos de evaluación en función al logro del propósito y de los productos considerados en cada unidad.

IX. RECURSOS Y MATERIALES:

TECNICAS	MEDIOS	MATERIALES
Observación Dinámica de grupos. Formas Organizativas	Medio audio visual. Ejercicios físicos: generales y específicos. Juegos. Rondas infantiles.	bastones, conos, silbato, cronometro, balones, conos, fichas, platos, escalera.

Ramón Castilla, 18 de septiembre del 2025

DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Área	: Educación Física
1.2 Institución Educativa	: 16001 "Ramón Castilla y Marquesado"
1.3 Lugar	: Jaén.
1.4 Grado	: 4°
1.5 Tiempo	: 90 minutos
1.6 Fecha de ejecución	: 25/10/2024
1.7 Unidad de aprendizaje	: II
1.8 Practicante	: Cruz Valles Maykel Yvan
1.9 Acompañante	: Coronel Vargas Jesus Neiser
	: Saucedo Burga Edilson

II. TÍTULO DE LA SESIÓN.

"Desarrollamos la colaboración en equipo".

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES CAPACIDADES. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activa y placenteramente en los juegos tradicionales y/o populares, predeportivos y deportivos, mostrando una actitud positiva e integradora al trabajar en equipo adoptando soluciones a situaciones lúdicas y deportivas al utilizar elementos técnicos y tácticos como elementos propios de una estrategia de juego que le permiten mayor eficacia en la práctica deportiva con sus compañeros.	Muestran una socialización adecuada mediante los juegos propuestos para mejorar del trabajo en equipo promoviendo el respeto y solidaridad con sus pares.	Lista de cotejo
ACTITUDES OBSERVABLES			
El docente junto con los estudiantes demuestra un ambiente agradable de respeto y participación de mujeres y varones en distintas actividades.			

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Presentación - Recomendaciones por los profesores.	- Conos - Platos - Ula ulas - Sacos - Globos - Silbato - Campo deportivo

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO (20 min)	➤ Los docentes conduce a los estudiantes en la loza deportiva. ➤ Saludan y toman lista. ➤ Los docentes hace una demostración y recolecta saberes previos. ➤ El profesor escucha las respuestas y aclara el tema. ➤ Realizan activación corporal ✓ Desplazamientos ✓ Estiramientos ✓ Movimiento articular.
DESARROLLO 60 minutos	✓ Procesos didácticos El docente indica que actividades van a realizar los estudiantes para mejorar la interacción social. Los estudiantes se forman en grupos de 6 Juegos “transporte de ulas-ulas” Los estudiantes se dividirán en grupos de 5 o 7 estudiantes Los estudiantes se colocan en una fila, de pie, con las manos cogidas a los lados y sin moverse demasiado. El ula ula debe empezar en el primer jugador de la fila, quien lo pasará por todo su cuerpo sin soltarse las manos y así sucesivamente tiene que pasar el ula ula por todos los estudiantes Los estudiantes deben hacer que el ula ula llegue al último jugador de la fila y, una vez que llega al final tiene un punto. Luego aplicaremos una variante que el ula ula debe regresar al primer jugador utilizando la misma técnica. “Carrera de sacos ” Los estudiantes se agrupan en equipos de 7 a 8 personas y se alinean en columnas, uno detrás del otro. El primer estudiante de cada columna debe colocarse un saco en los pies. A una distancia determinada (aproximadamente 10 metros), se colocan conos con platos encima de ellos. Al sonar la señal de inicio, el primer jugador de cada columna deberá trasladarse hasta los conos con el saco en los pies. Al llegar colocara un plato sobre el cono sin que se caiga, lo que requiere destreza y coordinación. Este primer jugador regresa rápidamente con el saco y le pasa el turno al siguiente compañero. “Los globos” Se escogerán 2-3 colores de globos, los que serán atados a un pie de cada participante formando dos o tres equipos. La idea es que los participantes revienten los globos del equipo contrario solo usando los pies y gana el que revienta todos los globos de los equipos contrarios
CIERRE (10 minutos)	<u>Vuelta a la calma:</u> ➤ Sentados estiran las piernas, inhalan y exhalan, relajando los músculos ➤ Al final los estudiantes participan en la metacognición a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve? ➤ Se les hace mención que deben realizar su aseo personal.

LISTA DE COTEJO

I.E : 16001“Ramón Castilla y Marquesado”
ÁREA : Educación Física
GRADO : Cuarto de secundaria.
COMPETENCIAS : Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
CAPACIDADES : Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

LISTA DE COTEJO							
SECCIÓN/NIVEL		“4” Educación secundaria					
INDICADORES		Ayuda a sus compañeros que presentan dificultades durante el juego (empatía)		Expresa sus opiniones y propuestas con respetando las ideas de sus compañeros (asertividad)		Escucha con atención las ideas antes de tomar acuerdos durante el juego (escucha activa)	
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BERMEO SOLIS JOSE	X		X		X	
2	BRITO BEJERANO YAMPIER	X		X		X	
3	CAMIZAN GONZA KEVIN		X	X		X	
4	CASTILLO MARTINEZ BRATLY	X			X	X	
5	CERNA ROJAS NAOMI	X		X			X
6	CERQUIN NEIRA EMANUEL		X		X		X
7	CRUZ GONZALES VERONICA		X		X		X
8	CUBAS CUBAS ADAM	X			X	X	
9	DIAS MENDOSA JHAMPIER	X			X		X
10	DIAS REQUEJO RUBY	X			X	X	
11	GONZALES CIESA SIUMARA		X	X		X	
12	GUARNIZ MORI MERLY		X	X			X
13	GERRA CHIROQUE JAMPIER	X		X			X
14	GUERRERO MONDRAGON	X		X		X	
15	GUEVARA HURTADO EDGARLY	X		X		X	
16	HERRERA CORDOVA ROSLANDY	X		X		X	
17	IBAÑES PACHECO ALEXIS		X	X		X	
18	JULCA ALARCON YOSMER		X		X		X
19	LA TORRE SANTA CRUZ ANABELY	X			X	X	
20	LALANGUI TOCTO YOHANA	X		X			X
21	MONSALVE CORONEL GABRIEL	X		X		X	
22	OJEDA GOMEZ ROSMERY		X		X	X	
23	OLIVERA SANCHEZ JOSDE		X		X	X	
24	REGALADO BALLESTER RONALDO	X			X		X
25	SANCHEZ MARTINEZ RONNY	X			X		X
26	TANTARICO LOPEZ UCIEL	X			X	X	
27	TORRES CAMPOS ANALY	X			X	X	
28	TRUILLANO GUERRERO DAYANA	X			X	X	
29	VALLEJOS NEYRA CLARITA	X			X	X	
30	VAZQUEZ ROJAS EULER		X	X			X
31	VILLEGAS CORONADO MARGARITA	X		X			X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Área : Educación Física
1.2 Institución Educativa : 16001 "Ramón Castilla y Marquesado"
1.3 Lugar : Jaén.
1.4 Grado : 4°
1.5 Tiempo : 90 minutos
1.6 Fecha de ejecución : 27/11/2024
1.7 Unidad de aprendizaje : II
1.8 Practicante : Cruz Valles Maykel Yvan
1.9 Acompañante : Coronel Vargas Jesus Neiser
: Saucedo Burga Edilson

II. TÍTULO DE LA SESIÓN.

"seguimos mejorando nuestras habilidades de socialización".

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES CAPACIDADES • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activa y placenteramente en los juegos tradicionales y/o populares, predeportivos y deportivos, mostrando una actitud positiva e integradora al trabajar en equipo adoptando soluciones a situaciones lúdicas y deportivas al utilizar elementos técnicos y tácticos como elementos propios de una estrategia de juego que le permiten mayor eficacia en la práctica deportiva con sus compañeros.	Muestran una socialización adecuada mediante los juegos propuestos para mejorar del trabajo en equipo promoviendo el respeto y solidaridad con sus pares.	Lista de cotejo
ACTITUDES OBSERVABLES			
El docente junto con los estudiantes demuestra un ambiente agradable de respeto y participación de mujeres y varones en distintas actividades.			

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Presentación - Recomendaciones por los profesores.	- Conos - Platos - Sacos - Globos - Silbato - Campo deportivo

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO (20 min)	➤ Los docentes conduce a los estudiantes en la loza deportiva. ➤ Saludan y toman lista. ➤ Los docentes hace una demostración y recolecta saberes previos. ➤ El profesor escucha las respuestas y aclara el tema. ➤ Realizan activación corporal ✓ Desplazamientos ✓ Estiramientos ✓ Movimiento articular.
DESARROLLO 60 minutos	✓ Procesos didácticos El docente indica que actividades van a realizar los estudiantes para mejorar la interacción social. Los estudiantes se forman en grupos de 6 Juegos “Equilibrio sobre valones ” Los estudiantes se dividen en equipos de 5 a 7 jugadores. En el centro de la cancha o área de juego, se colocan los balones. Cada equipo comenzará con un balón para que todos los miembros intenten equilibrarse sobre él al mismo tiempo. Todos los miembros del equipo deben lograr subirse y mantenerse sobre el balón durante un tiempo determinado (por ejemplo, 30 segundos o 1 minuto). El equipo que logre coordinarse y mantener el equilibrio sobre el balón de manera más rápida ganará un punto. A medida que los equipos van completando las rondas, se retira un balón por vez, aumentando la dificultad del desafío. Si un equipo logra mantenerse sobre el balón durante el tiempo determinado, obtiene un punto y se retira un balón (lo que aumenta la dificultad, ya que deberán equilibrarse sobre menos balones). “El traslado sobre sacos” Los estudiantes se agrupan en equipos de 7 a 8 personas y se alinean en columnas, uno detrás del otro. El primer estudiante de cada columna debe coger el saco de ambas puntas, mientras los dos estudiantes del equipo que sigue tienen que coordinarse tanto entre ellos como el estudiante que tiene cogido el saco para que en el momento que los dos estudiantes van a saltar el otro compañero tiene que jalar el saco, e ir avanzando, hasta llegar a un punto determinado. Ganará el equipo que logre llevar a todos sus compañeros. “Piza globos” Se escogerá 4 colores de globos, los que serán atados a un pie de cada participante formando cuatro equipos. La idea es que los participantes revienten los globos de los equipos contrarios solo usando los pies. Gana el que revienta todos los globos de los equipos contrarios.
CIERRE (10 minutos)	<u>Vuelta a la calma:</u> ➤ Sentados estiran las piernas, inhalan y exhalan, relajando los músculos ➤ Al final los estudiantes participan en la metacognición a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve? ➤ Se les hace mención que deben realizar su aseo personal.

LISTA DE COTEJO

I.E : 16001“Ramón Castilla y Marquesado”

ÁREA : Educación Física

GRADO : Cuarto de secundaria.

COMPETENCIAS : Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

CAPACIDADES : Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

LISTA DE COTEJO							
SECCIÓN/NIVEL		“4” Educación secundaria					
INDICADORES		Ayuda a sus compañeros que presentan dificultades durante el juego (empatía)		Expresa sus opiniones y propuestas con respetando las ideas de sus compañeros (asertividad)		Escucha con atención las ideas antes de tomar acuerdos durante el juego (escucha activa)	
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BERMEO SOLIS JOSE	X		X		X	
2	BRITO BEJERANO YAMPIER	X		X		X	
3	CAMIZAN GONZA KEVIN		X	X		X	
4	CASTILLO MARTINEZ BRATLY	X			X	X	
5	CERNA ROJAS NAOMI	X		X			X
6	CERQUIN NEIRA EMANUEL		X	X		X	
7	CRUZ GONZALES VERONICA		X	X			X
8	CUBAS CUBAS ADAM	X		x		X	
9	DIAS MENDOSA JHAMPIER	X			X		X
10	DIAS REQUEJO RUBY	X			X	X	
11	GONZALES CIESA SIUMARA		X	X		X	
12	GUARNIZ MORI MERLY		X	X			X
13	GERRA CHIROQUE JAMPIER	X		X		X	
14	GUERRERO MONDRAGON	X		X		X	
15	GUEVARA HURTADO EDGARLY	X		X		X	
16	HERRERA CORDOVA ROSLANDY	X		X		X	
17	IBAÑES PACHECO ALEXIS		X	X		X	
18	JULCA ALARCON YOSMER		X		X		X
19	LA TORRE SANTA CRUZ ANABELY	X			X	X	
20	LALANGUI TOCTO YOHANA	X		X			X
21	MONSALVE CORONEL GABRIEL	X		X		X	
22	OJEDA GOMEZ ROSMERY		X	X		X	
23	OLIVERA SANCHEZ JOSDE		X		X	X	
24	REGALADO BALLESTER RONALDO	X		X			
25	SANCHEZ MARTINEZ RONNY	X		X			
26	TANTARICO LOPEZ UCIEL	X		X		X	
27	TORRES CAMPOS ANALY	X		x		X	
28	TRUILLANO GUERRERO DAYANA	X			X	X	
29	VALLEJOS NEYRA CLARITA	X			X	X	
30	VAZQUEZ ROJAS EULER		X	X			X
31	VILLEGAS CORONADO MARGARITA	X		X		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Área	: Educación Física
1.2 Institución Educativa	: 16001 "Ramón Castilla y Marquesado"
1.3 Lugar	: Jaén.
1.4 Grado	: 4°
1.5 Tiempo	: 90 minutos
1.6 Fecha de ejecución	: 4/12/2024
1.7 Unidad de aprendizaje	: II
1.8 Practicante	: Cruz Valles Maykel Yvan
1.9 Acompañante	: Coronel Vargas Jesus Neiser
	: Saucedo Burga Edilson

II. TÍTULO DE LA SESIÓN.

"A través de juegos mejoramos nuestras habilidades de socialización"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES CAPACIDADES. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa activa y plenteramente en los juegos tradicionales y/o populares, predeportivos y deportivos, mostrando una actitud positiva e integradora al trabajar en equipo adoptando soluciones a situaciones lúdicas y deportivas al utilizar elementos técnicos y tácticos como elementos propios de una estrategia de juego que le permiten mayor eficacia en la práctica deportiva con sus compañeros.	Participan y direccionan el balón mediante los ejercicios propuestos para mejorar la técnica de recepción promoviendo el respeto y solidaridad con sus pares.	Lista de cotejo
ACTITUDES OBSERVABLES			
El docente junto con los estudiantes demuestra un ambiente agradable de respeto y participación de mujeres y varones en distintas actividades.			

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Presentación - Recomendaciones por los profesores.	- Balón de vóley - Net - Silbato - Campo deportivo - Cuerda

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO (20 min)	➤ Los docentes conducen a los estudiantes en la loza deportiva. ➤ Saludan y toma lista. ➤ Realizan activación corporal ✓ Desplazamientos ✓ Flexo extensiones ✓ Estiramientos ✓ Movimiento articular.
DESARROLLO 60 minutos	✓ Procesos didácticos Los docentes indica que actividades van a realizar los estudiantes para mejorar la interacción social. Juegos El puente -Se dividen en dos grupos de estudiantes donde cada grupo sujetaran la cuerda de cada extremo, para que cada estudiante pase colgando de ella de manera que sus pies no toquen el piso. Luego, los estudiantes podrán colgarse y apoyarse con las piernas. El estudiante debe tratar de mover sus manos a lo largo de la cuerda para poder avanzar hasta el otro lado. Luego para tratar de hacerlo más fácil el juego, atamos la cuerda a una columna del campo deportivo y el grupo tratara de sujetar la cuerda solo de un extremo y el estudiante llevara un cono tratara de pasar la cuerda sin caerse o tocar el piso. La Trenza Los estudiantes se dividen en grupos de 9. Cada grupo de estudiantes deben intercalar sus brazos y cuerpos para poder formar una figura en la que todos se relacionen entre sí de manera que se trencen. Es decir, cada estudiante debe agarrarse las manos o los brazos del estudiante que está a su lado de forma que se vayan cruzando como una trenza. Luego de que todos estén trencados, deben comenzar a moverse juntos como una unidad. Es decir que cada miembro debe estar atento a los movimientos de los demás para no deshacer la trenza y mantener el grupo unido. El vóley En grupos de 6 estudiantes entre hombres y mujeres. Cada grupo tendrá un capitán y con ellos aremos un sorteo de cuales equipos juegan primero, luego se jugarán a los a los 6 puntos, donde el equipo que pierda pasara a descansar hasta que salga el equipo que vuelva a perder.
CIERRE (10 minutos)	<u>Vuelta a la calma:</u> ➤ Sentados estiran las piernas, inhalan y exhalan, relajando los músculos ➤ Al final los estudiantes participan en la metacognición a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí sobre estos juegos? ¿Cómo me sentí al momento de realizar los juegos? ¿De qué forma está contribuyendo a mejorar mis habilidades sociales? ➤ Se les hace mención que deben realizar su aseo personal.

LISTA DE COTEJO

I.E : 16001“Ramón Castilla y Marquesado”
ÁREA : Educación Física
GRADO : Cuarto de secundaria.
COMPETENCIAS : Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
CAPACIDADES : Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

LISTA DE COTEJO							
SECCIÓN/NIVEL		“4” Educación secundaria					
INDICADORES		Ayuda a sus compañeros que presentan dificultades durante el juego (empatía)		Expresa sus opiniones y propuestas con respetando las ideas de sus compañeros (asertividad)		Escucha con atención las ideas antes de tomar acuerdos durante el juego (escucha activa)	
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BERMEO SOLIS JOSE	x			x	x	
2	BRITO BEJERANO YAMPIER	x		x		x	
3	CAMIZAN GONZA KEVIN	x		x		x	
4	CASTILLO MARTINEZ BRATLY	x		x		x	
5	CERNA ROJAS NAOMI	x		x		x	
6	CERQUIN NEIRA EMANUEL	x		x		x	
7	CRUZ GONZALES VERONICA	x		x		x	
8	CUBAS CUBAS ADAM		x	x		x	
9	DIAS MENDOSA JHAMPIER	x		x		x	
10	DIAS REQUEJO RUBY	x		x		x	
11	GONZALES CIESA SIUMARA	x		x		x	
12	GUARNIZ MORI MERLY	x		x		x	
13	GERRA CHIROQUE JAMPIER	x		x			x
14	GUERRERO MONDRAGON	x		x		x	
15	GUEVARA HURTADO EDGARLY	x		x		x	
16	HERRERA CORDOVA ROSLANDY	x		x		x	
17	IBAÑES PACHECO ALEXIS	x		x		x	
18	JULCA ALARCON YOSMER	x		x		x	
19	LA TORRE SANTA CRUZ ANABELY	x		x		x	
20	LALANGUI TOCTO YOHANA	x		x		x	
21	MONSALVE CORONEL GABRIEL	x		x			
22	OJEDA GOMEZ ROSMERY	x		x		x	
23	OLIVERA SANCHEZ JOSDE	x		x		x	
24	REGALADO BALLESTER RONALDO	x		x			x
25	SANCHEZ MARTINEZ RONNY	x		x		x	
26	TANTARICO LOPEZ UCIEL	x		x		x	
27	TORRES CAMPOS ANALY	x		x		x	
28	TRUILLANO GUERRERO DAYANA	x		x		x	
29	VALLEJOS NEYRA CLARITA	x		x		x	
30	VAZQUEZ ROJAS EULER	x		x		x	
31	VILLEGAS CORONADO MARGARITA	x		x		x	