

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE “EDUCACIÓN FÍSICA” - HUANCVELICA

(Creado por D.S. N° 032-84-ED)



Tesis de Investigación Educativa

Juegos Cooperativos en la Construcción de la Corporeidad en Estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre, 2024

AUTORES

TERRAZAS PILLACA, Abel

JURADO PARIONA, Aubert

ASESOR

Mg. EZEQUIEL GASPAR CCORA

PARA OPTAR TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación de la Corporeidad y Motricidad

HUANCVELICA – PERÚ

2024

Dedicatoria

A mis queridos padres Félix y Leona por su apoyo incondicional, quienes fueron mi fortaleza y motivación para concretar esta meta que me propuse.

Abel

A mis padres Francisco y Toribia, quienes me han apoyado incondicionalmente en cada paso de mi camino y haberme forjado como persona que soy ahora.

Aubert

Agradecimiento

En primer lugar, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico de Educación Física – Huancavelica, por habernos brindado una formación académica de calidad durante nuestra permanencia en esta institución de Formación Inicial Docente, que han sido fundamentales para el desarrollo de la presente investigación. Asimismo, queremos agradecer a nuestra familia, especialmente a nuestros padres por su amor incondicional que creer siempre en nosotros, cuyo apoyo ha sido fundamental para alcanzar esta meta. Finalmente, un agradecimiento infinito a los estudiantes del 5to. Grado, de la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre – Huancavelica, por su apoyo incondicional en la aplicación de la propuesta de intervención, sin cuyo apoyo hubiera sido imposible la obtención de los resultados de la presente investigación.

Introducción

Señores miembros del jurado evaluador;

En la actualidad, la corporeidad ha cobrado una relevancia creciente en la educación física. Este concepto, que se refiere a la experiencia del cuerpo como una totalidad, va más allá de la visión biológico del mismo. La corporeidad además integra aspectos cognitivos, emocionales, sociales, entre otros, que reconoce al cuerpo desde una visión integral como un medio de relación con el mundo, expresión, comunicación y aprendizaje, a través del cual la educación física contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

A través de la implementación de un programa basado en los juegos cooperativos, se ha evidenciado una creciente correlación causal en la construcción de la corporeidad en los estudiantes del 5to. Grado, de la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre – Huancavelica, que significa que la aplicación de los juegos cooperativos favorece a que los estudiantes construyan su corporeidad desde los niveles, biológico, cognitivo, emocional, afectivo y social. Sin embargo, es necesario esclarecer que existen mecanismos subyacentes en el proceso de construcción de la corporeidad como el autoconocimiento, la imagen y conciencia corporal, entre otros que aún no están del todo claros.

En cumplimiento a las normas de titulación establecidas por el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de “Educación Física” – Huancavelica, presentamos a vuestra consideración el Trabajo de Investigación titulada: Juegos Cooperativos en la Construcción de la Corporeidad en Estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre, 2024, elaborado con el propósito de dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?, el mismo que se buscó lograr mediante el siguiente objetivo, determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.

En este marco, el como resultado del análisis estadístico se ha encontrado un p-valor equivalente a 0,000 menor que el valor de significancia que fue 0,05, lo que ha permitido

rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, mediante el cual se concluye, determinando que los juegos cooperativos influyen positivamente en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.

La investigación está organizada en cuatro capítulos, que se describe a continuación: Capítulo I, que corresponde al planteamiento del problema de investigación, donde se hace la descripción de la realidad problemática y se ha formulado el problema objeto de estudio, en base del cual se plantearon los objetivos y se justificó la realización de la presente investigación. El Capítulo II, se refiere al sustento o marco teórico, en la que se presenta los resúmenes de los antecedentes de estudio, las bases teóricas que sustentan el trabajo de investigación, la formulación de las hipótesis de investigación y la conceptualización de las variables de investigación juegos cooperativos y corporeidad. El Capítulo III, comprende la descripción del marco metodológico de la investigación, en la que se describe: el tipo y nivel, el método y el diseño de investigación, así como la población, la muestra, la técnica de muestreo, la técnica e instrumento de recolección y análisis de datos empleados. El Capítulo IV, que corresponde a los resultados de la investigación, presenta el análisis estadístico descriptivo, la comprobación de hipótesis y los resultados del estudio (tablas y figuras), asimismo, presente la discusión de los resultados, las conclusiones y las recomendaciones. En la parte del anexo, se adjuntan las evidencias que demuestran las actividades realizadas durante el proceso de implementación del presente trabajo de investigación, en ella se adjunta la documentación de la gestión interna y externa de la investigación, bases de datos, registros fotográficos, entre otros.

Los autores.

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Introducción	iv
Índice	vi
Índice de Tablas.....	ix
Índice de Figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
CAPÍTULO I.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	13
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la investigación	16
1.5. Limitaciones del estudio.....	17
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Internacional	19

2.1.2. Nacional.....	20
2.1.3. Regional	23
2.2. Bases teóricas	24
<i>Dimensiones de los juegos cooperativos</i>	<i>28</i>
2.3. Definición de términos.....	52
2.4. Formulación de hipótesis	53
2.4.1. Hipótesis general	53
2.4.2. Hipótesis específicas	53
2.5. Identificación de variables	53
2.5.1. Juegos cooperativos	53
2.5.2. Desarrollo de la corporeidad	54
2.6. Operacionalización de variables.....	54
CAPÍTULO III.....	56
METODOLÓGICO	56
3.1. Diseño Metodológico.....	56
3.1.1. Tipo y Nivel de Investigación.....	56
3.1.2. Método de Investigación	56
3.1.3. Diseño de Investigación	57
3.1.4. Población, Muestra y Muestreo.....	57
3.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	58
3.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	59
3.1.7. Aspectos éticos.....	59
CAPÍTULO IV	60
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	60

4.1. Presentación de resultados de la Investigación.....	60
4.1.1. Análisis e interpretación de los resultados descriptivos de la investigación.....	60
4.1.2. Análisis e interpretación de los resultados de la comprobación de hipótesis.....	66
Discusión	70
Conclusiones	73
Recomendaciones	75
Referencias bibliográficas	76
Anexo	80

Índice de Tablas

Tabla 1	Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión físico-corporal.....	60
Tabla 2	Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión cognitiva	61
Tabla 3	Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión expresiva.....	62
Tabla 4	Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión afectiva	63
Tabla 5	Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión socio motriz	64
Tabla 6	Puntaje de prueba de entrada y salida variable corporeidad.....	65
Tabla 7	Resumen de contrastes de hipótesis dimensión físico-corporal.....	66
Tabla 8	Resumen de contrastes de hipótesis dimensión cognitiva.....	67
Tabla 9	Resumen de contrastes de hipótesis dimensión expresiva.....	67
Tabla 10	Resumen de contrastes de hipótesis dimensión sociomotriz	68
Tabla 11	Resumen de contrastes de hipótesis variable corporeidad.....	69

Índice de Figuras

Figura 1 Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimisión físico-corporal.....	61
Figura 2 Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimisión cognitiva ..	62
Figura 3 Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimisión expresiva .	63
Figura 4 Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimisión afectiva	64
Figura 5 Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimisión sociomotriz	65
Figura 6 Representación de puntos de la prueba de entrada y salida variable corporeidad	66

Resumen

La presente investigación titulada: Juegos Cooperativos en la Construcción de la Corporeidad en Estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre, 2024, fue realizado con el objetivo de determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024. Una investigación de tipo aplicada de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, realizado en una muestra de 21 estudiantes del Quinto Grado de la I.E. 36390 de Pueblo Libre-Huancavelica, que fueron seleccionados mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia, en las que se recogió la información a través de la observación estructurada registrando es una escala de valoración, antes y después de la implementación de la propuesta de intervención de los juegos cooperativos, cuyo resultado estadístico encontrado a través de la prueba estadística de Wilcoxon muestra un p-valor igual a 0.000, que, comparado con el valor de significancia igual a 0,005, permitió tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternar, mediante el cual se concluyó determinando que los juegos cooperativos influyen positivamente en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024

Palabras clave: biológico, cognitivo, emocional, social

Abstract

This research titled: Cooperative Games in the Construction of Corporeality in Fifth Cycle Students at the I.E. 36390 of Pueblo Libre, 2024, was carried out with the objective of determining the influence of cooperative games on the construction of corporeality in students of the Fifth Cycle at the I.E. 36390 of Pueblo Libre 2024. An applied research with a quantitative approach, explanatory level and pre-experimental design, carried out in a sample of 21 students from the Fifth Grade of the I.E. 36390 of Pueblo Libre-Huancavelica, which were selected through non-probabilistic sampling for convenience, in which the information was collected through structured observation, recording an assessment scale, before and after the implementation of the intervention proposal. cooperative games, whose statistical result found through the Wilcoxon statistical test shows a p-value equal to 0.000, which, compared to the significance value equal to 0.005, allowed the decision to be made to reject the null hypothesis and accept the hypothesis alternate, through which it was concluded by determining that cooperative games positively influence the construction of corporeality in students of the Fifth Cycle at the I.E. 36390 of Pueblo Libre 2024

Keywords: biological, cognitive, emotional, social

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El propósito de la educación física es educar al alumno a través del cuerpo y el movimiento. Esta finalidad educativa se sustenta en el enfoque de la corporeidad, que entiende al cuerpo, más allá de su realidad biológica, sino de su integralidad y complejidad que implica entender al cuerpo como un cuerpo que piensa, que siente, que se comunica, que quiere, entre otros Ministerio de Educación (MINEDU, 2017). Por lo tanto, actualmente la corporeidad forma parte del fundamento científico de la educación física escolar.

Si embargo, “en el ámbito profesional de la Educación física se ha obviado ciertamente el tema del cuerpo y, en cambio, se ha centrado más en el movimiento, convirtiendo éste en el único objetivo de la Educación física” (Vázquez, 2015, p. 49).

Como señalan Castillo y Moreno (2021), los programas educativos a lo que propenden es a la separación del cuerpo de los procesos de pensamiento. Observamos en los sistemas escolares cierta resistencia a las ideas que permitan apostar por las prácticas corpóreas para desarrollar aprendizajes (p.8). No se observa al cuerpo como una unidad, sino más bien, “segmentado para ser representado, a riesgo de desconocerlo tanto como unidad, como en su permanente cambio respecto a sus dimensiones y contextos”. (Cuesta, 2023, pág. 8)

Efectivamente, de acuerdo a los señalamientos anteriores, a los profesores de educación física y de otras áreas, el tema del cuerpo no es de mucha preocupación, quizá por darlo por supuesto y considerarlo demasiado obvio. Prueba de ello es que, incluso en la actualidad, los discursos y debates sobre el cuerpo no se generan en el ámbito de la Educación física, sino fuera de la profesión, como si no fuera compatible la utilización del cuerpo y el desarrollo de sus recursos y la reflexión sobre el mismo. Así, nos encontramos con que unas instituciones se dedican a utilizar el cuerpo y otras teorizan sobre él. No solamente esto, sino que incluso la propia clase de Educación física.

En este marco, una reflexión sobre la formación de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre -Huancavelica, mediante

la práctica de la Educación Física, se puede constatar no existe preocupación por el cuerpo, porque el desarrollo de las clases de esta área está centrado más en la repetición del ejercicios físicos sólo para fortalecer el cuerpo físico -anatómico, también en la práctica deportiva en la escuela se puede observar que esta se centra en la preparación física y técnica como aspectos fundamentales para realizar la preparación táctica posterior, por lo mismo, hablar del cuerpo en la educación física actual se circunscribe solo como un saber desde el punto de vista anatómico-fisiológico sobre el cual se interesan y desarrollan otras ciencias como las médicas. En este sentido podemos afirmar que las prácticas de la Educación física en la escuela se han dependido históricamente del modelo de cuerpo desde un punto de vista anatómico y fisiológico, dejando de lado aspectos como el cognoscitivo, emocional, social entre otras dimensiones que forman parte de la complejidad del cuerpo que denominamos corporeidad.

Por otro lado, para nosotros la metodología de la enseñanza de la educación física del docente, sigue centrada en el docente con carácter repetitivo y mecánico, que no favorece al desarrollo de la corporeidad, dejando de lado por ejemplo el desarrollo de la noción del cuerpo, el esquema corporal, la conciencia corporal, la expresión corporal entre muchas habilidades que son muy importantes para que el alumno desarrolle el autoconocimiento y posterior desarrollo de la regulación emocional.

Teniendo en cuenta lo anterior la clase de educación física no trabaja sobre la visión compleja de cuerpo concibiéndolo, no revalidan el concepto cuerpo en su sentido más amplio.

Esta situación es causada porque el docente de la especialidad de educación física no se encuentra debidamente capacitado, en los enfoques y metodología de enseñanza actuales de la educación física donde prime la formación de la corporeidad y la motricidad. Frente a esta situación una alternativa que puede generar buenos resultados en el desarrollo de la corporeidad es la aplicación de la metodología basada en los juegos, entre estas encontramos los juegos cooperativos cuya práctica regular produce en los estudiantes beneficios en el desarrollo físico, emocional y social que son dimensional de la corporeidad.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024?

PE2: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión cognitiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024?

PE3: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión expresiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024?

PE4: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión afectiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024?

PE5: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión sociomotriz del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024

1.3.2. Objetivos específicos

OE1: Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024

OE2: Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión cognitiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

OE3: Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión expresiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

OE4: Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión afectiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

OE4: Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión sociomotriz del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

1.4. Justificación de la investigación

En la actualidad, la corporeidad se constituye en el enfoque que fundamenta la enseñanza y aprendizaje de la educación física desde una perspectiva científica e integral que incorpora y desarrolla todas las dimensiones del cuerpo, sin embargo, existe diversas inconsistencias en cuanto al manejo teórico y práctica en el ámbito escolar, por lo que su estudio es importante porque coadyuvará en los docentes de la educación física, al fortalecimiento del conocimiento y posterior aplicación práctica de la corporeidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación física desde una perspectiva reflexiva, crítica e integral.

El estudio también ayudará a problematizar algunas prácticas docentes en relación a la aplicación de la corporeidad en el ámbito escolar en diferentes áreas curriculares enmarcados en temas reflexivos y motivadores como conciencia corporal, saberes sobre el cuerpo, respeto del propio cuerpo, el cuerpo socio emocional, entre muchas otras. Por otro lado, permitirá hacer aperturas a la lógica de las prácticas corporales en otros espacios sociales, como en la atención de adultas mayores, en los espacios laborales, actividades deportivas recreativas municipales, etc.

La investigación desde una discusión ontológica y epistemológica ayudará a organizar y unificar los diferentes paradigmas y enfoques en torno al cuerpo y corporeidad enmarcados en el desarrollo social y educativo, a partir de los cuales constituir un marco teórico o fundamentos teóricos de la corporeidad actual pertinente, para incorporarse como una perspectiva distinta en la enseñanza aprendizaje de la educación física actual, que beneficiará a los docentes de educación física y de otras áreas curriculares, tener a disposición fundamentos teóricos válidos de la corporeidad como enfoque que apuntala la formación integral del estudiante. Asimismo, que, en el mediano y largo plazo, permitirá aplicar a la mejora el proceso de planificación curricular, dirección y evaluación de los aprendizajes.

Los probables resultados de la investigación podrá ayudar a reorientar mejor el conocimiento del enfoque de la corporeidad en la educación física y la formación integral de los estudiantes, incorporando al cuerpo como el objeto científico de la Educación Física, que coadyuvará en los docentes reorientar y dar un curso diferente en su práctica pedagógica en cuanto a la gestión de los procesos de planificación curricular, la metodología de enseñanza-aprendizaje, la evaluación, entre otros, que contemple permanentemente la integralidad del estudiante. Asimismo, propondrá proyecciones para indagar y realizar a futuro investigaciones con base al desarrollo de la corporeidad, la motricidad y otros campos vinculantes a cuerpo.

1.5. Limitaciones del estudio

- Considerando que la investigación se desarrollará en la institución Educativa N° 36390 de Pueblo Libre Huancavelica, para dar a conocer sobre la actividad de la corporeidad de los y las estudiantes de primaria, por lo cual una limitante más importante será no poder establecer un parámetro de acuerdo al tipo de interés que despierte sobre el desarrollo de su corporeidad de los y las estudiantes de quinto grado de primaria que maneja dicha institución.
- La escasez de instrumentos del desarrollo al acceso de la información de problemas, lo que imposibilite conocer con exactitud y profundidad el desarrollo del proyecto.

- Las informaciones existentes no presentan uniformidad, de ahí que será difícil la realización del proyecto de investigación y la comparación de todos los elementos para el desarrollo de su corporeidad de los estudiantes en la institución educativa en el período estudiado
- La escasez de recursos bibliográficos en relación vinculados a estudios e investigaciones respecto al tema de corporeidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. *Internacional*

Jayson (2022), en la investigación: Formación de la Corporeidad hacia un Desarrollo Integral, realizado con el objetivo de indagar sobre las tendencias educativas en corporeidad para el desarrollo de una sociedad ética y formal a través de las teorías motrices, empleando la metodología de la revisión documental-bibliográfica en artículos indexados en revistas como Scopus, Dialnet, Sport Discus, WoS, EBSCO, Redalyc entre otras, entre los años de 2005-2019, como resultado de la investigación logró evidenciar que la repercusión de la motricidad y la formación de la expresión corporal en el rol docente, cumple un papel determinante en el Grado de vida de los seres humanos, ya que influye de manera directa, tanto en el desarrollo motor, como en la concepción epistémica del concepto de cuerpo, generando en los seres humanos conciencia motriz. Como principal conclusión determinó que la formación corporal en todas las etapas de la vida es fundamental para un desarrollo integral en las personas.

(Ylarragorry, 2018) en la investigación sobre “Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad Argentina”. Realizado con el objetivo central de evaluar en qué medida los Juegos Cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. El tipo de estudio aplicado fue exploratorio y descriptivo. La muestra seleccionada fue escogida de forma intencional, los niños que fueron evaluados pertenecen a Quinto grado de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos. Para la misma se tuvo en cuenta a un grupo conformado por 14 niños entre 8 y 9 años de edad, de ambos sexos. Para la técnica de recolección de datos, por un lado, se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos. El instrumento seleccionado, es la adaptación española del CABS de Wood y Michelson (1979). Los resultados obtenidos se analizaron cuantitativamente; donde se pudieron observar progresos en las conductas sociales, como aumento en la

Asertividad, disminución de la Agresividad e Inhibición. Los niños evaluados presentaban habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas. La metodología de investigación es bibliográfica-documental, no experimental, transversal, carácter descriptivo, la muestra fue de 30 estudiantes a quienes se aplicó una ficha de observación de manera inicial y posterior a la aplicación de juegos recreativos. Los resultados del estudio obtenidos determinan que la mayor parte tiene un nivel alto en su expresión corporal, pero aproximadamente una quinta parte de los estudiantes necesitan fortalecer habilidades y dimensiones específicas relacionadas con la coordinación, el equilibrio y postura en lo relacionado con el movimiento. (Figuroa, 2016). En la investigación titulada “Experiencias de corporeidad en el proceso creativo Santiago-Chile” presenta experiencias de corporeidad en un contexto arte terapéutico como propuesta de intervención grupal para favorecer la visibilización del espacio que ocupa el cuerpo, particularmente en lo que concierne a lo terapéutico. El objetivo de este estudio fue analizar los aportes de experiencias de corporeidad en el proceso creativo de los participantes de un taller de arte terapia, suponiendo que el proceso creativo se aloja en el cuerpo y, por ende, al realizar trabajos corporales se influenciaría en la elaboración de la creación plástica. Luego, esta experiencia se integraría a través del discurso de los participantes, influyendo nuevamente en el cuerpo de los mismos. Este estudio se establece como una investigación cualitativa, con el fin de conocer desde los propios participantes el significado de la experiencia propuesta. Finalmente, se concluye que el incorporar experiencias de corporeidad aporta en la expresión del sí mismo, facilitando el autoconocimiento y autoexpresión más integrada de los participantes, además de enriquecer el proceso arte terapéutico.

2.1.2. Nacional

Aguilar y Mujica (2024), Efectos del programa corporeidad para la adquisición de competencias motrices básicas en escolares de educación primaria, estudio que tuvo por objetivo determinar el efecto de la aplicación del Programa Corporeidad para la adquisición

de competencias motrices básicas en escolares de educación primaria, Huanta-Ayacucho, 2023. La investigación fue aplicada, abordó desde el enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental. Participaron 107 estudiantes del 6° grado de primaria en dos grupos; solo al grupo experimental se aplicó el Programa de Corporeidad mediante 15 sesiones en las dimensiones percepción postural y percepción y regulación de móviles. Se aplicó la Batería MOBAK 5-6 midiendo dos competencias motrices básicas: control de objetos y control del cuerpo. Los resultados establecen que ambos grupos (control y experimental) en el pretest no reflejan diferencias significativas en el logro de las competencias motrices básicas ($0.170 \geq 0.05$). Asimismo, se evidenció que ambos grupos (control y experimental) en el postest sí reflejan diferencias significativas ($0.000 < 0.05$), encontrándose que el rango promedio del grupo control es 27.51 y del grupo experimental notoriamente más alto con 73.98, dando un valor para la prueba U de Mann-Whitney de 184,500; concluyendo que la aplicación del Programa Corporeidad sí tuvo efecto significativo en la adquisición de las competencias motrices básicas en los escolares de educación primaria.

Estevez y Llerena (2022), realizaron el trabajo de investigación: *Estado del Arte: Enfoque de Corporeidad en la Educación Psicomotriz del Niño*, con el objetivo de saber qué producciones de investigación se han publicado, en los últimos quince años, sobre el enfoque de corporeidad que guía las prácticas psicomotrices educativas con niños y niñas de educación inicial, a nivel de algunos países de América y España; una investigación cualitativa de tipo análisis documental, emplearon una metodología caracterizado por el establecimiento del objetivo, los criterios de selección de documentos; la búsqueda en fuentes confiables y el registro de información en la matriz bibliográfica. La investigación concluye, que es bastante escasa la producción sobre el tema, lo que indicaría que, pese a su significativa importancia, el enfoque de corporeidad no ha sido motivo de mayores investigaciones.

Corveto (2020), realizó la tesis doctoral, *La corporeidad y la motricidad en su expresión de actividad física- deportiva en los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, análisis de los correlatos demográficos, sociales, psicológicos y cognitivos*, con el

objetivo de conocer la corporeidad en su expresión relacionada con la actividad física-deportiva, una investigación desde el enfoque cuantitativo, descriptiva intenta explicar, describir y justificar el proceso de investigación a través de una información detallada respecto al fenómeno o problema de investigación. Los aportes de la investigación apuntan a contribuir a mejorar o diseñar programas de promoción de hábitos de vida saludable donde la práctica de actividad física- deportiva estructurada y el desarrollo de una conciencia socio crítica hacia nuestra salud sean considerados primordiales en los planes de estudios de la universidad, así como de manera extra curricular a través de los programas de promoción de actividad física deportiva, mejorar la calidad de vida de nuestros estudiantes.

(Barboza, 2021) en su trabajo de investigación titulada “Juegos cooperativos en educación física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. Mariscal Ramón Castilla Lima-Perú”. El estudio tuvo como propósito principal determinar en qué medida los juegos cooperativos de educación física se relacionan con las habilidades sociales en estudiantes. Esta investigación fue de tipo descriptivo, en cuanto al nivel fue cuantitativo, se empleó un método descriptivo correlacional con un diseño no experimental. La población estuvo constituida por estudiantes del cuarto y quinto de secundaria, entre tanto la muestra censal fue de 205 estudiantes. Los instrumentos para la recolección de datos fue un cuestionario con escala politómica: siempre, a veces y nunca. El primer cuestionario se conformó de 30 ítems y medía dimensiones en juegos de confianza, comunicación y resolución de conflictos. El segundo cuestionario estuvo constituido por 29 ítems y determino aspectos en empatía, asertividad y escucha activa. En cuanto al análisis de datos, se empleó la hoja de cálculo Excel y el programa SPSS. A partir del análisis estadístico del coeficiente Rho de Spearman se presentó un valor de significancia = ,003 y un Rho=, 210. Este resultado confirma la aceptación de la hipótesis principal, en ese sentido, si existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales

(Rita, 2019) en su proyecto de investigación titulada “El Área Psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II Grado de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2019”, teniendo como objetivo general: Establecer la relación que existe entre área

psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II Grado de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018 y llegando a determinar la siguiente hipótesis general: Existe relación directa entre área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II Grado de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. El enfoque utilizado en la presente investigación es cuantitativo, el método general es el científico, el diseño es el descriptivo - correlacional; que permitió describir las características individuales y grupales de los estudiantes del II Grado, además de establecer el grado de asociación entre las variables. La población y muestra de estudio estuvo conformada por los 60 estudiantes entre niños y niñas del II Grado de la I. E. N° 332 de San Ramón. En la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación con los que se midieron las variables de área psicomotriz y juego cooperativo, con la escala tipo Likert en ambas variables

2.1.3. Regional

(Fernandez C. V., 2017) en su proyecto de investigación titulado “Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en los niños de una institución educativa inicial”. Teniendo como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo de su corporeidad en niños de 10-11 años de edad de la institución educativa primaria Saco Olivereros sede Pisco-2017. Considerando que es una investigación de tipo pre experimental con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 50 niños de la institución educativa inicial Saco Olivereros sede Pisco, 2017 y la muestra quedó constituida por 16 niños, elegidos

(Casavilca Fernandez-Prada, 2017) En su investigación titulada “Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de una institución educativa inicial”, que se ha desarrollado tiene como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivereros sede Pisco-2017. Considerando que es una investigación de tipo pre experimental con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 50 niños de la institución educativa inicial Saco Olivereros sede Pisco, 2017 y la muestra quedó constituida por 16 niños, elegidos mediante la aplicación de la técnica del muestreo no

probabilístico. Para la recolección de datos se aplicó una lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor. Mientras que para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva para la presentación de resultados en tablas y figuras; además de la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis. Los resultados determinaron que los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego cooperativo

Los juegos cooperativos son semejantes a otro tipo de juegos, la diferencia es que su naturaleza se caracteriza en llevar a un segundo plano la competitividad (el ganar o perder), lo que lleva a los estudiantes a una competencia sana. Según Orlick (1996) citado por (Rita, 2019): “Los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica” (p. 31). En las niñas del nivel primaria, es importante debido a que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás. (Rita, 2019) manifiesta que: Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (p. 31)

Por lo tanto, los juegos cooperativos no se diferencian de los demás juegos, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, en tal sentido los y las niñas juegan de manera saludable. Con esta forma de juego los integrantes se respetan entre ellos y aceptan el reto de relacionar sus desempeños con las de los otros equipos, por ello es posible emplear la competencia como un recurso

pedagógico armoniosa. De igual forma, como consecuencia de la competición se hace ver que tanto si se gana o se pierde se consigue crear emociones positivas beneficiosas.

¿Cómo es el Juego Cooperativo?

(Beltran, 2019) Las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Buscamos eliminar la agresión física contra las demás. Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No discriminamos a las personas que tienen dificultades (p. 4)

(Barboza, 2021) indica que “los juegos cooperativos son un medio de diversión y desarrollo de destrezas para el logro de interacciones sociales, cooperación, comunicación y confianza, sin competencias ni agresiones”. (p. 12)

Características de los Juegos Cooperativos

Según Torpoco castillo (2017) citado por (Barboza, 2021) afirma que los juegos cooperativos tienen características positivas, entre las que destacan las siguientes:

- **Libre de competencia.** Estos juegos aplican la búsqueda de objetivos comunes, por lo que todos juegan y se divierten sin presión. El beneficio se encuentra en la cooperación.
- **Libre de eliminación.** Todos los integrantes participan y se incorporan activamente en el juego. Estos juegos integran y no separan.
- **Libre para crear.** En estos juegos todos aportan opiniones e ideas. Las normas son flexibles, por lo que los participantes colaboran dentro de las reglas de la actividad.
- **Libre de agresión.** Estos tipos de juegos buscan excluir participaciones que puedan dirigir a la agresión o vehemencia entre los participantes (p. 13).

Tipos de Juegos Cooperativos.

Los Juegos cooperativos, se ejecutan en determinados momentos evolutivos de grupos que desean jugar. Pero, con un enfoque educativo en su organización y desarrollo. Los juegos cooperativos se agrupan en varios tipos:

- **De Presentación.** Son juegos sencillos que permiten acercamientos y contactos. Son juegos destinados a aprender nombres y características de otras personas, por lo que son recomendados cuando los participantes no se conocen.
- **De Conocimiento.** Son juegos que buscan que los participantes tengan un encuentro para conocerse. Son un complemento a los juegos de presentación, logrando un conocimiento profundo de otras personas.
- **De Confianza.** Son juegos que ayudan a demostrar y motivar la amistad consigo mismo y con los participantes. Así mismo, busca la promoción de actitudes en solidaridad, disposición para el trabajo comunitario, prevención de movimientos inadecuados y autonomía para resolver tareas motrices creativamente.
- **De Comunicación.** Estos juegos estimulan al participante, quienes cumplen papeles determinados. Estos juegos favorecen la escucha en la comunicación verbal y no verbal como la expresión gestual, contacto físico y miradas, favoreciendo nuevas formas de comunicación.
- **De Resolución de Conflictos.** Son juegos que buscan resolver situaciones de conflicto motriz. Del mismo modo, orientan a examinar situaciones conflictivas en problemas de comunicación, en relaciones de ganar o perder. Es decir, se busca la reflexión, la toma de conciencia entre los participantes.
- **De Cooperación.** Son juegos en donde la colaboración entre participantes es un elemento esencial, ya que crean un clima apropiado, favorable para la asistencia y ayuda grupal.
- **De Distensión.** Estos juegos generan energía, hacen reír y estimulan las acciones diversas. También, se presentan como mecanismos de relajación mental, física, activación y animación para los participantes en situaciones de desgano o apatía. Uno de los principales problemas que se presentan en las Instituciones Educativas son los problemas de convivencia y competitividad entre los estudiantes, es por eso que los docentes deben incorporar el juego cooperativo en sus actividades de educación física, ya que ayuda a los estudiantes a comprender la importancia de la cooperación;

el trabajar en equipo y promover la comunicación e interacción del grupo. (Quiñonez, 2018).

Importancia de los Juegos Cooperativos

Actualmente, el aprendizaje cooperativo es una estrategia de enseñanza-aprendizaje muy significativa, ya que impulsa éxitos en el aspecto académico, afectivo-motivacional y social en la totalidad de los alumnos, sin excluir a los estudiantes con necesidades educativas específicas (Barboza, 2021) el aprendizaje cooperativo se lleva a cabo a través de un intercambio oral, lo que supone la interacción de los alumnos, de esta forma exponen sus habilidades sociales. Es fundamental que los estudiantes pongan en práctica unas habilidades de trabajo en grupos pequeños e interpersonales mínimas que irán evolucionando mientras que se progresa con esta metodología. Por lo tanto, el aprendizaje cooperativo es definido como una metodología educativa fundamentada en el trabajo en grupos reducidos, normalmente heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan unidos para progresar en su aprendizaje individual y el aprendizaje de los demás componentes del grupo. El aprendizaje cooperativo supone la presencia de cinco bienes fundamentales que se dan durante el trabajo en equipo:

- Interdependencia eficaz de objetivos que se puede complementar con otros, por ejemplo, los de identidad, recursos o roles.
- Interacción impulsora cara a cara.
- Responsabilidad individual, lo que supone que ningún componente del grupo puede tener una actitud pasiva.
- Trabajo en grupos reducidos y habilidades que se producen entre las personas.
- Proceso por el que a través de este el grupo reconoce los comportamientos mostrados a lo largo del desarrollo de la actividad, estableciendo cuáles de estos intervinieron a favor del éxito de la actividad y cuáles han sido desventajosos, para así fortalecer los primeros y con los segundos proponer soluciones.

De acuerdo (Ruedas, 2019) Los juegos cooperativos se han convertido en una herramienta importante de las nuevas formas de enseñanzas donde la tolerancia son unos

de los valores más importantes de aplicar, propuestas que buscan disminuir la agresividad en los juegos promoviendo actividades de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Además, son la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo. Estos juegos están promoviendo la participación, la empatía, la coordinación, la comunicación, la confianza, el compañerismo entre sí.

Los juegos cooperativos suelen ser divertidos, promueven la unión y al ganar todos se sienten victoriosos, creando un alto nivel de aceptación y unión entre los integrantes haciendo que compartan ideas, valores y delegando acciones y responsabilidades, son responsables de los resultados desde que inicia el juego hasta que termina, la perseverancia es la clave del apoyo de los miembros del equipo (p. 49-50).

El proceso de enseñanza de los juegos cooperativos es positivo y creemos que, si se aplicara de forma consecuente y sistemática, ayudaría a construir una sociedad respetuosa y una revaloración de nuestra identidad con menos violencia. Por ello, sostiene que el método cooperativo ofrece recursos como:

- Progreso en principios de formación integral en los estudiantes como pueden ser el autoconcepto o autoestima, la responsabilidad personal y la honestidad.
- Extender el disfrute en los estudiantes por la realización de actividades físicas, destreza en los deportes y aspecto físico.
- Reforzar la valoración de las clases de Educación Física realizadas por los estudiantes en relación a la intercomunicación entre pares, sin la existencia de diferencias en género.
- Asignar la responsabilidad a los estudiantes en determinadas acciones desarrolladas en las clases de Educación Física con compromiso.

Dimensiones de los juegos cooperativos

Como cualquier tipo de juego, los juegos cooperativos, están constituidos por ciertos elementos como la cooperación, participación y la diversión.

De acuerdo con el Equipo Ordesa (2023), La cooperación en el juego

La cooperación en el juego es un concepto fundamental que trasciende el ámbito del entretenimiento, pues no solo se aplica en actividades recreativas, sino que también fomenta habilidades sociales y emocionales que tienen un impacto significativo en la vida cotidiana. La cooperación, a diferencia de la competencia, implica que los jugadores trabajen juntos para lograr un objetivo común, lo cual puede generar una experiencia más rica y significativa, tanto en juegos físicos como en los digitales (Lopez, 2020)

Tipos de cooperación en los juegos

Juegos de colaboración total: En estos juegos, los jugadores no compiten entre sí. El único objetivo es vencer al sistema o al entorno del juego. Un ejemplo clásico de este tipo de juegos es Pandemic, donde los jugadores forman un equipo de especialistas en enfermedades y deben trabajar juntos para evitar que se propague una pandemia mundial. Otro ejemplo podría ser Forbidden Island o Ghost Stories, que son juegos de mesa cooperativos en los que se requiere que todos los jugadores colaboren para evitar que el escenario del juego se derrumbe (Lopez, 2020)

Características

Objetivo común: No hay competencia individual. El grupo trabaja unido para resolver los problemas que plantea el juego.

Comunicación esencial: Los jugadores deben compartir información, negociar estrategias y tomar decisiones en equipo.

Recursos limitados: A menudo, los recursos en estos juegos son limitados y deben ser gestionados de manera eficiente para tener éxito.

la cooperación es clave. Los jugadores asumen personajes con habilidades complementarias que deben trabajar juntos para resolver desafíos y derrotar enemigos. En muchos de estos juegos, los personajes tienen roles distintos, como un mago que lanza hechizos o un guerrero que pelea cuerpo a cuerpo. Para tener éxito en una aventura, los jugadores deben colaborar y apoyarse mutuamente según sus fortalezas y debilidades (Lopez, 2020).

Roles complementarios: Los jugadores tienen habilidades o poderes que se complementan entre sí, por ejemplo, uno puede sanar a los demás, mientras que otro puede atacar a distancia.

Resolución de conflictos: La interacción entre jugadores se basa no solo en las habilidades, sino también en la toma de decisiones colectivas.

Narrativa compartida: Los jugadores contribuyen juntos al desarrollo de una historia común.

Cooperación en juegos cooperativos

Aunque la competencia es el objetivo principal en muchos juegos, hay momentos de cooperación temporal. Un ejemplo claro de esto son los juegos como *The Resistance* o *Codenames*. Aunque la dinámica principal sea la competencia, los jugadores pueden formar alianzas estratégicas durante el juego para obtener una ventaja sobre los demás, pero esas alianzas son, por lo general, temporales y pueden desmoronarse en cualquier momento (Lopez, 2020).

Características:

Alianzas estratégicas: Los jugadores pueden colaborar de manera temporal para enfrentar un enemigo común.

Juego de engaños: En algunos juegos como *Codenames* o *The Resistance*, los jugadores deben ser astutos, engañar o manipular a otros para avanzar.

Tensión emocional: La cooperación en estos juegos se mezcla con la desconfianza, lo que genera una atmósfera dinámica y, a veces, emocionante.

Juegos multijugador en línea: Muchos videojuegos multijugador, como *World of Warcraft*, *Fortnite* o *Overwatch*, también fomentan la cooperación. Estos juegos permiten que los jugadores formen equipos o "clanes" para alcanzar objetivos más grandes, como vencer a jefes poderosos o completar misiones difíciles. En estos juegos, la cooperación no solo se basa en compartir recursos, sino también en colaborar de manera estratégica para maximizar las probabilidades de éxito. Cada jugador tiene un rol específico dentro del equipo, y el trabajo conjunto es clave (Lopez, 2020)

Estrategia colectiva: Los jugadores necesitan coordinarse y decidir cómo asignar roles (tanque, soporte, daño, etc.) para tener éxito.

Comunicación constante: Los juegos en línea suelen depender de la comunicación en tiempo real entre los jugadores, ya sea a través de chat de voz o de texto.

Desarrollo de habilidades sociales: En estos entornos, la cooperación va más allá de la mecánica del juego, ya que involucra la creación de relaciones, liderazgo y confianza entre los miembros del equipo.

Beneficios de la cooperación en los juegos

Desarrollo de habilidades sociales y emocionales: Los juegos cooperativos ayudan a los jugadores a mejorar sus habilidades para trabajar en equipo, comunicarse eficazmente y resolver problemas de manera colaborativa. Estas habilidades son esenciales en la vida real, especialmente en el ámbito laboral o académico (Lopez, 2020)

Fomento de la empatía: Colaborar en un juego permite que los jugadores se pongan en el lugar del otro, comprendiendo sus puntos de vista y sentimientos. Esta capacidad de empatizar es crucial para la construcción de relaciones saludables y para resolver conflictos de manera constructiva.

Aprender a negociar y tomar decisiones colectivas: En muchos juegos cooperativos, los jugadores deben llegar a un consenso sobre cómo proceder, lo que implica negociación y toma de decisiones grupales. Este proceso no solo mejora la capacidad de negociación, sino también la habilidad para ceder cuando sea necesario por el bien del equipo (Lopez, 2020)

Refuerzo de la resiliencia colectiva: El trabajo en equipo permite que los jugadores se enfrenten a los fracasos y desafíos juntos. Los errores o derrotas se toman de manera colectiva, lo que fortalece la resiliencia grupal. Además, la cooperación permite superar obstáculos que serían imposibles de manejar individualmente.

Desarrollo de la confianza y la amistad: La colaboración en un juego puede generar fuertes lazos de amistad y confianza entre los jugadores. El hecho de depender unos de otros

para alcanzar el éxito genera un sentido de comunidad y pertenencia, lo cual tiene un valor importante en la vida social (Lopez, 2020).

Participación en los juegos

La participación en los juegos es un concepto amplio que abarca la implicación activa de los jugadores en una experiencia lúdica, ya sea de manera individual o en grupo. La participación se refiere no solo a la acción física de jugar, sino también al grado de involucramiento emocional, cognitivo y social que los jugadores experimentan durante el juego. En el contexto de los juegos de mesa, videojuegos, o juegos educativos, la participación es un componente fundamental que puede influir en el disfrute, el aprendizaje y la interacción entre los jugadores (Fernandez L. , 2020).

Tipos de Participación en los Juegos

Participación Activa: Los jugadores toman decisiones de forma constante que afectan el desarrollo del juego. En estos casos, los jugadores no son meros observadores, sino que se involucran directamente en las mecánicas del juego.

Ejemplo en juegos de mesa: En un juego como Catan, los jugadores tienen que tomar decisiones sobre qué recursos obtener, intercambiar y cómo construir sus asentamientos, lo que requiere una participación activa en la toma de decisiones.

Ejemplo en videojuegos: En un juego como The Legend of Zelda o Minecraft, los jugadores interactúan constantemente con el mundo del juego, completando misiones, explorando y resolviendo problemas (Fernandez L. , 2020).

Participación Social: Muchos juegos fomentan la interacción entre los jugadores, ya sea en un entorno competitivo o cooperativo. La participación social implica la cooperación, la comunicación y la competencia entre los participantes (Fernandez L. , 2020).

Ejemplo en juegos de mesa: En juegos como Monopoly o Pictionary, los jugadores interactúan entre sí, formando alianzas o compitiendo por el objetivo del juego. **Ejemplo en videojuegos:** Los juegos multijugador en línea (como Fortnite o League of Legends) requieren que los jugadores colaboren con otros para alcanzar objetivos comunes, lo fomenta la participación social.

Participación Cognitiva: Algunos juegos requieren un alto grado de participación mental, como la resolución de acertijos, la planificación de estrategias o el aprendizaje de nuevas habilidades. La participación cognitiva implica un compromiso con los aspectos intelectuales y estratégicos del juego (Fernandez L. , 2020).

Ejemplo en juegos de mesa: Juegos como Ajedrez o Go requieren de una participación cognitiva significativa, ya que los jugadores deben pensar a largo plazo y anticipar los movimientos del oponente (Fernandez L. , 2020).

Ejemplo en videojuegos: En juegos de rompecabezas o estrategia, como Portal o Civilization, los jugadores deben utilizar su razonamiento lógico y habilidades estratégicas para resolver problemas y avanzar en el juego (Fernandez L. , 2020).

Participación Emocional: El grado en que un juego provoca una respuesta emocional en los jugadores, ya sea a través de una narrativa profunda, un desafío emocionante o una experiencia visual y sonora inmersiva. La participación emocional tiene que ver con el nivel de conexión que los jugadores sienten con los personajes, la historia y el entorno del juego (Fernandez L. , 2020).

Ejemplo en juegos de mesa: En juegos de rol como Dungeons & Dragons, los jugadores se sumergen en la narrativa y desarrollan una conexión emocional con sus

Beneficios de la Participación en los Juegos

Desarrollo de habilidades sociales: Los juegos, especialmente los cooperativos o multijugador, fomentan la colaboración, la negociación, y la resolución de conflictos, habilidades valiosas en la vida cotidiana. Estimulación cognitivamente crítica, la toma de decisiones y la resolución de problemas

Bienestar emocional: La participación en juegos puede proporcionar un sentido de logro, pertenencia y diversión, lo que contribuye al bienestar emocional de los jugadores
Mejora de la coordinación y habilidades motoras: En muchos juegos, especialmente en los videojuegos o juegos físicos, los jugadores desarrollan y mejoran su coordinación ojo-mano y otras habilidades motrices (Fernandez L. , 2020).

Factores que Afectan la Participación

Interactividad: Los juegos que permiten a los jugadores tomar decisiones significativas, y que tienen mecánicas interactivas interesantes, tienden a fomentar una mayor participación.

Accesibilidad: La facilidad con la que los jugadores pueden comprender y participar en el juego influye en su involucramiento. Juegos demasiado complejos o difíciles pueden desalentar a algunos jugadores.

Dinámicas de grupo: En juegos cooperativos o competitivos, las relaciones entre los jugadores, la comunicación y el trabajo en equipo pueden influir en el grado de participación.

Motivación personal: Los intereses y preferencias de los jugadores también son determinantes en su nivel de participación. Algunos jugadores pueden disfrutar más de juegos con desafíos estratégicos, mientras que otros pueden preferir experiencias narrativas o colaborativas.

En conclusión, la participación en los juegos es esencial para que los jugadores disfruten de la experiencia, ya sea en términos de interacción social, estrategia, emoción o aprendizaje. Dependiendo del tipo de juego, la participación puede implicar diferentes aspectos y niveles de involucramiento, lo que a su vez enriquece la experiencia de juego. Los juegos que logran captar la atención y el interés de los jugadores son aquellos que promueven una participación activa, creativa y emocional, creando experiencias más profundas y significativas.

Diversión en los juegos

La diversión en los juegos es un aspecto fundamental que motiva a las personas a participar en actividades lúdicas. La diversión no solo está vinculada a la emoción y el disfrute que los jugadores experimentan, sino también a cómo el juego logra captar su atención, brindarles desafíos, generar interacción social, y ofrecer una experiencia gratificante. La diversión es subjetiva, lo que significa que lo que resulta divertido para una persona puede no serlo para otra, pero en general, los juegos están diseñados para proporcionar una experiencia que atrae a los jugadores y les da una sensación de satisfacción (Soto, 2021).

Factores que Contribuyen a la Diversión en los Juegos

Desafío y Superación: Los juegos suelen presentar obstáculos o metas que los jugadores deben superar. La sensación de progreso y superación personal es una de las principales fuentes de diversión. Los jugadores se sienten gratificados cuando logran completar tareas, ganar en competencias o resolver problemas dentro del juego (Soto, 2021).

Ejemplo en juegos de mesa: En un juego como Catan, los jugadores se enfrentan a la dificultad de gestionar recursos y negociar con otros jugadores para lograr sus objetivos. El desafío de ser el primero en ganar genera una sensación de diversión (Soto, 2021).

Interacción Social: La interacción entre jugadores es una fuente importante de diversión, especialmente en juegos cooperativos o competitivos. Los juegos permiten a las personas socializar, colaborar o competir de una manera entretenida, lo que añade una capa de disfrute a la experiencia.

Creatividad y Expresión: Algunos juegos permiten a los jugadores crear, modificar o expresar su personalidad a través del juego, lo que añade una dimensión extra de diversión. Juegos que permiten personalización o narrativa propia pueden ser muy atractivos por esta razón.

Inmersión y Escapismo: Los juegos ofrecen a los jugadores la oportunidad de escapar de la realidad y sumergirse en mundos fantásticos o desafiantes. Esta inmersión es una fuente clave de diversión, ya que permite que los jugadores se olviden de sus preocupaciones y se centren por completo en el juego.

Competencia y Logro: La competencia es otra dimensión que aporta diversión a muchos juegos. Los jugadores disfrutan al competir por ser los mejores, ya sea en un contexto de equipo o individual. Los logros, recompensas y la satisfacción de ganar son elementos importantes que potencian la diversión.

Sorpresas y Aleatoriedad: El factor sorpresa es un aspecto que puede aumentar la diversión en los juegos, especialmente si el resultado es incierto. La aleatoriedad en los juegos, como los dados o las cartas, genera situaciones imprevisibles que mantienen el juego emocionante y lleno de giros inesperados (Soto, 2021).

Beneficios de la Diversión en los Juegos

Reducción del Estrés: La diversión en los juegos puede ayudar a las personas a relajarse y desconectar de las presiones cotidianas. Los juegos ofrecen una forma de escapismo saludable que contribuye al bienestar emocional (Soto, 2021).

Mejora del Ánimo: La diversión activa la liberación de dopamina y otras sustancias químicas en el cerebro que están asociadas con el placer y la satisfacción, lo que mejora el estado de ánimo de los jugadores (Soto, 2021).

Fomento de la Creatividad: Los juegos que permiten la creatividad y la expresión personal estimulan la imaginación de los jugadores, lo que puede tener beneficios tanto en el juego como en otras áreas de la vida (Soto, 2021).

En conclusión, la diversión en los juegos es una combinación de diferentes factores que, en conjunto, hacen que la experiencia de jugar sea atractiva, entretenida y gratificante. Ya sea a través del desafío, la interacción social, la creatividad o la competencia, los juegos ofrecen una amplia variedad de formas para disfrutar y pasar un buen rato. Esta capacidad de generar disfrute es la razón por la cual los juegos siguen siendo una de las formas más populares de entretenimiento en todo el mundo.

2.2.2. Desarrollo de la Corporeidad

Cuando hablamos de corporeidad la palabra expresa una idea, un concepto múltiple, plural, complejo y diverso de una unidad: uno mismo. Ese “uno” que a su vez no tiene otro igual, que como individuo es único e irrepetible, y que como grupo es un conjunto de sujetos absolutamente diversos. (Rodríguez, 2011, p. 23).

De acuerdo con Rodríguez (2011).

La corporeidad es un elemento constitutivo de la personalidad. Por ello es necesario considerar a los alumnos no como un grupo de músculos a los que es indispensable adiestrar y así logren fuerza y precisión con el fin de realizar una acción específica, o para que resuelvan con movimientos veloces una situación motriz. Es imprescindible considerar la infinita posibilidad de movimientos intencionados, creativos e inteligentes que caracterizan al ser humano. (p.24).

La corporeidad se concibe como una expresión de la existencia humana que se manifiesta mediante una amplia gama de gestos, posturas, mímicas y acciones, entre otros, relacionados con sentimientos y emociones, como la alegría, el enojo, la satisfacción, la sorpresa y el entusiasmo. La Educación Física define sus propósitos cuando busca conocer, desarrollar, apreciar, cuidar y usar todas las facultades del cuerpo. (Secretaría de Educación Pública, 2011, pág. 166)

La corporeidad se refiere al papel esencial del propio cuerpo en el conocimiento de sí mismo y del mundo circundante. Lo entiende no como objeto ni como instrumento pasivo, sino como unidad donadora de sentido, que revela un modo de ser en el mundo, en las relaciones de existencia con los otros y en la integración con la naturaleza. (MINEDUC, 2010, pág. 27).

“El cuerpo vivido o corporeidad se refiere al hecho fenomenológico de que siempre estamos de una forma corpórea en el mundo. Cuando conocemos a otra persona en su entorno o en su mundo, conocemos a esa persona, en primer lugar, a través de su cuerpo. En nuestra presencia física o corporal desvelamos algo sobre nosotros mismos, pero también ocultamos algo, no necesariamente de un modo consciente o deliberado, sino más bien a pesar de nosotros mismos” (Van Manen, 2003), citado por (Águila, López, y José, 2019, p. 414).

Por tanto, la corporeidad se construye desde la vivencia directa de lo que hacemos, pensamos y sentimos (Zubiri, 1986). La corporeidad se refiere al ser humano y el ser humano es y vive a través de su corporeidad. Esta concepción de cuerpo fusiona la visión monista y la sociocultural, otorgando a lo corporal un sentido holístico. (Águila, López, y José, 2019, p. 415).

Por otro lado, de acuerdo con, (Rubio, 2017), la corporeidad es la unión de cuerpo y motricidad, ya que es por medio de las dos tenemos y vivenciamos la corporeidad, la educación física en el estudio ha sido vista en sus aplicaciones pedagógicas de una manera meramente física, y desarrollado como un logro académico, deportivo, lúdico, físico, estético o competitivo. (p. 13)

De acuerdo a (Trigo, 1999) citado por Rubio, (2017), diríamos entonces que la corporeidad tiene un sentido para la educación física donde el cuerpo pasa de ser un “organismo” conjunto de huesos, articulaciones, músculos, órganos y sistemas a ser un cuerpo que expresa, crea, piensa y siente como unidad, lo que sugiere por tanto identificar la corporeidad como esencia educativa, y el cuerpo como una posibilidad de relaciones y conductas con el medio natural y social, planteando una educación física abierta con visión hacia un hombre íntegro. “cuerpo que aprende desde un lugar crítico, interrogante, creativo, en movimiento no solo en manifiesto interno sino multidimensional”.

La corporeidad, en tanto constitutivo de la motricidad, ayuda a entender el significado de que lo humano conlleva inherentemente un cuerpo. Esto es, concebir al cuerpo como una realidad dinámica, más que una realidad estática o limitada a un objeto o a un espacio pasivo que solo tiene que ver con la asociación y coordinación de la relación del ser con el medio circundante. La corporeidad permite ver que lo humano no se limita al cuerpo físico-biológico, pero sí lo incluye significativamente. (Benjumea, 2010, p. 171).

En general, (...) la corporeidad se refiere al “ser cuerpo”, supone la síntesis entre lo físico (sax-soma), lo social (polis-psykhè), lo existencial y lo vital (pneuma). Es decir, es una unidad integral donde convergen todas las dimensiones del ser humano, y como sujeto, implica una construcción; esto en el sentido Husserliano, que deja ver cómo la corporeidad le aporta a la motricidad el entendimiento de que esencialmente, sujeto y mundo son una misma situación, en tanto se influyen recíprocamente; por ello, sujeto y realidad, se construyen mutuamente. (Benjumea, 2010, p. 172).

Por otro lado, de acuerdo (Corvetto, 2020), la corporeidad plantea, un cuerpo que trasciende lo físico, piensa, se mueve, expresa emociones. Es decir, Busca conocer sobre su expresión relacionada con la actividad física-deportiva. El ser humano realiza actividad física por diversos factores, no solo están direccionadas al gasto energético para alejar o prevenir enfermedades de tipo no transmisible, como la diabetes, hipertensión u obesidad, sino también existen factores en nuestro ser corpóreo que no solo son funcionales y mecánicos; algunos tienen que ver con la motivación, las emociones y las características sociales

culturales y económicas por las cuales se desenvuelven los estudiantes. Los aportes de la presente tesis pueden contribuir a mejorar o diseñar programas de promoción de hábitos de vida saludable donde la práctica de actividad física-deportiva estructurada y el desarrollo de una conciencia socio crítica hacia la salud. “La corporeidad reconoce el determinismo biológico sin embargo trasciende y se funda en procesos de interacción social así mismo existe mediación cultural”. Donde el sujeto toma conciencia de sí mismo y del mundo, en ese camino de construcción interactúa con su entorno y es a través de la motricidad como acción pensante e intencionada que se expresa. La corporeidad es entendida por la Motricidad como su centro de trabajo, “es abstracto de corpóreo, ya que implica la inserción de un cuerpo humano en un mundo significativo, constituyendo una relación dialéctica del cuerpo consigo mismo, con otros cuerpos y con los objetos. Se relaciona con un modo de estar en el mundo, donde se vivenciarían del hacer, sentir, pensar, se vive solo a través de su corporeidad”.

(Sanabria, 2012) El cuerpo es corporeidad y por ello no termina en los límites anatómicos y fisiológicos. La corporeidad se extiende a través de la cultura, las ropas, instrumentos creados por el hombre y es el cuerpo el que les da significado y su uso mediante el proceso de aprendizaje. La corporeidad es un modo del hombre y la mujer de estar en el mundo. Es el yo, que implica el hacer, saber, pensar, sentir, comunicar y querer. Es la vivencia del hacer sentir, pensar y querer. Se puede entender entonces, que la corporeidad implica la inserción de un cuerpo humano en un mundo significativo, en la relación dialéctica del cuerpo consigo mismo. (p.39)

La corporeidad, como elemento constitutivo de la motricidad, es la representación corporal manifestada por la individualidad en sus acciones. Se refiere a la persona que interactúa mediante su cuerpo y las relaciones con el mundo externo e interno. Como unidad sistémica, la corporeidad presenta un proceso complejo de auto reconocimiento y auto conocimiento de sí mismo, a su vez reconoce la reconstrucción y reorganización permanente de su personalidad a partir de las experiencias vividas en su entorno circundante. (Aguilar & Mujica, 2024, pág. 3).

Cuerpo y Corporeidad

(González Correa & González Correa, 2010) en su trabajo explican que en el siglo V Platón, y más tarde en el siglo XVII Descartes, establecen un dualismo espíritu–cuerpo del ser humano y hablan de la existencia de dos mundos, el mundo de las ideas o mundo verdadero y el mundo de las cosas materiales o mundo reflejo. De ahí la postura filosófica cartesiana que sostiene que el ser humano es la suma de dos sustancias diferentes que se relacionan, pero que no se combinan; una es la esencia corporal y la otra es la esencia de la razón. El cuerpo es entendido como un conjunto de estructuras orgánicas que le sirven de instrumento a la mente. Este dualismo se ha heredado durante muchos siglos, llevando a una separación entre las ciencias naturales y las ciencias del espíritu. El cuerpo es asimilado a una máquina y el movimiento al producto de esta. En esa época era necesaria la formación de un cuerpo productivo, fuerte, saludable y, al mismo tiempo, obediente y disciplinado, todo lo cual se garantizaba a través de estructuras de poder del Estado, la escuela y la clínica. (p. 175)

La Educación de la Corporeidad una Necesidad Actual

En la actualidad la Educación Física está en un cambio de concepción frente a la demanda educativa que genera el mundo actual, ya no es suficiente el entendimiento de la educación física como un único ámbito donde se desarrollan las habilidades y cualidades físicas, la formación y creación de hábitos, que finalmente terminan en una explicación en un paradigma del deporte; en la escuela se encuentra un gran número de niños que asumirían de buena manera este paradigma, pero, no todos presentan la misma afinidad, por el contrario, la educación física debe responder al interés y necesidad de todos los estudiantes. “En este sentido, la educación física debe atender la diversidad, permitir la inclusión de toda la dimensión de la persona desde sus capacidades, habilidades y personalidad, para lo cual ha de crear diversas estrategias metodológicas que atiendan el interés de los estudiantes”. La expectativa de esta área es grande, por medio de la motricidad se activan procesos que otras áreas aún no alcanzan; esto se evidencia en el trabajo desde la corporeidad, ya que es el patio, la cancha, el coliseo, el espacio esencial mediante el cual se desarrolla y fortalece el cuerpo frente al conocimiento. (Grasso & Erramouspe, 2005). Citado por (Hernández F. ,

2015). En ese sentido, la invitación es a adecuar las prácticas de la Educación Física y ampliar el campo de visión encaminando a una educación más holística que contemple el desarrollo integral del cuerpo en todas sus dimensiones.

La Corporeidad un salto cualitativo en la Educación Física

La Educación Física desde la necesidad de afrontar un nuevo paradigma a partir del cómo se enfrenta el niño al conocimiento desde su realidad corporal en la escuela, la cotidianidad y en la vida en general, establece la corporeidad como un medio en el cual se estimula un acercamiento más apropiado a lo que el niño puede construir a través de la vivencia de su cuerpo en relación con el mundo (Hernández F. , 2015).

(SEP, 2002. p. 38) Citado por (Hernández F. , 2015) La disciplina de la educación física busca el desarrollo integral de los estudiantes a través de la corporeidad. “Cuando un niño o un adolescente se mueven, actúan como un ser total, es decir, manifiestan su unidad corporal, conformada por conocimientos, afectos, motivaciones, actitudes, valores, y por una herencia familiar y cultural” (p.45). Estos elementos permiten en el estudiante ir desarrollando y reconstruyendo su corporeidad a partir de la interacción de su dimensión motriz con el mundo, exponiendo su cuerpo no de manera separada, sino dando respuesta al ser completo. Por decir, cuando se habla de corporeidad se busca entender desde la educación física la complejidad del cuerpo en movimiento, un cuerpo que piensa, siente, expresa y ejecuta infinidad de acciones. La corporeidad en la clase. La corporeidad es un término nuevo dentro de los conceptos que tenía el grupo disciplinar que aportó al proceso investigativo. Aunque no eran conscientes de su uso en la clase, desde las entrevistas se logró establecer que tienen en cuenta varios factores como la consciencia corporal, la relación con el contexto y la intercepción en el entendimiento total del niño en su relación cuerpo movimiento.

“Corporeidad, es obviamente todo el sentir de nuestro cuerpo, la adquisición del conocimiento, la adquisición del proceso de pensamiento, de inteligencia para el movimiento. Entender la corporeidad resulta complejo cuando se tiene que dejar de un lado la discriminación de los movimientos y entender todo su contexto, sus implicaciones, sus usos y consecuencias. En este sentido, debemos de tener en cuenta que el movimiento proviene

de un cuerpo, de un ser humano en toda su totalidad, que es capaz de realizar movimientos intencionados e inteligentes”

Dimensiones de la corporeidad

Como se ha señalado en los párrafos anteriores, la corporeidad es un concepto amplio que abarca la experiencia integral del cuerpo humano, tanto desde sus aspectos físico-corporales, como cognitivas, expresiva, afectivas y sociomotrices. En este sentido, se considera que tiene varias dimensiones principales, que interaccionan y se influyen mutuamente, De acuerdo con Garduño (2024) y la (Enciclopedia Significados, 2024), las dimensiones de la corporeidad son:

Dimensión físico-corporal

La dimensión físico-corporal hace referencia a los aspectos relacionados con el cuerpo humano, su funcionamiento, el bienestar físico y el desarrollo motor. Esta dimensión abarca desde la salud física hasta las habilidades y capacidades motoras, como la fuerza, la coordinación, el equilibrio, la flexibilidad, la resistencia, entre otras. Se trata de la interacción entre el cuerpo, el movimiento y el entorno, y está estrechamente relacionada con la salud y el rendimiento físico (Rodríguez & Sanchez, 2021).

En un contexto más amplio, la dimensión físico-corporal es fundamental para el desarrollo integral de una persona, ya que tiene un impacto en la salud mental, el estado emocional, y las habilidades sociales. Esta dimensión es especialmente importante en la infancia y la adolescencia, cuando el cuerpo experimenta un crecimiento y desarrollo acelerado (Rodríguez & Sanchez, 2021).

Características de la Dimensión Físico-Corporal

Salud Física: La salud física abarca todos los aspectos relacionados con el funcionamiento del cuerpo humano. Esto incluye el bienestar general, la nutrición, el descanso, la prevención de enfermedades y el mantenimiento de un nivel adecuado de actividad física. Es fundamental para el buen funcionamiento de todos los sistemas del cuerpo, como el sistema circulatorio, respiratorio, y muscular.

Desarrollo Motor: El desarrollo motor hace referencia a las habilidades relacionadas con el movimiento y el control corporal. Esto incluye tanto las habilidades motoras gruesas (como correr, saltar o nadar) como las finas (como escribir, dibujar o manejar herramientas). Estas habilidades se desarrollan de manera progresiva y dependen de la edad, la práctica y las experiencias de la persona (Rodríguez & Sánchez, 2021).

Condición Física: La condición física es un componente clave de la dimensión físico-corporal, y se refiere al estado físico general de una persona. Implica características como la fuerza, la resistencia, la flexibilidad y la agilidad, que se entrenan y mejoran a través del ejercicio físico regular.

Coordinación y Equilibrio: La capacidad de coordinar movimientos y mantener el equilibrio es esencial en actividades físicas, desde el deporte hasta las actividades cotidianas. Los ejercicios de coordinación, como el yoga o la danza, ayudan a mejorar estas habilidades y a desarrollar un control corporal más preciso (Rodríguez & Sánchez, 2021).

Bienestar Emocional y Físico: Un cuerpo saludable es un cuerpo que también experimenta bienestar emocional. El ejercicio físico, por ejemplo, tiene un impacto positivo en la liberación de endorfinas, que son neurotransmisores relacionados con la sensación de bienestar y felicidad.

La Dimensión Físico-Corporal en Diferentes Etapas de la Vida

Infancia: En los primeros años de vida, el desarrollo físico es rápido y se centra en el crecimiento de habilidades motoras gruesas y finas. A través del juego, los niños desarrollan habilidades como correr, saltar, trepar y manipular objetos. Además, las actividades físicas juegan un papel crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (Rodríguez & Sánchez, 2021).

Adolescencia: Durante la adolescencia, el cuerpo experimenta cambios significativos debido a la pubertad. La capacidad física aumenta, y es común que los adolescentes se interesen por deportes o actividades que desafíen sus habilidades motoras. La actividad física sigue siendo importante para la salud física y mental, ayudando a mejorar la autoestima, reducir el estrés y fomentar la socialización.

Edad Adulta: En la adultez, mantener la condición física es clave para prevenir enfermedades y mejorar la calidad de vida. La actividad física continua es esencial para conservar la movilidad, la flexibilidad y la fuerza. Los adultos también enfrentan la necesidad de equilibrar las demandas del trabajo y la familia con la salud física (Rodriguez & Sanchez, 2021).

Tercera Edad: A medida que las personas envejecen, es común que experimenten una disminución de la masa muscular, la flexibilidad y la resistencia. Sin embargo, el ejercicio regular y adaptado a las necesidades de las personas mayores puede mejorar significativamente la calidad de vida, ayudando a prevenir caídas, mantener la movilidad y reducir el riesgo de enfermedades crónicas.

Importancia de la Dimensión Físico-Corporal:

Salud Integral: La dimensión físico-corporal no solo se refiere al cuerpo en sí, sino que está estrechamente conectada con las otras dimensiones del ser humano, como la dimensión emocional, social y cognitiva. El bienestar físico favorece el bienestar emocional, la capacidad de tomar decisiones y las relaciones sociales.

Prevención de Enfermedades: Mantener un cuerpo saludable a través del ejercicio regular, una dieta equilibrada y hábitos de vida saludables ayuda a prevenir muchas enfermedades crónicas, como la diabetes, enfermedades cardiovasculares y problemas musculoesqueléticos (Rodriguez & Sanchez, 2021)..

Desarrollo Personal y Autoconocimiento: La práctica de actividades físicas no solo mejora el cuerpo, sino que también contribuye al desarrollo personal. A través del ejercicio, las personas pueden conocer mejor sus capacidades, superar límites personales y mejorar su autoestima.

Actividades que Promueven el Desarrollo de la Dimensión Físico-Corporal:

Ejercicio Aeróbico: Caminar, correr, nadar, bailar y andar en bicicleta son ejemplos de ejercicios que mejoran la salud cardiovascular, la resistencia y la flexibilidad.

Entrenamiento de Fuerza: Levantamiento de pesas, ejercicios de resistencia, yoga y pilates son efectivos para aumentar la masa muscular, mejorar el equilibrio y la postura.

Juegos y Deportes: Participar en deportes de equipo o individuales, como el fútbol, baloncesto, tenis o artes marciales, ayuda a mejorar la coordinación, la fuerza y la resistencia, además de fomentar el trabajo en equipo y la socialización (Rodríguez & Sanchez, 2021).

Técnicas de Relajación: Actividades como el yoga o la meditación pueden ayudar a reducir el estrés, mejorar la concentración y mantener el equilibrio emocional, lo cual también favorece el bienestar físico (Rodríguez & Sanchez, 2021).

La dimensión físico-corporal es esencial para el bienestar general y el desarrollo integral de las personas en todas las etapas de la vida. A través del ejercicio regular, la práctica de deportes y el cuidado del cuerpo, las personas pueden mejorar su calidad de vida, prevenir enfermedades y fortalecer tanto su salud física como emocional. Además, el cuidado de esta

Dimensión cognitiva.

La dimensión cognitiva hace referencia a los procesos mentales involucrados en el conocimiento, el aprendizaje, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la memoria. Es una parte esencial del desarrollo humano que influye directamente en cómo percibimos, interpretamos y respondemos a nuestro entorno. Esta dimensión abarca una amplia gama de capacidades mentales y procesos, desde la percepción hasta el razonamiento abstracto (Gomez, 2020).

Características de la Dimensión Cognitiva

Percepción: La percepción es el proceso mediante el cual interpretamos la información sensorial que recibimos del entorno, como sonidos, colores, formas, y texturas. A través de la percepción, construimos una representación mental de nuestro entorno (Gomez, 2020).

Atención: La atención es la capacidad de centrarse en un estímulo o tarea específica durante un periodo determinado. Esta capacidad es crucial para el aprendizaje y para la

realización de actividades cotidianas, ya que nos permite filtrar información relevante de la irrelevante (Gomez, 2020).

Memoria: La memoria permite almacenar, retener y recuperar información. Existen distintos tipos de memoria, como la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria de trabajo, que nos permiten recordar experiencias pasadas, aprender y tomar decisiones (Gomez, 2020).

Lenguaje: El lenguaje es una herramienta fundamental para la cognición, ya que nos permite organizar y expresar pensamientos, así como comunicarnos con los demás. El desarrollo del lenguaje es esencial en el proceso cognitivo y tiene un papel clave en la enseñanza y el aprendizaje (Gomez, 2020).

Pensamiento: El pensamiento incluye la capacidad de razonamiento, resolución de problemas, toma de decisiones, y la formación de juicios y opiniones. Es el proceso mental que nos permite manipular la información y llegar a conclusiones. Abarca desde el pensamiento concreto (por ejemplo, resolver problemas matemáticos) hasta el pensamiento abstracto (como las ideas filosóficas o teóricas (Gomez, 2020).

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso mediante el cual adquirimos nuevos conocimientos, habilidades y comportamientos. A través de este proceso, los individuos modifican su conocimiento y lo adaptan en función de nuevas experiencias y contextos.

Razonamiento: El razonamiento es la capacidad de pensar de manera lógica y estructurada, utilizando principios y reglas para llegar a conclusiones. Puede ser inductivo (basado en la observación de casos particulares) o deductivo (basado en principios generales para llegar a conclusiones específicas (Gomez, 2020).

Toma de Decisiones: La toma de decisiones es un proceso cognitivo en el que se evalúan distintas opciones y se elige la mejor alternativa en función de los objetivos o metas.

La Importancia de la Dimensión Cognitiva

Desarrollo Personal: La dimensión cognitiva es fundamental para el desarrollo personal porque nos permite adquirir conocimientos y habilidades que mejoran nuestra capacidad para tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar desafíos. **Educación:** El

desarrollo cognitivo está estrechamente relacionado con el aprendizaje. Los procesos cognitivos, como la memoria, la atención y el pensamiento, son esenciales para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. La educación debe fomentar estos procesos para facilitar el desarrollo integral de las personas (Gomez, 2020).

Interacción Social: Las habilidades cognitivas también influyen en nuestra capacidad para interactuar socialmente. El lenguaje, el pensamiento crítico y la toma de decisiones son fundamentales para establecer relaciones saludables y para comunicarnos de manera efectiva en diferentes contextos sociales (Gomez, 2020).

Adaptación al Entorno: La cognición nos permite adaptarnos a diferentes situaciones. La capacidad de aprender de experiencias pasadas, planificar y tomar decisiones informadas nos ayuda a vivir de manera más efectiva y a enfrentar los cambios con flexibilidad.

Actividades que Promueven el Desarrollo Cognitivo.

Juegos de Estrategia y Resolución de Problemas: Juegos como ajedrez, rompecabezas, y otros juegos de lógica ayudan a desarrollar habilidades de razonamiento, memoria y concentración.

Lectura: La lectura mejora la memoria, el lenguaje, la comprensión y el pensamiento crítico. Es una excelente forma de estimular el desarrollo cognitivo a cualquier edad.

Educación Formal e Informal: Participar en procesos educativos, ya sea a través de la escuela, cursos en línea, o talleres, promueve la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades cognitivas (Gomez, 2020).

Ejercicio Físico: El ejercicio físico no solo beneficia al cuerpo, sino que también favorece la función cognitiva. Estudios han demostrado que el ejercicio regular mejora la memoria, la concentración y la capacidad de aprendizaje (Gomez, 2020).

Meditación y Mindfulness: Estas prácticas ayudan a mejorar la atención, reducir el estrés y aumentar la capacidad de concentración, lo que favorece el desarrollo cognitivo.

La dimensión cognitiva es esencial para el funcionamiento diario de las personas y está presente en todas las etapas del desarrollo humano. A través de procesos como el

aprendizaje, la memoria, la toma de decisiones y el pensamiento lógico, las personas interactúan con el mundo, resuelven problemas y toman decisiones que afectan su vida personal, social y profesional. Estimular y desarrollar esta dimensión es clave para un desarrollo integral y para una vida activa y plena.

Dimensión afectiva.

La dimensión afectiva.

En los juegos cooperativos se refiere al impacto emocional y a las experiencias que los participantes viven durante la interacción en este tipo de actividades. Los juegos cooperativos no se enfocan en la competencia entre jugadores, sino en la colaboración y el trabajo en equipo, lo que puede generar una serie de respuestas emocionales y afectivas importantes para el desarrollo social y personal de los individuos. Algunas de las principales características de esta dimensión afectiva son:

Emociones compartidas: Al trabajar juntos hacia un objetivo común, los jugadores experimentan emociones compartidas como la satisfacción, la alegría, el entusiasmo y la frustración (cuando las cosas no salen como se esperaba). Estas emociones pueden fortalecer los lazos entre los miembros del grupo (Vega, & Silva,, 2021)

Empatía: En los juegos cooperativos, los participantes aprenden a ponerse en el lugar del otro, lo que favorece el desarrollo de la empatía. Al comprender los sentimientos y las necesidades de sus compañeros, los jugadores pueden trabajar juntos de manera más armoniosa (Vega, & Silva,, 2021).

Sentimiento de pertenencia y apoyo: La cooperación en los juegos promueve un ambiente en el que cada miembro se siente respaldado por los demás. Esto fomenta un sentido de pertenencia y seguridad, ya que el éxito depende de la colaboración, no de la competencia individual (Vega, & Silva,, 2021).

Reducción de la ansiedad y el estrés: Al eliminar el componente competitivo, los juegos cooperativos pueden reducir los niveles de ansiedad y estrés que a veces se asocian con la presión de ganar en juegos competitivos. Los jugadores se sienten más relajados y concentrados en el proceso de colaboración (Vega, & Silva,, 2021)

Motivación intrínseca: En lugar de competir por premios o reconocimientos, la motivación en los juegos cooperativos suele ser intrínseca: los participantes se sienten motivados por la interacción y el logro colectivo, lo que fortalece su autoestima y satisfacción personal (Vega, & Silva,, 2021)

Cohesión grupal: Los juegos cooperativos favorecen la cohesión y el trabajo en equipo. Los jugadores se sienten responsables tanto de su propio desempeño como del de sus compañeros, lo que genera una mayor conexión emocional con el grupo.

Fomento de la comunicación emocional: Estos juegos incentivan la expresión de emociones y la comunicación abierta entre los participantes. Esto puede ayudar a mejorar las habilidades de comunicación emocional y la resolución de conflictos dentro de un grupo (Vega, & Silva,, 2021)

En conclusión, la dimensión afectiva en los juegos cooperativos está íntimamente ligada a las experiencias emocionales que los jugadores viven al trabajar juntos, desarrollando vínculos afectivos, empatía, confianza y una mayor cooperación. Estos aspectos contribuyen al bienestar emocional de los participantes y son fundamentales en la construcción de relaciones sociales saludables.

Dimensión expresiva

se refiere a cómo el cuerpo humano se utiliza como un medio de expresión de emociones, pensamientos, identidad y cultura. En lugar de ser solo una entidad biológica o funcional, el cuerpo se convierte en un vehículo a través del cual se manifiestan sentimientos, deseos, o incluso las relaciones sociales y políticas (Garduño & et.al, 2024). A continuación, se detallan algunos aspectos clave de esta dimensión:

El cuerpo como medio de comunicación no verbal: A través de gestos, movimientos, posturas y expresiones faciales, el cuerpo transmite una gran cantidad de información emocional y social. Estas expresiones pueden complementar o sustituir la comunicación verbal, y son fundamentales en la interacción humana (Garduño & et.al, 2024).

El cuerpo como reflejo de la identidad: El cuerpo también es una forma de representar la identidad individual y colectiva. Las decisiones sobre cómo se viste, se adorna, o se comporta una persona pueden expresar su origen cultural, género, estatus social, entre otros aspectos.

El cuerpo en la danza y las artes escénicas: Las disciplinas artísticas como la danza, el teatro, o el cine exploran y utilizan el cuerpo como un vehículo para transmitir ideas, emociones e historias. En estas formas de arte, el cuerpo se convierte en un instrumento de expresión creativa y puede comunicar más allá de las palabras (Garduño & et.al, 2024)

La corporeidad y la subjetividad: La forma en que vivimos nuestro cuerpo influye en nuestra percepción de nosotros mismos y en cómo experimentamos el mundo. La corporeidad está estrechamente ligada a la subjetividad, ya que el cuerpo no solo actúa, sino que también siente y experimenta de manera única (Garduño & et.al, 2024).

Cuerpo y cultura: La manera en que una cultura percibe y utiliza el cuerpo para la expresión tiene un gran impacto en las prácticas sociales, las tradiciones y los rituales. Por ejemplo, en muchas culturas, los rituales corporales (como las danzas tradicionales o las ceremonias de tatuajes) son fundamentales para la expresión de la identidad colectiva (Garduño & et.al, 2024).

La política del cuerpo: En contextos más amplios, el cuerpo también puede ser un campo de batalla social y político. Las representaciones del cuerpo, las normas sobre la corporalidad (como el control sobre el cuerpo femenino o la ideología del "cuerpo perfecto") pueden ser instrumentos de poder y opresión (Garduño & et.al, 2024).

En resumen, la dimensión expresiva de la corporeidad aborda cómo el cuerpo va más allá de lo biológico, convirtiéndose en un canal de comunicación, cultura y subjetividad, y se transforma en un medio para expresar ideas, emociones y pertenencia. (Garduño & et.al, 2024)

Dimensión sociomotriz:

La dimensión sociomotriz se refiere a la relación entre el cuerpo y las interacciones sociales, entendiendo el movimiento y la actividad corporal como elementos clave en la construcción de las dinámicas sociales. Esta dimensión abarca cómo las prácticas motrices,

los gestos y los comportamientos físicos son influidos por factores sociales y culturales, y cómo, a su vez, contribuyen a la estructuración y perpetuación de las relaciones sociales. Algunos aspectos clave de la dimensión sociomotriz son:

El cuerpo como medio de integración social: Las normas sociales y culturales influyen en cómo las personas se mueven, se comportan o interactúan físicamente con los demás. Desde las formas de saludo (como un apretón de manos o un abrazo) hasta las costumbres relacionadas con el espacio personal, el cuerpo y sus movimientos juegan un papel importante en la integración social y la cohesión de grupos (Figuroa,, 2021).

Las prácticas corporales compartidas: Existen prácticas motrices que son comunes a ciertos grupos sociales y que sirven para construir identidad colectiva. Estas pueden ser deportes, danzas, rituales o actividades físicas compartidas que no solo están relacionadas con la salud, sino que también tienen una carga simbólica y un valor cultural. Por ejemplo, el fútbol en muchos países es más que un simple deporte; es una actividad social que conecta a las personas, define identidades y genera sentimientos de pertenencia (Figuroa,, 2021).

El cuerpo en la educación física: En el contexto educativo, la dimensión sociomotriz está estrechamente vinculada a la enseñanza de las habilidades motrices. Los movimientos corporales que se aprenden en la educación física no solo tienen una función motriz, sino que también promueven la socialización, el trabajo en equipo, la competencia y el respeto a las normas sociales (Figuroa,, 2021).

El movimiento como forma de poder y control: Las sociedades tienen normas que regulan el movimiento y la corporalidad. Las normas sobre cómo moverse, cómo sentarse, qué gestos se pueden o no hacer, están profundamente marcadas por estructuras de poder y roles sociales. Por ejemplo, en muchas culturas, hay diferencias significativas en la forma en que los hombres y las mujeres se deben mover o comportar. Estas reglas influyen en cómo las personas perciben a los demás y son percibidas (Figuroa,, 2021).

El cuerpo en el espacio público: Los movimientos y desplazamientos en el espacio público también son un elemento de la dimensión sociomotriz. Desde cómo las personas caminan por la ciudad hasta cómo se comportan en contextos de convivencia (en el transporte

público, en eventos sociales, etc.), el modo en que nos movemos y ocupamos el espacio refleja valores sociales y comportamientos colectivos (Figueroa,, 2021).

La movilidad social y corporal: La movilidad física también tiene implicaciones en la movilidad social. El acceso a ciertas actividades motrices o el poder participar en ciertas prácticas puede estar condicionado por el estatus socioeconómico, el género o la etnia. Las barreras sociales o culturales a la participación en determinadas actividades físicas afectan la forma en que las personas se relacionan con el espacio social (Figueroa,, 2021)

2.3. Definición de términos

Corporalidad

Puede ser comprendida como aquellas disposiciones encarnadas, esquemas, formas de conocimiento y competencias adquiridas en los contextos sociales, que incorporan estructuras y prácticas sociales en los cuerpos. (Lancheros, 2019, pág. 14)

El juego

Es un vehículo de transmisión hacia el exterior de nuestros pensamientos, palabras e intereses que deben de ser negociados con los semejantes a través de las relaciones jugadas que llegarán a hacernos más libres cuanto más libres seamos a la hora de expresar nuestras sensaciones internas. (Rojas, 2009, pág. 19).

La motricidad

No solo es importante porque permite el desarrollo motor del alumnado, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones y adquiere los conocimientos pertenecientes al Grado, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje al ser considerado un agente motivador capaz de impulsar al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante en el día a día del pequeño. (Viciana, 2017, pág. 13)

El Aprendizaje cooperativo

Es una metodología activa en la que el alumnado, agrupado en pequeños grupos con un máximo de 5 componentes, trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de sus compañeros/as (Johnson et al. 2014), citado por (Juárez, Rasskin, & Mendo, 2019, pág. 202)

.4. Formulación de hipótesis

En este capítulo se aborda la hipótesis que se utiliza en la investigación y que puede definirse como una proposición cuya veracidad es provisionalmente asumida como solución para dar respuesta al problema de investigación. Se hará mención de los métodos del nivel teórico y empírico que se utilizan para la contrastación empírica de la hipótesis.

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024

2.4.2. Hipótesis específicas

HE1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

HE2: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión cognitiva en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

HE3: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión expresiva en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

HE4: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión afectiva en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

HE5: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión sociomotriz en estudiantes del Quinto Grado en la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Juegos cooperativos

(Ruiz, 2015) define juegos cooperativos como “actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los

mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además, para él. Los juegos cooperativos llevan implícito el contenido transversal de educación para la paz”. Los juegos cooperativos están basados en un objetivo común que consiste en resolver una actividad de forma grupal, es decir los participantes colaboran entre sí para alcanzar una meta, por lo tanto, todos deben aprender, logrando así que todos los participantes salgan vencedores o vencidos. (p.35)

2.5.2. Desarrollo de la corporeidad

Jorge Gómez citado por (Ruggio, 2011) nos habla del ser humano como ser corporal, de la existencia del cuerpo, el cual nos predispone a la “acción autónoma” de resolver nuestra subsistencia y la necesidad de la trascendencia. Por lo tanto, diremos que “la corporeidad humana en una construcción permanente en tres niveles: biológico, psicológico y social”. Esta construcción biopsicosocial, siguiendo a Gómez, está compuesta por significados e imaginarios de la vida cotidiana que se van modificando como son: los afectos y los vínculos, las emociones, el gozo y el dolor, los impactos sensibles, la apariencia física estética, la libertad o no de vivir en plenitud, basándose siempre en la diferenciación-identificación con los otros. (p.1)

2.6. Operacionalización de variables

Variable	Tipo de variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones
Juegos cooperativos	Independiente	Es una estrategia metodológica que posibilita la inclusión y el trabajo en equipo que se basa en la cooperación para el logro de objetivos comunes, además de fortalecer la creatividad e imaginación de los niños y niñas... (Cortes & Pinilla, 2019)	Se diseñará una propuesta de intervención sobre juegos cooperativos.	Cooperación Participación Diversión
La corporeidad	Dependiente	La corporeidad se refiere al “ser cuerpo”, supone la síntesis entre lo físico, lo social, lo existencial y lo vital. Es decir, es una unidad integral donde convergen todas las dimensiones del ser humano (Benjumea, 2010, p. 172).	La medición de la variable corporeidad se realizará a través de las dimensiones Físico-corporal, cognitiva, expresiva, afectiva y sociomotriz, mediante una escala de valoración.	Dimensión físico-corporal Dimensión cognitiva Dimensión expresiva Dimensión afectiva Dimensión sociomotriz

CAPÍTULO III

METODOLÓGICO

3.1. Diseño Metodológico

3.1.1. Tipo y Nivel de Investigación

La presente investigación es aplicada, “un tipo de investigación científica que tiene como objetivo la resolución de problemas prácticos y la toma de decisiones... se centra en la identificación y análisis de los problemas prácticos, la formulación de hipótesis y la evaluación de la efectividad de las soluciones propuestas. (Vásquez & et.al, 2023, pág. 24)

Por otro lado, porque explica el comportamiento de la variable dependiente en relación a la independiente. Está dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos de cualquier índole (naturales, sociales, psicológicos, de salud, etc.). El nivel y/o alcance de la investigación es explicativo interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. que cómo señalan Hernández y Mendoza, (2018 p. 112).

3.1.2. Método de Investigación

El método utilizado es método científico. Ya que, el método general de toda investigación es el método científico, se refiere a la ciencia como un conjunto de pensamientos universales y necesarios, que en función de esto surgen algunas cualidades importantes, como la de que está constituida por leyes universales que conforman un conocimiento sistemático de la realidad. De esta manera, en mi proyecto de investigación sigo los siguientes pasos: planteamiento del problema e hipótesis, contrastación de hipótesis y conclusiones del estudio.

Línea de investigación: se entiende como un eje temático o interdisciplinario que incluye un conjunto de objetivos, políticas y metodologías “científico-técnicas” encaminadas a la solución de uno o varios problemas identificados en las áreas y que permite generar nuevo conocimiento. Por lo tanto, el fomento de la corporeidad y socio emocional activa a través de los juegos y de la actividad física genera un enfoque integral para mejorar la salud física y mental para fortalecer las relaciones sociales y promover la integración social.

3.1.3. Diseño de Investigación

Sirve como instrumento de dirección y restricción para el investigador, en tal sentido, se convierte en un conjunto de pautas bajo las cuales se va a realizar experimento o estudio. A esta investigación corresponde un diseño experimental, de corte longitudinal. Implica tres pasos a realizarse 1ra una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre test) 2da introducción o aplicación de la variable independiente o experimental a los estudiantes y 3ra una nueva medición de la variable dependiente en los estudiantes (post test)

Esquema

G: Ox – X – Oy

Donde:

Ox: Pre-Test.

X: Tratamiento: juegos cooperativos

Oy: Post-Test

3.1.4. Población, Muestra y Muestreo

Población.

La población accesible estuvo constituida por los estudiantes de la Institución Educativa N° 36390 de Pueblo Libre Huancavelica.

Muestra.

La muestra estuvo conformada por un total de 21 estudiantes del 5to Grado, cuyas edades oscilan entre 10 a 12 años.

Muestreo

La selección de la muestra que han de formar parte de las unidades de análisis del presente estudio, se realizará base a criterios propios del investigador, tomando en cuenta los objetivos de la investigación. En este sentido, la técnica de muestreo será el no probabilístico por conveniencia, “un tipo de muestreo en el que las unidades están disponibles

y son fáciles de localizar, tienen un carácter de representatividad de la población que se quiere analizar...” (López y Fachelli, 2015, p. 48). “Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen y Manterola, 2017, p.230).

3.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las Técnicas son las diferentes formas utilizadas por el investigador para obtener información sobre el evento de estudio. Estas técnicas están conformadas por un conjunto de reglas y procedimientos que coadyuvan en el cumplimiento de los objetivos de estudio y dan respuesta al problema de investigación. (Suárez, Varguillas, y Morales, 2022, p. 21). Por otro lado, para referirnos a los instrumentos, estos mismos autores señalan que “los instrumentos constituyen un conjunto de herramientas utilizadas por los investigadores para obtener información relevante sobre los eventos de estudio (p.21).

Por lo tanto, de acuerdo al tipo, nivel, diseño y los objetivos de la presente investigación la técnica de investigación será la observación estructurada y el instrumento una escala de valoración.

La Observación estructurada

La observación estructurada es un tipo de observación que se lleva a cabo en un entorno controlado y se realiza siguiendo un plan preestablecido. Se utiliza para medir variables específicas y cuantificar el comportamiento. (Vásquez & et.al, 2023, pág. 97)

Escala de valoración.

Para poder medir el desarrollo de su corporeidad en los estudiantes de la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre Huancavelica se utilizará una escala de valoración, utilizando la siguiente escala que se muestra en la tabla.

Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
1	2	3	4

Validez. En nuestra investigación se ha desarrollado la validez por juicio de expertos.

3.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento y análisis de datos se ha realizado a través del programa SPSS versión 27, mediante el cual se ha elaborado la base de datos, se procesaron los datos para obtener resultados estadísticos descriptivos por objetivos mediante tablas y gráficos y la prueba de hipótesis mediante la prueba estadística no paramétrica T de Wilcoxon para muestras relacionadas por tratarse de datos medidos a una escala ordinal. La prueba es posible utilizarla en lugar de la prueba paramétrica t de Student para una muestra en la cual se necesita probar una hipótesis en relación con un parámetro que refleja una tendencia central., la cual se maneja cuando se tienen datos medidos a un nivel más alto que una escala ordinal. (Cricel, 2016, p. 531)

3.1.7. Aspectos éticos

La elaboración del presente trabajo de investigación se solicitó los permisos correspondientes, tanto por la institución educativa como de los padres de los estudiantes participantes a quienes se les informará sobre los alcances y beneficios de la realización del programa. Los datos recogidos con el instrumento son almacenados en una base de datos donde se considera los datos personales en concordancia con la privacidad y confiabilidad que debe de existir en la investigación. La ética en el campo de la investigación está vinculada con la conducta adecuada que debe de tener el investigador durante el proceso de investigación. Esto involucra que se debe de respetar principios tanto internacionales como nacionales de acuerdo al código de ética institucional. Este trabajo de investigación se realizó de acuerdo con los derechos de pertenencia intelectual, utilizando las normas APA 7ma edición evitando plagio y copia, siguiendo y tomando en cuenta las normas éticas nacionales e internacionales vigentes, tales como: consentimiento informado e inequívoco, protección personal, buena fe y no discriminación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de resultados de la Investigación

En esta parte del informe de tesis, se realiza la presentación de resultados de la investigación en el cual se comunica de manera clara y concisa los hallazgos obtenidos a partir del análisis estadístico. En esta se comparten los resultados del análisis descriptivo, la comprobación de las hipótesis, la discusión, conclusiones y recomendaciones que respaldan la investigación realizada.

4.1.1. Análisis e interpretación de los resultados descriptivos de la investigación

En la tabla 1 y figura 1, se observa la comparación de los calificativos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y salida respecto a la dimensión físico-corporal de la corporeidad aplicados 21 estudiantes. En prueba de entrada, la condición de la construcción de la corporeidad de los estudiantes en su dimensión físico motriz, indica que ocho estudiantes equivalentes al 38% se encontraban en un nivel de inicio y los otros 13 que representa el 62% en proceso, mientras que los resultados de la prueba de salida muestran que 13 estudiantes equivalentes al 62%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes ocho que equivalen el 30% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión físico-corporal de su corporeidad.

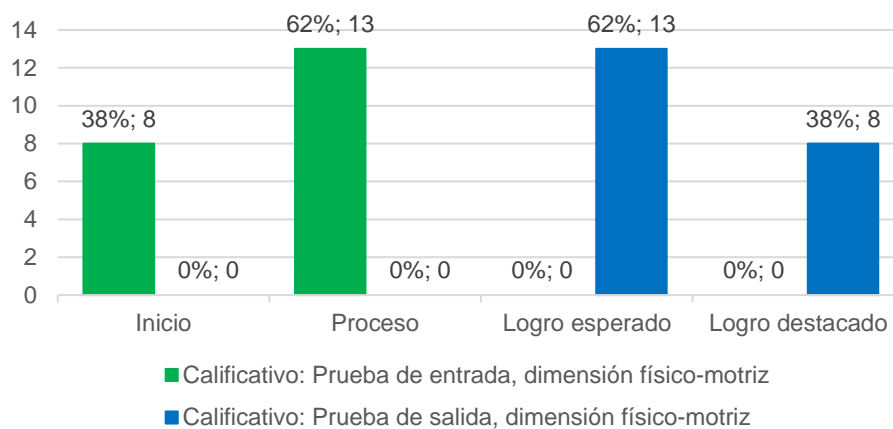
Tabla 1

Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión físico-corporal

Condición	Calificativo: Prueba de entrada, dimensión físico-corporal	%	Calificativo: Prueba de salida, dimensión físico-corporal	%
Inicio	8	38%	0	0%
Proceso	13	62%	0	0%
Logro esperado	0	0%	13	62%
Logro destacado	0	0%	8	38%
Total	21	100%	21	100%

Figura 1

Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimisión físico-corporal



En la tabla 2 y figura 2, se observa la comparación de los calificativos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y salida respecto a la dimensión cognitiva de la corporeidad aplicados 21 estudiantes. En prueba de entrada, la condición de la construcción de la corporeidad de los estudiantes en su dimensión cognitiva, indica que 14 estudiantes equivalentes al 67% se encontraban en un nivel de inicio y los otros siete que representa el 33% en proceso, mientras que los resultados de la prueba de salida muestran que 15 estudiantes equivalentes al 71%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes seis que equivalen el 29% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión cognitiva de su corporeidad.

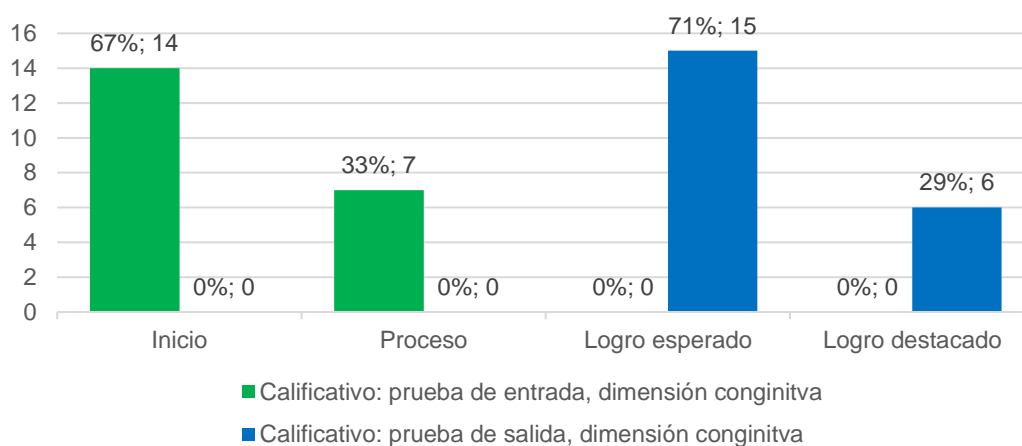
Tabla 2

Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión cognitiva

Condición	Calificativo: prueba de entrada, dimensión cognitiva	%	Calificativo: prueba de salida, dimensión cognitiva	%
Inicio	14	67%	0	0%
Proceso	7	33%	0	0%
Logro esperado	0	0%	15	71%
Logro destacado	0	0%	6	29%
Total	21	100%	21	100%

Figura 2

Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimensión cognitiva



En la tabla 3 y figura 3, se observa la comparación de los calificativos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y salida respecto a la dimensión expresiva de la corporeidad aplicados 21 estudiantes. En prueba de entrada, la condición de la construcción de la corporeidad de los estudiantes en su dimensión expresiva, indica que 12 estudiantes equivalentes al 57% se encontraban en un nivel de inicio y los otros nueve que representa el 43% en proceso, mientras que los resultados de la prueba de salida muestran que 12 estudiantes equivalentes al 57%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes siete que equivalen el 33% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión expresiva de su corporeidad.

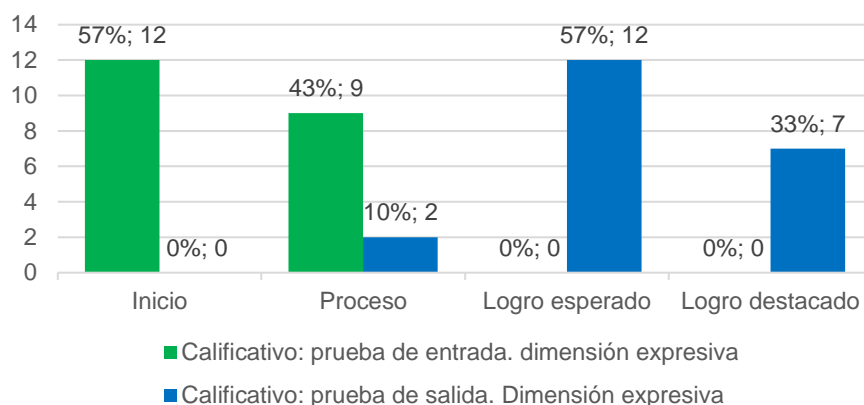
Tabla 3

Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión expresiva

Condición	Calificativo: prueba de entrada. dimensión expresiva	%	Calificativo: prueba de salida. Dimensión expresiva	%
Inicio	12	57%	0	0%
Proceso	9	43%	2	10%
Logro esperado	0	0%	12	57%
Logro destacado	0	0%	7	33%
Total	21	100%	21	100%

Figura 3

Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimensión expresiva



En la tabla 4 y figura 4, se observa la comparación de los calificativos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y salida respecto a la dimensión afectiva de la corporeidad aplicados 21 estudiantes. En prueba de entrada, la condición de la construcción de la corporeidad de los estudiantes en su dimensión expresiva, indica que 14 estudiantes equivalentes al 67% se encontraban en un nivel de inicio y los otros siete que representa el 33% en proceso, mientras que los resultados de la prueba de salida muestran que 11 estudiantes equivalentes al 52%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes cuatro que equivalen el 19% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión afectiva de su corporeidad.

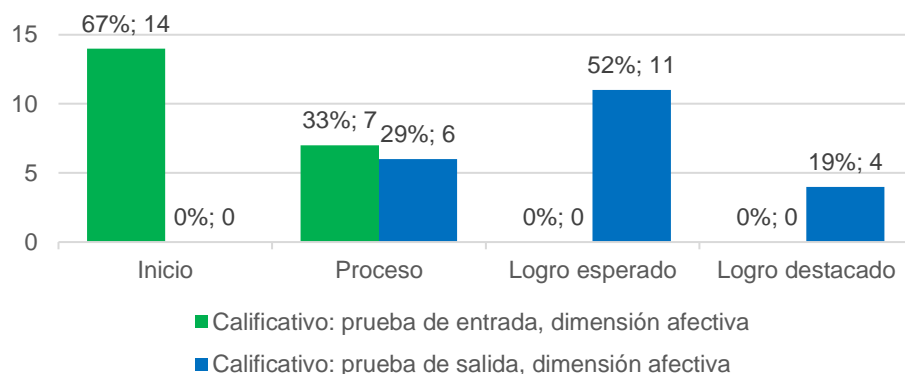
Tabla 4

Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión afectiva

Condición	Calificativo: prueba de entrada, dimensión afectiva	%	Calificativo: prueba de salida, dimensión afectiva	%
Inicio	14	67%	0	0%
Proceso	7	33%	6	29%
Logro esperado	0	0%	11	52%
Logro destacado	0	0%	4	19%
Total	21	100%	21	100%

Figura 4

Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimensión afectiva



En la tabla 5 y figura 5, se observa la comparación de los calificativos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y salida respecto a la dimensión sociomotriz de la corporeidad aplicados 21 estudiantes. En prueba de entrada, la condición de la construcción de la corporeidad de los estudiantes en su dimensión expresiva, indica que 17 estudiantes equivalentes al 81% se encontraban en un nivel de inicio y los otros cuatro que representa el 19% en proceso, mientras que los resultados de la prueba de salida muestran que 14 estudiantes equivalentes al 67%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes siete que equivalen el 33% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión sociomotriz de su corporeidad.

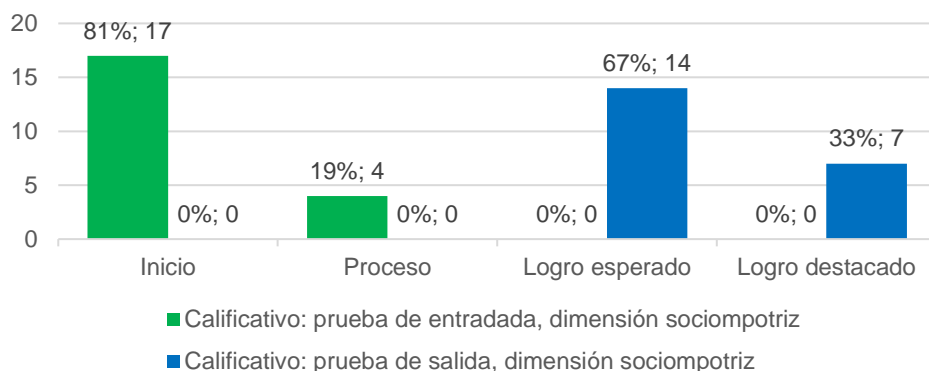
Tabla 5

Puntaje de prueba de entrada y salida dimensión socio motriz

Condición	Calificativo: prueba de entrada, dimensión sociopotriz	%	Calificativo: prueba de salida, dimensión sociopotriz	%
Inicio	17	81%	0	0%
Proceso	4	19%	0	0%
Logro esperado	0	0%	14	67%
Logro destacado	0	0%	7	33%
Total	21	100%	21	100%

Figura 5

Representación de puntos de la prueba de entrada y salida dimensión sociomotriz



En la tabla 6 y figura 6, se observa la comparación de los calificativos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y salida respecto a la variable dependiente corporeidad aplicados 21 estudiantes. En prueba de entrada, la condición de la construcción de la corporeidad de los estudiantes indica que 14 estudiantes equivalentes al 67% se encontraban en un nivel de inicio y los otros siete que representa el 33% en proceso, mientras que los resultados de la prueba de salida muestran que 18 estudiantes equivalentes al 86%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes tres que equivalen el 14% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de su corporeidad.

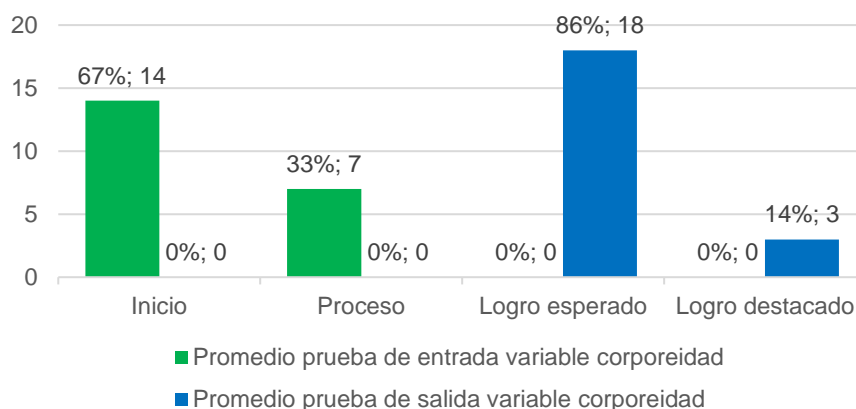
Tabla 6

Puntaje de prueba de entrada y salida variable corporeidad

Condición	Promedio prueba de entrada variable corporeidad	%	Promedio prueba de salida variable corporeidad	%
Inicio	14	67%	0	0%
Proceso	7	33%	0	0%
Logro esperado	0	0%	18	86%
Logro destacado	0	0%	3	14%
Total	21	100%	21	100%

Figura 6

Representación de puntos de la prueba de entrada y salida variable corporeidad



4.1.2. Análisis e interpretación de los resultados de la comprobación de hipótesis

Tabla 7

Resumen de contrastes de hipótesis dimensión físico-corporal

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La media de diferencias entre Calificativo: Prueba de entrada, dimensión físico-corporal y Calificativo: Prueba de salida, dimensión físico-corporal es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.000	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

En la tabla 7, se muestra el resumen del contraste de la hipótesis específica 1 que corresponde a la dimensión físico-corporal de la corporeidad, donde el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra que el Valor p es equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se aceptar la hipótesis alterna, al aceptar la hipótesis alterna, se concluye que, los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024, esto permite afirmar que la aplicación

de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras en el entendimiento y construcción de la dimensión físico-corporal de la corporeidad.

Tabla 8

Resumen de contrastes de hipótesis dimensión cognitiva

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La media de diferencias entre Calificativo: prueba de entrada, dimensión cognitiva y Calificativo: prueba de salida, dimensión cognitiva es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.000	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

En la tabla 8, se muestra el resumen del contraste de la hipótesis específica 2 que corresponde a la dimensión cognitiva de la corporeidad, donde el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra que el Valor p es equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se aceptar la hipótesis alterna, al aceptar la hipótesis alterna, se concluye que, los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión cognitiva de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024, esto permite afirmar que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras en el entendimiento y construcción de la dimensión cognitiva de la corporeidad.

Tabla 9

Resumen de contrastes de hipótesis dimensión expresiva

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La media de diferencias entre Calificativo: prueba de entrada. dimensión expresiva y Calificativo: prueba de salida. Dimensión expresiva es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.000	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

En la tabla 9, se muestra el resumen del contraste de la hipótesis específica 3 que corresponde a la dimensión expresiva de la corporeidad, donde el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra que el Valor p es equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se aceptar la hipótesis alterna, al aceptar la hipótesis alterna, se concluye que, los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión expresiva de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024, lo que permite afirmar que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras en el entendimiento y construcción de la dimensión expresiva de la corporeidad.

Tabla 10

Resumen de contrastes de hipótesis dimensión sociomotriz

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La media de diferencias entre Calificativo: prueba de entrada, dimensión sociomotriz y Calificativo: prueba de salida, dimensión sociomotriz es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.000	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

En la tabla 10, se muestra el resumen del contraste de la hipótesis específica 4 que corresponde a la dimensión sociomotriz de la corporeidad, donde el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra que el Valor p es equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se aceptar la hipótesis alterna, al aceptar la hipótesis alterna, se concluye que, los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión sociomotriz de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024, lo que permite

afirmar que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras en el entendimiento y construcción de la dimensión sociomotriz de la corporeidad.

Tabla 11

Resumen de contrastes de hipótesis variable corporeidad

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La media de diferencias entre Promedio prueba de entrada variable corporeidad y Promedio prueba de salida variable corporeidad es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.000	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

En la tabla 11, se muestra el resumen del contraste de la hipótesis de la variable dependiente corporeidad, donde el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra que el Valor p es equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se aceptar la hipótesis alterna, al aceptar la hipótesis alterna, se concluye que, los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024, lo que permite afirmar que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras en el entendimiento y construcción de la corporeidad.

Discusión

En esta parte del informe de investigación se discutirán los resultados obtenidos en el presente estudio. En primer lugar, se presentarán aquellos referidos a los objetivos específicos para luego discutir lo encontrado con respecto al objetivo general sobre la influencia de los juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad.

El propósito de la presente investigación fue determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.

En relación a la construcción de la dimensión físico-corporal de la corporeidad los resultados del análisis descriptivo indican que, de 21 estudiantes participantes en el estudio, el 62%, que representa a 13 han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los ocho restantes el 30% alcanzaron un nivel de logro destacado, este resultado sugiere la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión físico-corporal de su corporeidad. Asimismo, en la prueba estadística el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra un Valor p equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que, los juegos cooperativos influyen significativamente, producen cambios y mejoras en el entendimiento y la construcción de la dimensión físico-corporal de la corporeidad.

Respecto a la construcción de la dimensión cognitiva de la corporeidad los resultados del análisis descriptivo indican que, de 21 estudiantes participantes en el estudio, 15 de ellos equivalentes al 71%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes seis que equivalen el 29% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados también sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión cognitiva de su corporeidad. De igual manera, en la prueba estadística el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra un Valor p equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que, los juegos cooperativos influyen

significativamente, producen cambios y mejoras en el entendimiento y la construcción de la dimensión cognitiva de la corporeidad.

En cuanto a la construcción de la dimensión expresiva de la corporeidad los resultados del análisis descriptivo indican que, de 21 estudiantes participantes en el estudio, 12 estudiantes equivalentes al 57%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes siete que equivalen el 33% alcanzaron un nivel de logro destacado. Este resultado sugiere la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión expresiva de su corporeidad. De la misma forma, en la prueba estadística el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra un Valor p equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que, los juegos cooperativos influyen significativamente, producen cambios y mejoras en el entendimiento y la construcción de la dimensión expresiva de la corporeidad. Este resultado es concordante con la conclusión del estudio de (Figuroa, 2016), que el incorporar experiencias de corporeidad aporta en la expresión del sí mismo, facilitando el autoconocimiento y autoexpresión más integrada de los participantes, además de enriquecer el proceso arte terapéutico.

Asimismo, en la construcción de la dimensión afectiva de la corporeidad los resultados del análisis descriptivo indican que, de 21 estudiantes participantes en el estudio, 11 estudiantes equivalentes al 52%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes cuatro que equivalen el 19% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión afectiva de su corporeidad. Por otro lado, en la prueba estadística el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra un Valor p equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que, los juegos cooperativos influyen significativamente, producen cambios y mejoras en el entendimiento y la construcción de la dimensión afectiva de la corporeidad.

También, en la construcción de la dimensión sociomotriz de la corporeidad los resultados del análisis descriptivo indican que, de 21 estudiantes participantes en el estudio, 14 estudiantes equivalentes al 67%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes siete que equivalen el 33% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de la dimensión sociomotriz de su corporeidad. Por otro lado, en la prueba estadística el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra un Valor p equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que, los juegos cooperativos influyen significativamente, produce cambios y mejoras en el entendimiento y la construcción de la dimensión sociomotriz de la corporeidad. Este resultado prueba que los juegos motrices influyen en el desarrollo sociomotriz, pero también al desarrollo psicomotor como concluye (Casavilca Fernandez-Prada, 2017) “que los juegos didácticos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños”.

Finalmente, en cuanto al objetivo general los resultados del análisis descriptivo indican que, de 21 estudiantes participantes en el estudio, 18 estudiantes equivalentes al 86%, han logrado alcanzar un nivel de logro esperado y los restantes tres que equivalen el 14% alcanzaron un nivel de logro destacado. Estos resultados sugieren la existencia de una mayor proporción de estudiantes que han mejorado en el nivel de construcción de su corporeidad. Por otro lado, en la prueba estadística el valor del estadístico de prueba Wilcoxon, muestra un Valor p equivalente a 0.000, menor que el nivel de significancia 0.05, por la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que, los juegos cooperativos influyen significativamente, producen cambios y mejoras en el entendimiento y la construcción de la corporeidad, por lo tanto, contribuyen a la formación integral del estudiante, este resultado es concordante con la conclusión de Jayson (2022), que señala “que la formación corporal en todas las etapas de la vida es fundamental para un desarrollo integral en las personas”.

Conclusiones

Primero: En referencia al primer objetivo específico, los resultados obtenidos en esta investigación indican que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras significativas en el entendimiento y construcción de la dimensión físico-corporal de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024. Sin embargo, es necesario realizar estudios adicionales para evaluar la sostenibilidad de estos resultados a largo plazo y su generalización a otros contextos escolares.

Segundo: En relación al segundo objetivo específico, los resultados obtenidos en esta investigación indican que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras significativas en el entendimiento y construcción de la dimensión cognitiva de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024. Sin embargo, es necesario también realizar estudios adicionales para evaluar la sostenibilidad de estos resultados a largo plazo y su generalización a otros contextos escolares.

Tercero: En cuanto al tercer objetivo específico, los resultados obtenidos en esta investigación indican que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras significativas en el entendimiento y construcción de la dimensión expresiva de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024. Sin embargo, también es necesario realizar estudios adicionales para evaluar la sostenibilidad de estos resultados a largo plazo y su generalización a otros contextos escolares.

Cuarto: Acerca del cuarto objetivo específico, los resultados obtenidos en esta investigación indican que la aplicación de los juegos cooperativos produce cambios y mejoras significativas en el entendimiento y construcción de la dimensión sociomotriz de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024. Sin embargo, también es necesario realizar estudios adicionales para evaluar

la sostenibilidad de estos resultados a largo plazo y su generalización a otros contextos escolares.

Quinto: Sobre el objetivo general de la investigación, los resultados de esta investigación sugieren que la aplicación práctica de los juegos cooperativos influye significativamente en el entendimiento y construcción de la corporeidad en los estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024, los juegos cooperativos, más allá de ser simples actividades recreativas, representan un pilar fundamental en el desarrollo integral del individuo, especialmente en lo que respecta a la construcción de la corporeidad. A través de la interacción social y la resolución conjunta de desafíos, estos juegos promueven una serie de beneficios que van más allá del simple ejercicio físico. Sin embargo, es necesario realizar estudios experimentales con muestras más representativas para determinar relaciones causales más sólidas y generalizar resultados a otros contextos escolares.

Recomendaciones

1. Profundizar la promoción institucionalizada de los juegos cooperativos y otras estrategias de aprendizaje en las clases de educación física y otras áreas curriculares para incrementar la comprensión y concesión del desarrollo de las dimensiones cognitivas y afectivas de la corporeidad.
2. Incorporar de forma sistemática los juegos cooperativos y otros tipos de juegos en la programación curricular de educación física y otras áreas, fomentando la formación de docentes de educación física en la implementación de enfoques pedagógicos centrados en el juego.
3. Organizar eventos y actividades institucionales con participación de los estudiantes, docentes, padres de familia basadas en juegos cooperativos para promover el entendimiento y mejora en el desarrollo de la corporeidad, así como la convivencia, la integración social y vida saludable.
4. Implementar prácticas corporales, como el deporte educativo o formativo, la recreación, la danza, el teatro, entre otras, para fomentar el desarrollo de la corporeidad.
5. Realizar estudios experimentales con muestras más representativas para determinar relaciones causales más sólidas entre los juegos cooperativos y la construcción de la corporeidad y generalizar resultados a otros contextos escolares.

Referencias bibliográficas

- Adan, F. (2021). Influencia de los ejercicios físicos en el desarrollo corporal en estudiantes del 3er Grado Sección "A" de Institución Educativa Secundaria a 28 Perú , Azángaro 2020. Puno.
- Aguilar, J., & Mujica, E. (2024). Efectos del programa corporeidad para la adquisición de competencias motrices básicas en escolares de educación primaria. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 1-19.
- Barboza, M. A. (2021). *juegos cooperativos en educacion fisica y habilidades sociales en estudiantes de la I. E. Mariscal Ramon Castilla*. Lima-Peru.
- Benjumea, M. M. (2010). *La motricidad como dimensión humana -Un abordaje transdisciplinar*. Colombia: Diseño, diagramación, impresión y prensa digital: iisaber.
- Casavilca Fernandez-Prada, F. O. (2017). *Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de*.
- Castillo, R., & Moreno, A. (2021). Corporeidad y educación física: tensiones en el escenario educativo. *Conexões, Campinas: SP*, v., 1-19.
- Cortes, H. G., & Pinilla, P. A. (2019). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión*. Chiquinquirá: Universidad Santo Tomás.
- Corveto, G. J. (2020). *La corporeidad y la motricidad en su expresión de actividad física-deportiva en los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Lima : Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Corveto, G. J. (2020). *La corporeidad y la motricidad en su expresión de actividad física-deportiva en los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*,.
- Cricel, A. L. (2016). *Estadística en el Área de Ciencias Sociales y Administrativas*. Bogotá: Alfaomega.
- Cuesta, S. D. (2023). La corporeidad en el contexto escolar y las pruebas estandarizadas. *Lúdica pedagógica*, 6-18.
- Enciclopedia Significados. (23 de 09 de 2024). *Enciclopedia significados*. Obtenido de Corporeidad (educación física): <https://www.significados.com/corporeidad/>

- Equipo Ordesa. (13 de marzo de 2023). *El juego cooperativo: una forma de jugar más divertida y educativa*. Obtenido de Ckub familias: <https://www.clubfamilias.com/es/juego-cooperativo>
- Estevez, M. U., & Llerena, E. L. (2022). *Estado del Arte: Enfoque de Corporeidad en la Educación Psicomotriz del Niño*. Camaná: Escuela de Educación Superior Pedagógica La Inmaculada.
- Fernandez, L. (2020). Participación y emociones en los juegos cooperativos. *Psicología Activa*, 45. doi:<https://doi.org/10.1002/jue.2020.0041>
- Figueroa, J. (MARZO de 2016). *Experiencias de corporeidad en el proceso creativo* .
- Figueroa, L. (2021). El cuerpo como agente social: Implicaciones de las prácticas motrices en la interacción social. *Cuadernos de Sociología*, 28(2), 56, 71. doi:10.9876/cds.2021.22123
- Garduño, J., & et.al. (2024). *Motricidad, corporeidad y creatividad motriz* . México: Qartuppi, S. de R.L. de C.V.
- Gomez, I. (2020). El desarrollo cognitivo durante la adolescencia: La influencia de la neurociencia. *niversitaria*, 45, 62. doi: <https://doi.org/10.2345/tesis.2021.0056>
- González Correa, A. M., & González Correa, C. H. (2010). Educación Física Desde La Corporeidad Y La Motricidad. 175.
- Hernández, F. (2015). *Educación Física a través de la Corporeidad y su incidencia en*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granda.
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Ruta Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. México: McRraw-Hill Interamerica. Editores, S.A. de C. V.
- Jayson, I. (2022). *Formación de la Corporeidad hacia un Desarrollo Integral*. Colombia: Corporacion Universitaria Minuto de Dios.
- Juárez, M., Rasskin, I., & Mendo, S. (2019). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 201-210.

- Lancheros, K. N. (2019). *Corporalidad y Corporeidad: resignificación desde la experiencia de personas con diversidad funcional, en el campo de la rehabilitación*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Lopez, M. (2020). Estrategias de cooperación en el ámbito educativo. doi:<https://doi.org/10.1234/abc.2020.987654>
- López, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Barcelona: Departament de Sociologia. Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua_cap2-4a2017.pdf
- MINEDU. (2017). *Programación Curricular de Educación Primaria*. Lima: Ministerio de Educación del Perú- MINEDU.
- MINEDUC. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte*. Colombia: Ministerio de Educación Nacional Viceministerio de Educación Preescolar, Básica y Media.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 227-232.
- Rita, P. V. (2019). Lima-Peru .
- Roalcaba, M. V. (2017). *Estrategias didácticas de estimulación temprana para el desarrollo de la corporeidad en los niños de la institución educativa inicial n° 122 Corazon de Jesus-Chiclayo*. Chiclayo-Peru.
- Rodríguez, L. F. (2011). *Educación Física en Educación Básica. actualidad didáctica y formación continua de docentes* . México: SEP.Scretaría de Educación Pública.
- Rodriguez, P., & Sanchez, F. (2021). El rol de la actividad física en el desarrollo motor durante la adolescencia. 42(1), 56. doi:<https://doi.org/10.1016/j.efd.2021.02.005>
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball* . Sevilla: Wanceulen Editorial DEportiva S.L.
- Rubio, E. (2017). Concepciones de la corporeidad. Aplicaciones pedagógicas en docentes de educación física en Bogotá. *12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias* (págs. 1-17). Argentina: UNiversidad Nacional de la Plata.

- Ruedas, A. (2019). *"Los juegos cooperativos para favorecer la inclusión educativa"*. San Luis de Potosí.
- Ruggio, G. A. (2011). La corporeidad: el nuevo paradigma. 1-2.
- Ruiz, J. B. (2015). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades*. Bogotá.
- Sanabria, J. (2012). *Estrategias pedagógicas sobre corporeidad*. Bogotá.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Educación Física. Guía para el maestro de primaria*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Soto, P. (2021). a diversión y el reto en los juegos de mesa. 34. doi:<https://doi.org/10.2345/tesis.2020.102>
- Suárez, I., Varguillas, C. S., & Morales, C. R. (2022). *Técnicas e instrumentos de investigación. Diseño y Validación desde la Perspectiva Cuantitativa*. Barquisimeto: Fedupel, Fondo Editorial UPEL.
- Vásquez, A. A., & et.al. (2023). *Métodos de investigación científica*. Puno: Editorial: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.
- Vázquez, B. (2015). *Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte*. Barcelona: Editorial Síntesis.
- Vega, R., & Silva, M. (2021). Impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo emocional y social de los niños. *Journal of Educational Psychology*, 103, 124. doi:10.1037/edu0000375
- Viciano, V. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral Del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 89-105.
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y el desarrollo en habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad Argentina*. Argentina.

Anexo

Matriz de consistencia

Juegos Cooperativos en la Construcción de la Corporeidad en Estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre, 2024

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables/ Dimensiones
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?	Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024	Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la corporeidad en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024	<p style="text-align: center;">Variable Independiente:</p> <p style="text-align: center;">Juegos cooperativos</p> <p style="text-align: center;">Dimensiones:</p> <p style="text-align: center;">Cooperación</p> <p style="text-align: center;">Participación</p> <p style="text-align: center;">Diversión</p> <p style="text-align: center;">Variable Dependiente:</p> <p style="text-align: center;">Construcción de la corporeidad</p> <p style="text-align: center;">Dimensiones:</p> <p style="text-align: center;">Dimensión Físico-corporal</p> <p style="text-align: center;">Dimensión cognitiva</p> <p style="text-align: center;">Dimensión expresiva</p> <p style="text-align: center;">Dimensión afectiva</p> <p style="text-align: center;">Dimensión sociomotriz</p>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?	Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024	Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión físico-corporal en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión cognitiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?	Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión cognitiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión cognitiva en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión expresiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?	Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión expresiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión expresiva en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión afectiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?	Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión afectiva del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión afectiva en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la construcción de la dimensión sociomotriz del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024?	Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión sociomotriz del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en la construcción de la dimensión sociomotriz en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024.	

	<p>Determinar la influencia de juegos cooperativos en la construcción de la dimensión sociomotriz del cuerpo en estudiantes del Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre 2024</p>		
--	--	--	--

<p>Tipo y nivel de investigación</p>	<p>Población/Muestra/muestreo</p>	<p>Diseño de investigación</p>	<p>Técnicas e instrumentos de recojo de datos</p>	<p>Técnicas e instrumentos de procesamiento de datos</p>
<p>El tipo de investigación es Aplicada</p> <p>El nivel de la presente investigación es explicativo, porque explica el comportamiento de la variable dependiente en la relación con la independiente.</p>	<p>Población. La población accesible estuvo constituida por la Institución Educativa N° 36390 de Pueblo Libre Huancavelica.</p> <p>Muestra. La muestra estuvo conformada por un total de 21 estudiantes que corresponden a 5° grado, cuyas edades oscilan entre 10 a 12 años.</p> <p>Muestreo. La selección de la muestra se realizó a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia</p>	<p>A esta investigación corresponde un diseño pre experimental. Implica tres pasos a realizarse 1ra una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre test) 2da introducción o aplicación de la variable independiente o experimental a los estudiantes y 3ra una nueva medición de la variable dependiente en los estudiantes (post test)</p> <p>Donde:</p> <p>Ox: Pre-Test.</p> <p>X: Tratamiento: juegos cooperativos</p> <p>Oy: Post-Test</p>	<p>Técnicas.</p> <p>Observación estructurada</p> <p>Instrumentos</p> <p>Escala de valoración</p>	<p>El procesamiento de datos se hará a través del programa SPSS versión 27, de donde hallaremos los estadísticos descriptivos (frecuencias y porcentajes) por objetivos mediante tablas y gráficos y la prueba de hipótesis mediante el estadístico inferencial t de Wilcoxon.</p>

Terrazas Pillaca, Abel
Investigador

Jurado Pariona, Aubert
Investigador

Ezequiel Gaspar Ccora
Asesor

ANEXOS

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Huancavelica, 28 de mayo del 2024

Informe N° 015-2024- AI- IESPPEFH-EH

SEÑOR : Dr. LUIS ALBERTO TORRES INGA
Director General del IESPPEFH.

ASUNTO : Aprobación de proyecto de Investigación con Resolución Directoral

REFERENCIA : Ley N° 30512, Ley de institutos y Escuelas de educación Superior (DS N° 010
Reglamento que aprueba la ley N° 30512).
- RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH (Reglamento de investigación
innovación-2022 Y Guía sobre lineamientos de investigación- 2022)
- RM N° 097-2022- MINEDU (Disposiciones que regulan CBC- Licenciamiento).

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para manifestarle lo siguiente;

Primero.

Que verificada las actas de aprobación del proyecto de investigación que corresponde a los jurados: Dr. **TORRES INGA, Luis Alberto (presidente)**, Lic. **MENDOZA FLORES, César, (secretario)**. Mg. **HUAYLLANI PALOMINO, Víctor (vocal)**, los cuales después de las revisiones correspondientes consideran **APTO** con algunas recomendaciones del trabajo de investigación titulado "Juegos cooperativos en la construcción de la corporeidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre, 2024". Presentado por los estudiantes, **TERRAZAS PILLACA, Abel** y **JURADO PARIONA, Aubert**

Segundo.

En tal sentido debe de ser emitido la resolución correspondiente a fin de que los estudiantes procedan a realizar la parte práctica de su trabajo de investigación que no debe de ser menos de tres meses como estipula el Reglamento de Investigación e Innovación. Las disciplinas deportivas sorteadas son:

Asesor: Mg. Ezequiel Gaspar Ccora

TERRAZAS PILLACA, Abel : **Basquetbol**
JURADO PARIONA, Aubert : **Natación**

Atentamente,

CC. Jurados
CC. Investigador
Cc. Archivo




Mg. Victor Huayllani Palomino
JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN

RESOLUCIÓN DIRECTORAL No. 35-2024-DG-IESPPEFH-DREHgg

Huancavelica, 29 de mayo del 2024

Visto, el INFORME No 015- 2024-UI/IESPPEFH-DREH del 28 de mayo del 2024 presentado por el jefe de la Unidad de Investigación e Innovación, Mg. Víctor Juan de Dios Huayllani Palomino, mediante el cual, solicita la Aprobación del Trabajo de Investigación y Nominación de los Jurados, Asesor del Trabajo de Investigación y Sorteo de Disciplina Deportiva de los estudiantes: TERRAZAS PILLACA ABEL y JURADO PARIONA AUBERT.

CONSIDERANDO:

Que, es función de la Dirección General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Educación Física" Huancavelica aprobar, designar y autorizar la conformidad de los procesos de planificación, organización, ejecución y sustentación de los Trabajos de Investigación Educativa, motivo de titulación, y,

Que, de conformidad con la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuela de Educación Superior y de la Carrera Públicas de sus Docentes, Resolución Directoral N° 0592-2010-ED y su Reglamento que aprueba la Ley N° 30512, Normas Nacionales para la Titulación y Otorgamiento de Duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados, el Reglamento para Optar el Título Profesional en los Institutos de Educación Superiores Pedagógico y demás normas vigentes, Reglamento de Investigación e Innovación de Titulación-2022 y Guía de Lineamientos de Investigación e Innovación-2022 (RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH), "Disposiciones que regulan la evaluación de las Condiciones Básicas de Calidad con fines de licenciamiento de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica" (RV N° 097-2022-MINEDU) y "Política Nacional de Actividad Física, Recreación, Deporte y Educación Física – PARDEF" (DS N° 014-2022-MINEDU).

SE RESUELVE:

PRIMERO. – APROBAR el Trabajo de Investigación titulado "Juegos Cooperativos en la Construcción de la Corporeidad en los Estudiantes del Quinto Grado de la Institución Educativa 36390 de Pueblo Libre 2024". Asimismo, la Nominación de Jurado, Nombre de la Disciplina Deportiva y Asesor del Trabajo de Investigación.

SEGUNDO. - DESIGNAR como Asesor al Mg. Ezequiel Gaspar

TERCERO. - APROBAR el Sorteo de Disciplina Deportiva:

TERRAZAS PILLACA ABEL : Basquetbol
JURADO PARIONA AUBERT : Natación

CUARTO. - DESIGNAR como jurados a los siguientes docentes:

PRESIDENTE: TORRES INGA LUIS ALBERTO

SECRETARIO: MENDOZA FLORES CÉSAR

VOCAL : HUAYLLANI PALOMINO VICTOR JUAN DE DIOS

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE, CÚMPLASE Y ARCHÍVESE,




LUIS ALBERTO TORRES INGA
DIRECTOR GENERAL (e)
I.B.S.P.P.E.F.H

"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE LA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

Huancavelica, 21 de junio del 2024

OFICIO No -157-2024 – DISPPEFH– DREH - HVCA.

SEÑOR : Lic. **MANRIQUE DE LA CRUZ ELOY RUBÉN**
Director I.E. "36390" de Pueblo Libre Huancavelica.

CIUDAD.

ASUNTO : Solicita Autorización para la Ejecución de la Parte Práctica del Trabajo de Investigación titulado: "Mejorando la construcción de la Corporeidad en Estudiantes del Quinto Ciclo en la Institución Educativa 363990 de Pueblo Libre 2024".

Por el presente es grato dirigirme a Ud., para hacerle llegar los saludos cordiales de esta Casa Superior de Estudios y al mismo tiempo, solicitar a su digno Despacho la Autorización, para la Ejecución de la Parte Práctica del Trabajo de Investigación titulado: "Mejorando la construcción de la Corporeidad en Estudiantes del Quinto Ciclo en la Institución Educativa 363990 de Pueblo Libre 2024", la cual será ejecutado por las estudiantes: TERRAZAS PILLACA ABEL y JURADO PARIONA AUBERT, con duración de tres meses como mínimo.

Es ocasión para expresarle los sentimientos de mi especial consideración y estima.

Atentamente



[Handwritten Signature]
Dr. **LUIS ALBERTO TORRES INGA**
DIRECTOR GENERAL (e)
I.B.S.P.P.E.F.H



[Handwritten Signature]
Lic. **Manrique de la Cruz Eloy Rubén**
DIRECTOR
26 Junio 2024



PERÚ

Ministerio
de Educación



LOS QUE SUSCRIBEN, DIRECTOR Y PROFESORA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 36390 DEL CENTRO POBLADO DE PUEBLO LIBRE DE LA PROVINCIA Y REGIÓN DE HUANCVELICA DEJAN:

CONSTANCIA

A los estudiantes, TERRAZAS PILLACA, Abel con DNI 60378315 y a JURADO PARIONA, Aubert con DNI 72079853 de la especialidad de educación física del "INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE EDUCACIÓN FÍSICA" quienes realizaron la parte práctica del proyecto de investigación "Juegos Cooperativos en la Construcción de la Corporeidad en Estudiantes de Quinto Grado en la I.E. 36390 de Pueblo Libre, Huancavelica 2024" desde el 05 de junio al 09 de septiembre de 2024 en el horario de educación física.

Se confiere la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que crea conveniente.

Huancavelica 09 de septiembre del 2024



DIRECTOR DE LA I.E.

Proy. Rubén Manrique De la Cruz
C.M. 1023268395
DIRECTOR


PROFESORA DEL ÁREA DE
EDUCACIÓN FÍSICA

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 36390 DE PUEBLO LIBRE-HUANCAVELICA, COMPRENSIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANCAVELICA, EXPIDE LA PRESENTE:

CONSTANCIA DE PROMOCIÓN

DEPORTIVA



Los estudiantes, AUBERT JURADO PARIONA con DNI N° 72079853 y ABEL TERRAZAS PILLACA con DNI N° 60378315 estudiantes del X Ciclo del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Educación Física" de Huancavelica, han realizado Promoción Deportiva: "Taller de los fundamentos básicos de futsal en la selección de varones y mujeres categoría "B" en la Institución Educativa N° 36390 de Pueblo Libre Huancavelica"; en nuestra Institución Educativa, bajo la Supervisión del docente Rosa Capcha Requena, durante los meses de setiembre a diciembre del año 2023, participando activamente en la conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Educación Física, con los estudiantes de la Institución Educativa N° 36390 de Pueblo Libre Huancavelica, demostrando eficiencia, iniciativa, puntualidad, responsabilidad y empatía.

Se expide la presente, **CONSTANCIA** a solicitud de los interesados, para los fines que crea y estime por conveniente.



[Handwritten Signature]
Eloy Rubén Manrique De la Cruz
C.M. 1023260306
DIRECTOR



PROGRAMA DE INTERVENSIÓN

TÍTULO

MEJORANDO LA CONSTRUCCIÓN DE LA CORPOREIDAD A TRAVÉS DE JUEGOS COOPERATIVOS EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 36390 DE PUEBLO LIBRE, 2024

I. Datos generales:

- | | | |
|--|---|--|
| 1.1. Institución | : | IESPP DE EDUCACIÓN FÍSICA – HUANCVELICA |
| 1.2. Investigadores | : | TERRAZAS PILLACA, Abel
JURADO PARIONA, Aubert |
| 1.3 Jefe de la Unidad Investigación e Innovación | : | Mg. HUAYLLANI PALOMINO, Víctor
Juan de Dios |

II. Fundamentación

La construcción de la corporalidad se refiere al proceso mediante el cual una persona desarrolla y mantiene su cuerpo, tanto en términos de salud física como en la percepción y consciencia de sí mismo. Esta construcción es multidimensional y se fundamenta en diversos aspectos que van desde la biología y la fisiología hasta factores psicológicos, sociales y culturales. A continuación, se presenta una fundamentación integral para la construcción de la corporalidad. La construcción de la corporalidad es un proceso complejo y multifacético que requiere la integración de conocimientos y prácticas de diversas disciplinas. Abordar la corporalidad desde una perspectiva holística, que contemple aspectos biológicos, psicológicos, sociales, educativos y éticos que permitirá el desarrollo de programas de entrenamiento físico más completos y efectivos, que no solo mejoren la condición física, sino que también promuevan el bienestar integral y la salud a largo plazo.

III. BASES Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN LA CONSTRUCCIÓN DE LA CORPOREIDAD.

Fundamentación Biológica Fisiología y Anatomía: La comprensión del funcionamiento del cuerpo humano, incluidos los sistemas musculoesquelético,

cardiovascular, respiratorio y nervioso, es esencial. La fisiología del ejercicio ayuda a diseñar programas de entrenamiento efectivos y seguros. Nutrición: Una alimentación balanceada y adecuada en nutrientes es crucial para mantenerla salud corporal, favorecer la recuperación y optimizar el rendimiento físico.

Fundamentación Psicológica Imagen Corporal: La percepción que una persona tiene de su propio cuerpo influye en su autoestima y bienestar psicológico. Una imagen corporal positiva se asocia con una mayor satisfacción y confianza. Motivación y Comportamiento: Los factores psicológicos como la motivación intrínseca y extrínseca, la autoconfianza y la autodisciplina son determinantes en la adherencia a un programa de ejercicio y a hábitos saludables.

Fundamentación Social y Cultural Influencia del Entorno: Las normas sociales, los medios de comunicación y las expectativas culturales influyen en la percepción del cuerpo y en las prácticas de salud. La construcción de la corporalidad también está mediada por las interacciones sociales y el apoyo de la comunidad. Acceso a Recursos: La disponibilidad de instalaciones deportivas, servicios de salud, educación y apoyo social son factores que facilitan o dificultan la construcción de una corporalidad saludable.

Fundamentación Educativa Educación Física: Programas de educación física en escuelas y comunidades promueven la adquisición de habilidades motoras, conocimientos sobre el cuerpo y la importancia de la actividad física. Conciencia Corporal: La educación sobre la conciencia corporal, incluyendo prácticas como la atención plena y el mindfulness, ayuda a las personas a conectar mejor con su cuerpo y a entender sus necesidades.

Fundamentación Ética y Moral Respeto y Aceptación: Promover una actitud de respeto y aceptación hacia la diversidad corporal es fundamental para combatir la discriminación y el estigma asociados a las diferencias físicas. Responsabilidad Personal y Comunitaria: Fomentar la responsabilidad personal en el cuidado del propio cuerpo, así como la responsabilidad comunitaria en la promoción de ambientes saludables y seguros.

Fundamentación Holística del Ser Humano: La corporalidad no se limita a la

dimensión física, sino que abarca lo mental, emocional y espiritual. Una visión holística del ser humano integra todas estas dimensiones en la construcción de la corporalidad.

Relación Cuerpo-Mente: Reconocer la interconexión entre el cuerpo y la mente, donde el estado físico influye en el mental y viceversa, es crucial para una comprensión completa de la corporalidad.

Aplicación Práctica en Programas de Entrenamiento Un programa Bases legales.

En tal sentido las bases legales de la educación física están compuesta por la ley 30432 (2016) "ley que garantiza y promueve la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la EBR. Que dentro de su reglamentación 003-2017 y modificado por el decreto supremo N° 006-2017 Minedu El cual se entiende por actividad física todo movimiento corporal donde participa los músculos y le permita interactuar con los demás" (p.1). "La nutrición sana dispuesto por la ley N° 30021 ley de la promoción de la alimentación para niños y adolescentes es una alimentación preferentemente variada y de su región

IV. SECUENCIACIÓN DE SESIONES DE ACUERDO A DIMENSIONES E INDICADORES DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA LA MEJORA DE LA CORPOREIDAD.

Dimensiones	Indicadores	Sesiones
Dimensión Físico-corporal	Demuestra con seguridad el desarrollo de sus habilidades motrices	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza con confianza actividades locomotrices como: caminar, correr, saltar, trepar, etc., al enfrentar en situaciones de juego. ✓ Realiza con seguridad y confianza actividades de manipulación como: lanzar, atrapar, golpear, patear, botar, entre otros, al enfrentar en situaciones de juego ✓ Realiza con seguridad y confianza actividades no locomotrices como: pararse, girar, empujarse, balancearse, doblarse, estirarse, rodar, etc., al enfrentar en situaciones de juego
	Demuestra con seguridad el desarrollo de sus capacidades físicas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Levanta o traslada de diversos objetos de peso al realizar juegos cooperativos que implican aplicación de fuerza. ✓ Mantiene esfuerzo durante un tiempo prolongado al participa en juegos cooperativos de larga duración de intensidad moderada. ✓ Realiza con soltura estiramientos y movimientos amplios con diferentes segmentos de su cuerpo, al participar en juegos cooperativos. ✓ Realiza con velocidad carreras cortas, saltos y cambios de dirección rápidos, al participar en juegos cooperativos.
	Realiza prácticas de hábitos saludables	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza prácticas de alimentación, postura e higiene corporal para mejorar su salud físico-corporal ✓ Práctica el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad y descanso, para mejorar el funcionamiento de su organismo.
Dimensión cognitiva	Reconoce, comprende y siente su propio cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce las partes de su cuerpo nombrando y señalando correctamente con precisión. ✓ Comprende las funciones de su cuerpo relacionando diferentes situaciones de juego con las partes de su cuerpo.

	Demuestra con firmeza el desarrollo de sus habilidades cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende situaciones de juego a partir de una información o explicación para tomar decisiones oportunas. ✓ Conoce y aplica con seguridad procedimientos y reglas en diferentes situaciones de juego. ✓ Propone diferentes estrategias, reglas y situaciones juego que permitan desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales. ✓ Planifica, organiza y ejecuta situaciones de juego que implique el conocimiento de su esquema corporal. ✓ Mantiene atención sostenida y evitando distracciones cuando afronta situaciones de juego ✓ Aplica soluciones creativas y mejora continua en el desarrollo de situaciones de juego de diversa complejidad.
Dimensión expresiva	Expresa sus emociones utilizando el lenguaje corporal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza gestos faciales, movimientos de brazos y posturas corporales para transmitir emociones, ideas y necesidades durante el juego ✓ Utiliza su cuerpo para expresar las emociones que surgen durante el juego, ya sean positivas o negativas
	Comunica pensamientos y sentimientos al interactuar con sus pares	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza gestos específicos para indicar, señalar o apuntar una dirección, un objeto o una acción sin utilizar palabras. ✓ Adopta creativamente diferentes objetos, animales, roles y personajes a través de la expresión corporal, enriqueciendo el juego y fomentando la imaginación.
Dimensión afectiva	Mejora su relación consigo mismo y con los demás	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica y regula sus emociones al afrontar situaciones de juego impropias o impulsivas ✓ Asocia sus emociones a situaciones de juego comprendiendo que diferentes situaciones provocan distintas emociones en él y en los demás. ✓ Expresa sus emociones de manera verbal (usando palabras) y no verbal (a través de gestos, expresiones faciales y tono de voz). ✓ Genera confianza e interacción empática entre sus compañeros de equipo al enfrentar situaciones de juego. ✓ Interviene con paciencia y calma al afrontar situaciones de juego que exigen cierta dificultad. ✓ Influye en las decisiones de sus compañeros de juego sin hacer ningún tipo de presión.

Dimensión sociomotriz	Práctica la comunicación asertiva y el trabajo cooperativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresar sus pensamientos, sentimientos y necesidades de manera clara y respetuosa, sin agresividad ni pasividad. ✓ Interactúa de manera efectiva y colaborativa con los demás fortaleciendo sus vínculos sociales. ✓ Crea un ambiente seguro y divertido donde desarrolla sus habilidades sociales a través del juego ✓ Propicia la colaboración y el trabajo en equipo durante al enfrentar diferentes situaciones de juego.
	Aprende a considerar las necesidades y habilidades de los demás	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende sus sentimientos y la de sus compañeros y ofrece apoyo emocional en diferentes situaciones de juego. ✓ Comparte materiales y espacios con sus pares, fomentando la inclusión y apoyo mutuo ✓ Se adapta al grupo ajustando sus movimientos y acciones a las necesidades del grupo, demostrando flexibilidad ✓ Controla sus impulsos y emociones, evitando comportamientos agresivos o impulsivos. ✓ Reproduce movimientos y gestos de sus pares, fomentando la empatía y la coordinación

V. OBJETIVOS DE PROGRAMA

5.1. Objetivo General.

Desarrollar un programa de juegos cooperativos para construir la corporeidad de los estudiantes del Quinto Grado en la IE. 36390 de Pueblo Libre.

5.2. Objetivos específicos

- **Promover la salud física:** Diseñar actividades que mejoren la condición física, incluyendo fuerza, resistencia, flexibilidad y coordinación. Fomentar hábitos saludables de ejercicio y nutrición.
 - **Desarrollar la Expresión Corporal:** Incluir actividades creativas como danza, teatro y artes visuales que permitan la expresión emocional a través del cuerpo. Fomentar la espontaneidad y autenticidad en la expresión corporal.
 - **Mejorar la Interacción Social:** Facilitar actividades grupales que promuevan la cooperación, la empatía y la comunicación no verbal. Desarrollar habilidades sociomotrices que favorezcan la participación en juegos, deportes y actividades recreativas.
 - **Fortalecer el Bienestar Emocional:** Incluir prácticas que ayuden a la regulación emocional, como la respiración profunda, el yoga y otras formas de ejercicio consciente. Promover una imagen corporal positiva y la autoestima a través de actividades de autoevaluación y reflexión.
 - **Fomentar la Adaptabilidad y Resiliencia:** Diseñar actividades que ayuden a las personas a adaptarse a diferentes contextos y situaciones, mejorando su flexibilidad física y mental. Incluir prácticas que fortalezcan la capacidad de recuperación física y emocional ante desafíos. Promover la Inclusión y la Diversidad Asegurar que el programa sea inclusivo y accesible para personas de todas las edades, habilidades y antecedentes. Fomentar una actitud de respeto y aceptación hacia la diversidad corporal y cultural.
-
-

VII. METODOLOGÍA

- **Evaluaciones Iniciales y Continuas:** Realizar evaluaciones iniciales para entender las necesidades y capacidades individuales y ajustar el programa en consecuencia.
- **Actividades Diversificadas:** Incluir una variedad de actividades físicas, creativas y sociales para abordar todos los aspectos de la corporalidad.
- **Enfoque Personalizado:** Adaptar las actividades según las necesidades y objetivos individuales de los participantes.
- **Educación Continua:** Proveer información y recursos educativos sobre anatomía, fisiología, nutrición y técnicas de bienestar.
- **Apoyo Psicológico:** Ofrecer soporte emocional y psicológico a través de terapias y prácticas de mindfulness.

VIII. CRONOGRAMA.

Unidades	Meses	Junio				Julio				Agosto				Septiembre		Total
	Semanas	1°	2°	3°	4°	1°	2°	3°	4°	1°	2°	3°	4°	1°	2°	14
	Días	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
	Número de Horas	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	52
Unidad 1	Realiza con seguridad y confianza actividades de manipulación como: lanzar, atrapar, golpear, patear, botar, entre otros, al enfrentar en situaciones de juego															
	Realiza con seguridad y confianza actividades no locomotrices como: pararse, girar, empinarse, balancearse, doblarse, estirarse, rodar, etc., al enfrentar en situaciones de juego															
	Realiza con velocidad carreras cortas, saltos y cambios de dirección rápidos, al participar en juegos cooperativos.															
	Conoce las partes de su cuerpo nombrando y señalando correctamente con precisión.															
	Comprende las funciones de su cuerpo relacionando diferentes situaciones de juego con las partes de su cuerpo.															
	Comprende situaciones de juego a partir de una información o explicación para tomar decisiones oportunas.															
	Conoce y aplica con seguridad procedimientos y reglas en diferentes situaciones de juego.															
	Mantiene atención sostenida y evitando distracciones cuando afronta situaciones de juego															
Aplica soluciones creativas y mejora continua en el desarrollo de situaciones de juego de diversa complejidad.																
Unidad 2	Realiza gestos faciales, movimientos de brazos y posturas corporales para transmitir emociones, ideas y necesidades durante el juego															
	Utiliza su cuerpo para expresar las emociones que surgen durante el juego, ya sean positivas o negativas															
	Realiza gestos específicos para indicar, señalar o apuntar una dirección, un objeto o una acción sin utilizar palabras.															
	Adopta creativamente diferentes objetos, animales, roles y personajes a través de la expresión corporal, enriqueciendo el juego y fomentando la imaginación.															

IX, HORARIO.

Horario de trabajo	
Lunes de 8.a10 a.m.	Miércoles de 8.a10 a.m.

Huancavelica 21 de junio del 2024

TERRAZAS PILLACA ABEL
Investigador

JURADO PARIONA, AUBERT
Investigador



RELACIÓN DE ESTUDIANTES	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES
1	BARRIENTOS QUISPE, Marcial
2	CÁRDENAS CCANTO, Álvaro Yosshua
3	CCENCHO ESCOBAR, José María
4	CCENCHO QUISPE, Evans Yoser
5	CHANCAS PEÑA, Jhon Antony
6	CONTRERAS TAIPE, Cristian
7	ESPINOZA CASTRO, Lady Samela
8	ESPINOZA PEÑARES, Marleny Brijhit
9	JURADO CASTRO, Joseph Edwin
10	JURADO ESPINOZA, Drick Erik
11	JURADO PEÑARES, Oscar Fabricio
12	JURADO QUINTO, Miguel Álvaro
13	MAYHUA CASTRO, Cristopher Abdiel
14	PICHARDO MARTÍNEZ, Misael
15	PICHARDO QUISPE, Félix Damián
16	QUINTO GUERRA, Ana Claudia
17	QUINTO PARÍ, Marco Antony
18	QUINTO PICHARDO, Ángel Omar
19	QUINTO SANABRE, Luis Omar
20	RAMOS MUNARRIZ, Johana Keli
21	UNOCC SÁNCHEZ, Josep Franco



Rubén
Edu. Rubén Manrique De la Cruz
C.M. 1023260096
DIRECTOR

REYNA HUAMAN RUIZ
Docente de educación física

Matriz del instrumento

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición			
			En inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
Dimensión Físico-corporal	Demuestra con seguridad el desarrollo de sus habilidades motrices	✓ Realiza con confianza actividades locomotrices como: caminar, correr, saltar, trepar, etc., al enfrentar en situaciones de juego.	1	2	3	4
		✓ Realiza con seguridad y confianza actividades de manipulación como: lanzar, atrapar, golpear, patear, botar, entre otros, al enfrentar en situaciones de juego	1	2	3	4
		✓ Realiza con seguridad y confianza actividades no locomotrices como: pararse, girar, empinarse, balancearse, doblarse, estirarse, rodar, etc., al enfrentar en situaciones de juego	1	2	3	4
	Demuestra con seguridad el desarrollo de sus capacidades físicas	✓ Levanta o traslada de diversos objetos de peso al realizar juegos cooperativos que implican aplicación de fuerza.	1	2	3	4
		✓ Mantiene esfuerzo durante un tiempo prolongado al participa en juegos cooperativos de larga duración de intensidad moderada.	1	2	3	4
		✓ Realiza con soltura estiramientos y movimientos amplios con diferentes segmentos de su cuerpo, al participar en juegos cooperativos.	1	2	3	4
		✓ Realiza con velocidad carreras cortas, saltos y cambios de dirección rápidos, al participar en juegos cooperativos.	1	2	3	4
	Realiza prácticas de hábitos saludables	✓ Realiza prácticas de alimentación, postura e higiene corporal para mejorar su salud físico-corporal	1	2	3	4
		✓ Práctica el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad y descanso, para mejorar el funcionamiento de su organismo.	1	2	3	4
	Dimensión cognitiva	Reconoce, comprende y siente su propio cuerpo.	✓ Conoce las partes de su cuerpo nombrando y señalando correctamente con precisión.	1	2	3
✓ Comprende las funciones de su cuerpo relacionando diferentes situaciones de juego con las partes de su cuerpo.			1	2	3	4

	Demuestra con firmeza el desarrollo de sus habilidades cognitivas	✓ Comprende situaciones de juego a partir de una información o explicación para tomar decisiones oportunas.	1	2	3	4
		✓ Conoce y aplica con seguridad procedimientos y reglas en diferentes situaciones de juego.	1	2	3	4
		✓ Propone diferentes estrategias, reglas y situaciones juego que permitan desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales.	1	2	3	4
		✓ Planifica, organiza y ejecuta situaciones de juego que implique el conocimiento de su esquema corporal.	1	2	3	4
		✓ Mantiene atención sostenida y evitando distracciones cuando afronta situaciones de juego	1	2	3	4
		✓ Aplica soluciones creativas y mejora continua en el desarrollo de situaciones de juego de diversa complejidad.	1	2	3	4
Dimensión expresiva	Expresa sus emociones utilizando el lenguaje corporal	✓ Realiza gestos faciales, movimientos de brazos y posturas corporales para transmitir emociones, ideas y necesidades durante el juego	1	2	3	4
		✓ Utiliza su cuerpo para expresar las emociones que surgen durante el juego, ya sean positivas o negativas	1	2	3	4
	Comunica pensamientos y sentimientos al interactuar con sus pares	✓ Realiza gestos específicos para indicar, señalar o apuntar una dirección, un objeto o una acción sin utilizar palabras.	1	2	3	4
		✓ Adopta creativamente diferentes objetos, animales, roles y personajes a través de la expresión corporal, enriqueciendo el juego y fomentando la imaginación.	1	2	3	4
Dimensión afectiva	Mejora su relación consigo mismo y con los demás	✓ Identifica y regula sus emociones al afrontar situaciones de juego impropias o impulsivas	1	2	3	4
		✓ Asocia sus emociones a situaciones de juego comprendiendo que diferentes situaciones provocan distintas emociones en él y en los demás.	1	2	3	4
		✓ Expresa sus emociones de manera verbal (usando palabras) y no verbal (a través de gestos, expresiones faciales y tono de voz).	1	2	3	4
		✓ Genera confianza e interacción empática entre sus compañeros de equipo al enfrentar situaciones de juego.	1	2	3	4

		✓ Interviene con paciencia y calma al afrontar situaciones de juego que exigen cierta dificultad.	1	2	3	4
		✓ Influye en las decisiones de sus compañeros de juego sin hacer ningún tipo de presión.	1	2	3	4
Dimensión sociomotriz	Práctica la comunicación asertiva y el trabajo cooperativo	✓ Expresar sus pensamientos, sentimientos y necesidades de manera clara y respetuosa, sin agresividad ni pasividad.	1	2	3	4
		✓ Interactúa de manera efectiva y colaborativa con los demás fortaleciendo sus vínculos sociales.	1	2	3	4
		✓ Crea un ambiente seguro y divertido donde desarrolla sus habilidades sociales a través del juego	1	2	3	4
		✓ Propicia la colaboración y el trabajo en equipo durante al enfrentar diferentes situaciones de juego.	1	2	3	4
	Aprende a considerar las necesidades y habilidades de los demás	✓ Comprende sus sentimientos y la de sus compañeros y ofrece apoyo emocional en diferentes situaciones de juego.	1	2	3	4
		✓ Comparte materiales y espacios con sus pares, fomentando la inclusión y apoyo mutuo	1	2	3	4
		✓ Se adapta al grupo ajustando sus movimientos y acciones a las necesidades del grupo, demostrando flexibilidad	1	2	3	4
		✓ Controla sus impulsos y emociones, evitando comportamientos agresivos o impulsivos.	1	2	3	4
		✓ Reproduce movimientos y gestos de sus pares, fomentando la empatía y la coordinación	1	2	3	4

Resultados de la prueba de entrada

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda PDFelement Nueva pestaña XLSTAT ¿Qué desea hacer? Compartir																												
Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición																												
A46																												
N°	Apellidos y nombres Estudiante	Demuestra con seguridad el desarrollo de sus habilidades motrices			Demuestra con seguridad el desarrollo de sus capacidades físicas				Realiza prácticas de hábitos saludables		Puntaje	Calificativo: Prueba de entrada, dimensión física	Condición	Reconoce, comprende y siente su propio cuerpo.		Demuestra con firmeza el desarrollo de sus habilidades cognitivas						Puntaje	Calificativo: prueba de entrada, dimensión	Condición	Expresa sus emociones utilizando el lenguaje corporal		Comunica pensamientos e interacción con sus pares	
		DFC1	DFC2	DFC3	DFC4	DFC5	DFC6	DFC7	DFC8	DFC9				DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	DC6	DC7	DC8				DE1	DE2	DE3	DE4
01	BARRIENTOS QUISPE, Marcial	2	1	2	2	2	2	3	1	1	16	9	Inicio	2	2	2	3	3	2	2	2	18	11	En proceso	2	2	2	3
02	CÁRDENAS CCANTO, Álvaro Yosshua	2	1	2	1	2	3	2	1	1	15	8	Inicio	2	2	3	3	3	3	3	2	21	13	En proceso	2	2	2	3
03	CCENCHO ESCOBAR, José María	3	2	2	2	3	2	3	2	2	21	12	En proceso	1	2	3	2	2	1	2	2	15	9	Inicio	2	1	1	2
04	CCENCHO QUISPE, Evans Yoser	3	3	3	1	2	3	2	2	2	21	12	En proceso	3	3	2	1	1	2	1	1	14	9	Inicio	3	2	3	1
05	CHANCAS PEÑA, Jhon Antony	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	9	Inicio	3	3	1	2	3	2	3	1	18	11	En proceso	1	1	2	3
06	CONTRERAS TAÍPE, Cristian	1	1	2	1	2	3	2	1	1	14	8	Inicio	2	2	1	2	3	1	2	3	16	10	Inicio	2	3	2	2
07	ESPINOZA CASTRO, Lady Samela	3	2	3	3	3	2	1	2	2	21	12	En proceso	3	3	2	1	1	1	1	1	13	8	Inicio	1	1	2	1
08	ESPINOZA PEÑARES, Marleny Brijhit	3	3	2	2	2	3	2	2	2	21	12	En proceso	2	2	3	3	3	3	2	3	21	13	En proceso	2	2	1	3
09	JURADO CASTRO, Joseph Edwin	2	3	2	3	2	1	3	2	2	20	11	En proceso	2	2	1	1	1	1	1	1	10	6	Inicio	3	2	3	1
10	JURADO ESPINOZA, Drick Erik	3	3	3	2	3	2	3	2	2	23	13	En proceso	3	3	1	1	1	1	1	1	12	8	Inicio	2	3	1	3
11	JURADO PEÑARES, Oscar Fabricio	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26	14	En proceso	3	3	2	1	2	2	1	1	15	9	Inicio	3	1	2	2
12	JURADO QUINTO, Miguel Álvaro	3	2	3	3	2	2	3	2	2	22	12	En proceso	3	3	2	2	2	2	1	1	16	10	Inicio	2	2	1	1
13	MAYHUA CASTRO, Cristopher Abdiel	1	2	1	1	2	2	2	2	2	15	8	Inicio	2	2	1	1	1	1	1	1	10	6	Inicio	2	3	2	2
14	PICHARDO MARTÍNEZ, Misael	2	2	2	1	3	2	3	2	2	19	11	En proceso	2	1	1	1	1	1	2	2	11	7	Inicio	2	2	1	1
15	PICHARDO QUISPE, Félix Damián	2	2	1	2	1	1	2	1	1	13	7	Inicio	2	2	1	1	1	1	2	2	12	8	Inicio	3	2	2	2
16	QUINTO GUERRA, Ana Claudia	3	2	3	2	3	1	2	2	2	20	11	En proceso	3	2	2	3	3	2	2	1	18	11	En proceso	2	1	3	2
17	QUINTO PARÍ, Marco Antony	3	2	3	3	2	2	3	1	1	20	11	En proceso	2	2	2	1	1	1	1	1	11	7	Inicio	1	2	1	1
18	QUINTO PICHARDO, Ángel Omar	2	3	3	2	3	3	2	1	1	20	11	En proceso	2	2	1	2	3	2	2	3	17	11	En proceso	2	1	2	1
19	QUINTO SANABRE, Luis Omar	2	2	2	3	1	1	2	1	1	15	8	Inicio	2	2	2	2	2	2	3	2	17	11	En proceso	3	2	1	2

Resultados de la prueba de salida

Archivos Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda PDFelement Nueva pestaña XLSTAT ¿Qué desea hacer? Compartir																												
Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición																												
P41																												
N°	Apellidos y nombres Estudiante	Demuestra con seguridad el desarrollo de sus habilidades motrices			Demuestra con seguridad el desarrollo de sus capacidades físicas				Realiza prácticas de hábitos saludables		Puntaje Calificativo: Prueba de salida, dimensión física	Condición	Reconoce, comprende y siente su propio cuerpo. Demuestra con firmeza el desarrollo de sus habilidades cognitivas								Puntaje Calificativo: prueba de salida, dimensión	Condición	Expresa sus emociones utilizando el lenguaje corporal		Comunica pensamientos e interactúa con sus pares			
		DFC1	DFC2	DFC3	DFC4	DFC5	DFC6	DFC7	DFC8	DFC9			DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	DC6	DC7	DC8			DE1	DE2	DE3	DE4		
01	BARRIENTOS QUISPE, Marcial	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	4	4	4	3
02	CÁRDENAS CCANTO, Álvaro Yosshua	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	4	4	4	4
03	CCENCHO ESCOBAR, José María	3	3	3	4	3	4	3	4	4	31	17	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	3	3	3
04	CCENCHO QUISPE, Evans Yoser	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	3	3	3
05	CHANCAS PEÑA, Jhon Antony	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	3	3	3
06	CONTRERAS TAPE, Cristian	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	4	4	3	4	4	3	3	3	28	18	Logro destacado	4	4	2	2
07	ESPINOZA CASTRO, Lady Samela	4	4	4	3	3	2	4	4	4	32	18	Logro destacado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	3	3	3
08	ESPINOZA PEÑARES, Marleny Brijhit	3	3	4	4	4	3	2	2	2	27	15	Logro esperado	4	4	4	4	3	3	4	3	29	18	Logro destacado	3	3	3	3
09	JURADO CASTRO, Joseph Edwin	4	3	4	3	4	4	3	2	2	29	16	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	3	4	4
10	JURADO ESPINOZA, Drick Erik	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	19	Logro destacado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	4	4	3
11	JURADO PEÑARES, Oscar Fabricio	3	3	3	3	4	4	4	4	4	32	18	Logro destacado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	4	4	4
12	JURADO QUINTO, Miguel Álvaro	3	4	3	3	4	4	4	4	4	33	18	Logro destacado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	3	3	3	3
13	MAYHUA CASTRO, Cristopher Abdiel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	4	4	3	3	3	3	3	3	26	16	Logro esperado	3	3	3	3
14	PICHARDO MARTÍNEZ, Misael	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	2	3	4	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	4	3	3	3
15	PICHARDO QUISPE, Félix Damián	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	15	Logro esperado	3	3	3	3	3	3	3	3	24	15	Logro esperado	4	4	4	4
16	QUINTO GUERRA, Ana Claudia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	20	Logro destacado	3	3	2	3	4	4	2	3	24	15	Logro esperado	3	3	3	3
17	QUINTO PARÍ, Marco Antony	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	19	Logro destacado	2	4	4	3	3	3	3	3	25	16	Logro esperado	3	3	3	2
18	QUINTO PICHARDO, Ángel Omar	4	3	3	4	4	4	4	4	4	34	19	Logro destacado	4	4	4	4	4	4	4	3	31	19	Logro destacado	3	3	3	3
19	QUINTO SANABRE, Luis Omar	2	2	2	3	4	4	4	4	4	29	16	Logro esperado	4	4	4	4	4	4	4	2	30	19	Logro destacado	3	3	3	3

Base de datos para análisis estadístico.

Microsoft Excel - XLSTAT															
Archivos Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda PDFelement Nueva pestaña XLSTAT ¿Qué desea hacer?															
Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas															
P6															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2	N°	Apellidos y nombres Estudiante	Calificativo: Prueba de entrada, dimensión física	Calificativo: Prueba de salida, dimensión física	Calificativo: prueba de entrada, dimensión cognitiva	Calificativo: prueba de salida, dimensión cognitiva	Calificativo: prueba de entrada, dimensión expresiva	Calificativo: prueba de salida, dimensión expresiva	Calificativo: prueba de entrada, dimensión afectiva	Calificativo: prueba de salida, dimensión afectiva	Calificativo: prueba de entrada, dimensión sociopotriz	Calificativo: prueba de salida, dimensión sociopotriz	Promedio prueba de entrada variable corporeidad	Promedio prueba de salida variable corporeidad	
3															
4	01	BARRIENTOS QUISPE, Marcial	9	15	11	15	11	19	8	15	8	15	9.4	15.8	
5	02	CÁRDENAS CCANTO, Álvaro Yosshua	8	15	13	15	11	20	13	20	8	17	10.6	17.4	
6	03	CCENCHO ESCOBAR, José María	12	17	9	15	8	15	12	20	11	18	10.4	17	
7	04	CCENCHO QUISPE, Evans Yoser	12	15	9	15	11	15	12	15	7	15	10.2	15	
8	05	CHANCAS PEÑA, Jhon Antony	9	15	11	15	9	15	5	14	7	17	8.2	15.2	
9	06	CONTRERAS TAPE, Cristian	8	15	10	18	11	15	5	13	9	17	8.6	15.6	
10	07	ESPINOZA CASTRO, Lady Samela	12	18	8	15	6	15	7	13	12	18	9	15.8	
11	08	ESPINOZA PEÑARES, Marleny Brijhit	12	15	13	18	10	15	12	12	8	19	11	15.8	
12	09	JURADO CASTRO, Joseph Edwin	11	16	6	15	11	18	5	15	9	15	8.4	15.8	
13	10	JURADO ESPINOZA, Drick Erik	13	19	8	15	11	18	5	15	9	15	9.2	16.4	
14	11	JURADO PEÑARES, Oscar Fabricio	14	18	9	15	10	19	10	20	11	15	10.8	17.4	
15	12	JURADO QUINTO, Miguel Álvaro	12	18	10	15	8	15	10	17	9	19	9.8	16.8	
16	13	MAYHUA CASTRO, Cristopher Abdiel	8	15	6	16	11	15	11	16	7	18	8.6	16	
17	14	PICHARDO MARTÍNEZ, Misael	11	15	7	15	8	16	5	16	8	19	7.8	16.2	
18	15	PICHARDO QUISPE, Félix Damián	7	15	8	15	11	20	10	14	8	15	8.8	15.8	
19	16	QUINTO GUERRA, Ana Claudia	11	20	11	15	10	15	5	15	10	15	9.4	16	
20	17	QUINTO PARÍ, Marco Antony	11	19	7	16	6	14	5	14	8	15	7.4	15.6	
21	18	QUINTO PICHARDO, Ángel Omar	11	19	11	19	8	15	13	15	8	17	10.2	17	
22	19	QUINTO SANABRE, Luis Omar	8	16	11	19	10	15	11	15	8	17	9.6	16.4	
23	20	RAMOS MUÑABIZ, Johana Kelli	9	17	7	18	11	18	5	15	7	16	7.8	16.8	

Base de datos en SPSS para el análisis inferencial de datos

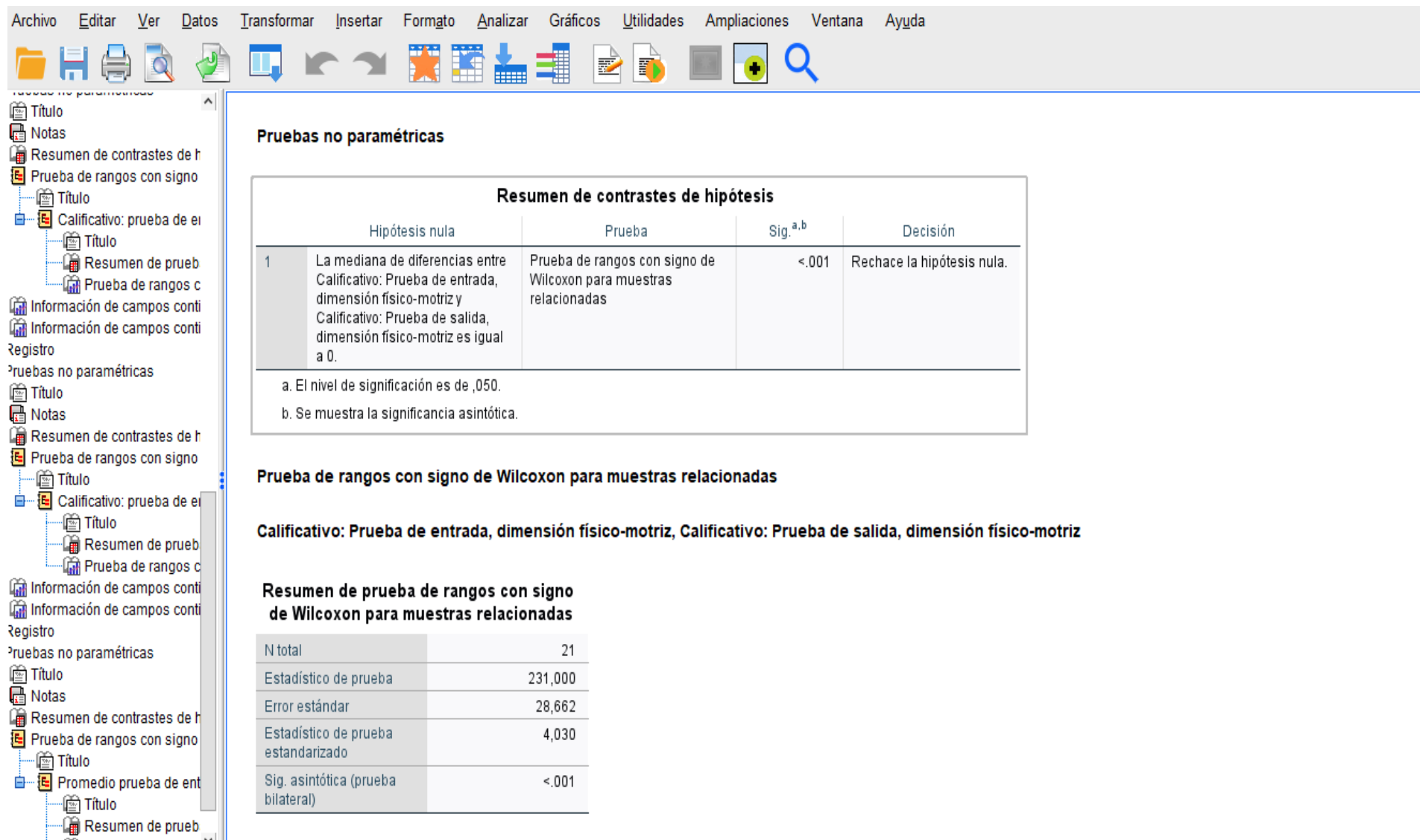
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 14 de 14 variables

	N°	Apellidos y nombres Estudiante	Calificativo Prueba de entrada dimensión física motr.	Calificativo Prueba de salida dimensión física motr.	Calificativo prueba de entrada dimensión cognitiva	Calificativo prueba de salida dimensión cognitiva	Calificativo prueba de entrada dimensión expresiva	Calificativo prueba de salida dimensión expresiva	Calificativo prueba de entrada dimensión afectiva
1
2	1	BARRIENTOS QUISPE, Marcial	9	15	11	15	11	19	8
3	2	CÁRDENAS CCANTO, Álvaro Yosshua	8	15	13	15	11	20	13
4	3	CCENCHO ESCOBAR, José María	12	17	9	15	8	15	12
5	4	CCENCHO QUISPE, Evans Yoser	12	15	9	15	11	15	12
6	5	CHANCAS PEÑA, Jhon Antony	9	15	11	15	9	15	5
7	6	CONTRERAS TAÍPE, Cristian	8	15	10	18	11	15	5
8	7	ESPINOZA CASTRO, Lady Samela	12	18	8	15	6	15	7
9	8	ESPINOZA PEÑARES, Marleny Brijhit	12	15	13	18	10	15	12
10	9	JURADO CASTRO, Joseph Edwin	11	16	6	15	11	18	5
11	10	JURADO ESPINOZA, Drick Erik	13	19	8	15	11	18	5
12	11	JURADO PEÑARES, Oscar Fabricio	14	18	9	15	10	19	10
13	12	JURADO QUINTO, Miguel Álvaro	12	18	10	15	8	15	10
14	13	MAYHUA CASTRO, Cristopher Abdiel	8	15	6	16	11	15	11
15	14	PICHARDO MARTÍNEZ, Misael	11	15	7	15	8	16	5
16	15	PICHARDO QUISPE, Félix Damián	7	15	8	15	11	20	10
17	16	QUINTO GUERRA, Ana Claudia	11	20	11	15	10	15	5
18	17	QUINTO PARÍ, Marco Antony	11	19	7	16	6	14	5
19	18	QUINTO PICHARDO, Ángel Omar	11	19	11	19	8	15	13
20	19	QUINTO SANABRE, Luis Omar	8	16	11	19	10	15	11
21	20	RAMOS MUNARRIZ, Johana Keli	9	17	7	18	11	18	5

Análisis de datos con prueba estadística de Wilcoxon

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda



Pruebas no paramétricas

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Calificativo: Prueba de entrada, dimensión físico-motriz y Calificativo: Prueba de salida, dimensión físico-motriz es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	<.001	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.
b. Se muestra la significancia asintótica.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Calificativo: Prueba de entrada, dimensión físico-motriz, Calificativo: Prueba de salida, dimensión físico-motriz

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	21
Estadístico de prueba	231,000
Error estándar	28,662
Estadístico de prueba estandarizado	4,030
Sig. asintótica (prueba bilateral)	<.001



Actividad de aprendizaje

EXPRESAMOS Y RECONOCEMOS NUESTRAS EMOCIONES FACIALES

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa: 36390 DE PUEBLO LIBRE - HUANCAVELICA
- 1.2 Lugar: HUANCAVELICA
- 1.3 Área: Educación Física
- 1.4 Grado y sección: 5° "ÚNICO"
- 1.5 Docentes: Jurado Pariona Aubert y Terrazas Pillaca Abel
- 1.6 Nivel: Primaria
- 1.7 Fecha: 10 de Julio 2024

II. Propósitos de aprendizaje		
Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. 	<p>Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales; de esta manera, acepta la existencia de nuevas formas de movimiento y expresión para comunicar ideas y emociones en diferentes situaciones motrices.</p> <p>Realiza actividades lúdicas en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles.</p> <p>Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.</p>	<p>Explora y regula sus emociones en situaciones y contextos lúdicos poniendo en práctica los juegos cooperativos</p> <p>Explica el valor formativo de los juegos cooperativos y las practica con sus compañeros.</p>
		Instrumento de evaluación
		Cuaderno de campo
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y posibilidades motrices al máximo para cumplir los retos que le proponen las actividades lúdicas.	

III. Preparación de la actividad	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza es espacio que van a necesitar los estudiantes para realizar la actividad. ✓ Preparar y verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cronómetro. ✓ Silbato. ✓ Cartas de emociones impreso ✓ Plumones ✓ Hojas bond

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje	
Inicio:	Tiempo aproximado: 20 min
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Darles la bienvenida a los estudiantes. ✓ Dar a conocer las normas de convivencia en las clases de educación física y la importancia de cumplirlas. ✓ Dirigelos a salir juntos al campo de deportes o al espacio donde vamos a hacer nuestra clase de Educación Física. <p>Saberes previos: (activar saberes y experiencias)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿En qué mejora la practica de los juegos cooperativos? ✓ ¿Será necesario practicar los juegos cooperativos? <p>Escucha atentamente sus respuestas de los estudiantes y luego le planteamos el siguiente reto a manera de pregunta:</p> <p>Problemización: (situación significativa, conflicto cognitivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué son los juegos cooperativos? 	



ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:

Realiza ejercicios de movilidad articular, troles y estiramientos. Puedes ejecutar movimientos articulares suaves, como rotar el cuello, girar el cuello hacia la derecha e izquierda, girar los hombros, rotar los hombros adelante y atrás, subir y bajar los brazos, girar muñecas, desplazamientos variados etc.



Desarrollo

Tiempo aproximado: 50 min

ACTIVIDAD BÁSICA

Les reunimos y le decimos como desafío, ahora vamos a ejecutar un juego en equipo para que participen todos.

Para ello:

Propósito y Organización:

Durante el desarrollo de la actividad

- demostrar, guiar y orientar el desarrollo de la clase
- utilizamos los recursos para desarrollar las actividades

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

Juego 1: LA RUEDA DE EMOCIONES

Desarrollo: En grupos y filas los estudiantes transmitirán según la indicación de los investigadores desde el comienzo de la fila hasta el último, el primero de la fila empezará a transmitir la emoción facial hacia el siguiente compañero y así sucesivamente según lo indicado por el docente y al finalizar el último de la fila tendrá que mencionar.

Después de la actividad, se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué dificultades tuvieron al realizar la actividad en grupo?

Juego 2: "ESCRITURA COLECTIVA"

Desarrollo: El profesor organiza dos equipos de igual cantidad de estudiantes para empezar el desarrollo del juego, se les brindará un plumón a cada grupo y pitas a cada estudiante donde cada grupo tendrán que escribir un número, letras o figuras geométricas según la indicación del docente.

Después de la actividad, se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo lo lograron? ¿Qué importante es la comunicación y la concentración?



Cierre

Tiempo aproximado: 20 min

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN:

- ✓ Al finalizar la actividad, invitamos a realizar ejercicios de estiramiento y de respiración, durante 5 minutos, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.
- ✓ Concluida la actividad, reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué dificultades se presentaron en la práctica de los juegos y cómo lo solucionaron?
 - ✓ ¿Cómo lograste ponerte de acuerdo para realizar el juego con tu compañero?
 - ✓ ¿Qué dificultades encontraron al momento de realizar el juego en equipo?
- ✓ Durante el proceso de reflexión, debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- ✓ Finaliza la sesión orientando la forma correcta del aseo personal.



AUBERT JURADO PARIONA
Docente Investigador

ABEL TERRAZAS PILLACA
Docente Investigador

REYNA HUAMAN RUIZ
Docente de educación física

Visto Bueno
Director de la I.E.



Elva Aurora Manrique De la Cruz
C.M. 1023260096
DIRECTOR



Actividad de aprendizaje

Reconocemos y aprendemos una variedad de gestos para acompañar la comunicación verbal y para transmitir mensajes específicos.

- I. Datos informativos:
- 1.1 Institución Educativa: 36390 DE PUEBLO LIBRE - HUANCAVELICA
 - 1.2 Lugar: HUANCAVELICA
 - 1.3 Área: Educación Física
 - 1.4 Grado y sección: 5° "ÚNICO"
 - 1.5 Docentes: Jurado Pariona Aubert y Terrazas Pillaca Abel
 - 1.6 Nivel: Primaria
 - 1.7 Fecha: 15 de julio 2024

II. Propósitos de aprendizaje		
Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. 	<p>Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales; de esta manera, acepta la existencia de nuevas formas de movimiento y expresión para comunicar ideas y emociones en diferentes situaciones motrices.</p> <p>Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades lúdicas y predeportivas diversas.</p> <p>Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.</p>	<p>Explica el valor formativo de los juegos cooperativos de gestos y los practica con sus compañeros.</p> <p>Demuestra sus habilidades de expresión gestual conociendo las potencialidades de su cuerpo en el juego.</p> <p>Asume 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 las diferentes juegos cooperativos.</p>
		Instrumento de evaluación
		Cuaderno de campo
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y posibilidades motrices al máximo para cumplir los retos que le proponen las actividades lúdicas.	

III. Preparación de la actividad	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza el espacio que van a necesitar los estudiantes para realizar la actividad. ✓ Preparar y verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cronómetro. ✓ Silbato. ✓ Conos ✓ Plumones ✓ Hojas bond

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje	
Inicio:	Tiempo aproximado: 20 min
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Darles la bienvenida a los estudiantes. ✓ Dar a conocer las normas de convivencia en las clases de educación física y la importancia de cumplirlas. ✓ Dirígelos a salir juntos al campo de deportes o al espacio donde vamos a hacer nuestra clase de Educación Física. <p>Saberes previos: (activar saberes y experiencias)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿En qué mejora la práctica de los juegos cooperativos? ✓ ¿Qué juegos cooperativos conocen? <p>Escucha atentamente sus respuestas de los estudiantes y luego le planteamos el siguiente reto a manera de pregunta:</p>	



Problematicación: (situación significativa, conflicto cognitivo)

- ✓ ¿Alguna vez han practicado los juegos cooperativos?

ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:

Realiza ejercicios de movilidad articular, troles y estiramientos. Puedes ejecutar movimientos articulares suaves, como rotar el cuello, girar el cuello hacia la derecha e izquierda, girar los hombros, rotar los hombros adelante y atrás, subir y bajar los brazos, girar muñecas, desplazamientos variados etc.



Desarrollo

Tiempo aproximado: 50 min

ACTIVIDAD BÁSICA

Les reunimos y le decimos como desafío, ahora vamos a ejecutar un juego en equipo para que participen todos.

Propósito y Organización:

Durante el desarrollo de la actividad

- demostrar, guiar y orientar el desarrollo de la clase
- utilizamos los recursos para desarrollar las actividades

ACTIVIDAD DE APLICACION:

Juego 1: EL ESPEJO

Desarrollo: Según la indicación de los docentes investigadores un grupo de estudiantes darán a conocer los diversos gestos y los demás grupos tendrán que reconocer los gestos y leer que mensajes gestuales están transmitiendo. Luego el siguiente grupo reemplazara al primer grupo para dar otro mensaje gestual.



Después de la actividad, se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué dificultades tuvieron al realizar la actividad en grupo?
- ✓ ¿Cómo podemos mejorarlo?

Juego 2: "ESCRITURA COLECTIVA"

Desarrollo: El profesor organiza dos equipos de igual cantidad de estudiantes para empezar el desarrollo del juego, se les brindará un plumón a cada grupo y pitas a cada estudiante donde cada grupo tendrán que escribir un número, letras o figuras geométricas según la indicación del docente.

Después de la actividad, se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo lo lograron? ¿Qué importante es la comunicación y la concentración?

Cierre

Tiempo aproximado: 20 min

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN:

- ✓ Al finalizar la actividad, invitamos a realizar ejercicios de estiramiento y de respiración, durante 5 minutos, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.
- ✓ Concluida la actividad, reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué dificultades se presentaron en la práctica de los juegos y cómo lo solucionaron?
 - ✓ ¿Cómo lograste ponerte de acuerdo para realizar el juego con tu compañero?
 - ✓ ¿Qué dificultades encontraron al momento de realizar el juego en equipo?
- ✓ Durante el proceso de reflexión, debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- ✓ Finaliza la sesión orientando la forma correcta del aseo personal.



AUBERT JURADO PARIONA
Docente Investigador

ABEL TERRAZAS PILLACA
Docente Investigador

REYNA HUAMAN RUIZ
Docente de educación física

Visto Bueno
Director de la I.E.



Eloy Ríos Manrique De la Cruz
C.M. 1023266396
DIRECTOR



Actividad de aprendizaje

Practicamos movimientos que promueven el bienestar emocional reflejado en la postura y la relajación corporal

I. Datos Informativos:

- 1.1 Institución Educativa: 36390 DE PUEBLO LIBRE - HUANCAVELICA
 1.2 Lugar: HUANCAVELICA
 1.3 Área: Educación Física
 1.4 Grado y sección: 5° "ÚNICO"
 1.5 Docentes: Jurado Pariona Aubert y Terrazas Pillaca Abel
 1.6 Nivel: Primaria
 1.7 Fecha: 17 de julio 2024

II. Propósitos de aprendizaje

Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. 	<p>Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales; de esta manera, acepta la existencia de nuevas formas de movimiento y expresión para comunicar ideas y emociones en diferentes situaciones motrices.</p> <p>Realiza actividades lúdicas en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles.</p> <p>Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.</p>	<p>Explica el valor formativo de los juegos cooperativos de gestos y las practica con sus compañeros.</p> <p>Demuestra sus habilidades de expresión gestual conociendo las potencialidades de su cuerpo en el juego.</p> <p>Asume 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 los diferentes juegos cooperativos.</p>
		Instrumento de evaluación
		Cuaderno de campo
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y posibilidades motrices al máximo para cumplir los retos que le proponen las actividades lúdicas.	

III. Preparación de la actividad

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza el espacio que van a necesitar los estudiantes para realizar la actividad. ✓ Preparar y verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cronómetro. ✓ Silbato. ✓ Conos ✓ Platillos

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio:	Tiempo aproximado: 20 min
<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Darles la bienvenida a los estudiantes. ✓ Dar a conocer las normas de convivencia en las clases de educación física y la importancia de cumplirlas. ✓ Dirígelos a salir juntos al campo de deportes o al espacio donde vamos a hacer nuestra clase de Educación Física. <p>Saberes previos: (activar saberes y experiencias)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Los juegos cooperativos mejorará nuestro autocontrol? ✓ ¿Qué juegos cooperativos conocen?, ¿En que nos beneficia practicarlos? <p>Escucha atentamente sus respuestas de los estudiantes y luego le planteamos el siguiente reto a manera de pregunta:</p>	



Problematicación: (situación significativa, conflicto cognitivo)

- ✓ ¿Qué desarrolla en nuestra vida cotidiana los juegos cooperativos?
- ✓ ¿Los juegos cooperativos mejora nuestra emoción afectiva?



ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:

Realiza ejercicios de movilidad articular, trotes y estiramientos. Puedes ejecutar movimientos articulares suaves, como rotar el cuello, girar el cuello hacia la derecha e izquierda, girar los hombros, rotar los hombros adelante y atrás, subir y bajar los brazos, girar muñecas, desplazamientos variados etc.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 50 min

ACTIVIDAD BÁSICA

Les reunimos y le decimos como **desafío**, ahora vamos a ejecutar un juego en equipo para que participen todos.

Propósito y Organización:

Durante el desarrollo de la actividad

- demostrar, guiar y orientar el desarrollo de la clase
- utilizamos los recursos para desarrollar las actividades

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

Juego 1: FORMAS COLECTIVAS

Desarrollo: Cada grupo debe realizar la forma o la expresión corporal sugerida por el docente investigador (numero, polígono, posturas, etc.) utilizando sus cuerpos, que promueven su bienestar emocional.



Después de la actividad, se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué dificultades tuvieron al realizar la actividad en grupo?
- ✓ ¿Cómo podemos mejorarlo?

Juego 2: ESTATUAS

Una persona dirige el juego. Todos los participantes irán corriendo cuando comience la actividad. Cuando el director de juego grite "¡Estatuas!", todos los estudiantes se quedarán quieto mostrando una postura de relajación hasta que el director diga "¡A correr!". Se va cambiando al niño que dirige la actividad en cada ronda.



actividad, se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo lo lograron? ¿Qué importante es la comunicación y la concentración?

Cierre

Tiempo aproximado: 20 min

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN:

- ✓ Al finalizar la actividad, invitamos a realizar ejercicios de estiramiento y de respiración, durante 5 minutos, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.
- ✓ Concluida la actividad, reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué dificultades se presentaron en la práctica de los juegos y cómo lo solucionaron?
 - ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué estrategias más pudieron aplicar en el juego?, ¿Cómo pondrías en práctica lo aprendido en tu vida cotidiana?
 - ✓ ¿Qué dificultades encontraron al momento de realizar el juego en equipo?
- ✓ Durante el proceso de reflexión, debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- ✓ Finaliza la sesión orientando la forma correcta del aseo personal.



AUBERT JURADO PARIONA
Docente Investigador

ABEL TERRAZAS PILLACA
Docente Investigador

REYNA HUAMAN RUIZ
Docente de educación física

Visto Bueno
Director de la I.E.



Elvira Rubén Manrique De la Cruz
C.M. 1023260096
DIRECTOR



Actividad de aprendizaje

Participamos y desarrollamos nuestra capacidad para aprender y recordar habilidades motoras finas y gruesas en la actividad

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa: 36390 DE PUEBLO LIBRE - HUANCVELICA
- 1.2 Lugar: HUANCVELICA
- 1.3 Área: Educación Física
- 1.4 Grado y sección: 5° "ÚNICO"
- 1.5 Docentes: Jurado Pariona Aubert y Terrazas Pillaca Abel
- 1.6 Nivel: Primaria
- 1.7 Fecha: 21 de agosto 2024

II. Propósitos de aprendizaje

Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales; de esta manera, acepta la existencia de nuevas formas de movimiento y expresión para comunicar ideas y emociones en diferentes situaciones motrices. Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades lúdicas y predeportivas diversas. Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.	Comunica y practica los diferentes juegos cooperativos para aprender y recordar habilidades motoras finas y gruesas. Demuestra sus habilidades de cooperación conociendo las potencialidades de su memoria procedimental. Propone estrategias del juego en la resolución de problemas y los adecua según la necesidad de su entorno.	
		Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. 	Instrumento de evaluación Cuaderno de campo
		Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y posibilidades motrices al máximo para cumplir los retos que le proponen las actividades lúdicas.		

III. Preparación de la actividad

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza el espacio que van a necesitar los estudiantes para realizar la actividad. ✓ Preparar y verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cronómetro. ✓ Silbato. ✓ Conos ✓ Hojas bond ✓ Plumones

IV. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio:	Tiempo aproximado: 20 min
Motivación: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Darles la bienvenida a los estudiantes. ✓ Dar a conocer las normas de convivencia en las clases de educación física y la importancia de cumplirlas. ✓ Dirigelos a salir juntos al campo de deportes o al espacio donde vamos a hacer nuestra clase de Educación Física. 	
Saberes previos: (activar saberes y experiencias) <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué partes de nuestro cuerpo desarrollamos en el juego? ✓ ¿En qué se diferencia los juegos y el deporte? 	



Escucha atentamente sus respuestas de los estudiantes y luego le planteamos el siguiente reto a manera de pregunta:

Problematicación: (situación significativa, conflicto cognitivo)

- ✓ ¿Qué desarrollamos al practicar los juegos cooperativos?
- ✓ ¿De qué manera desarrollamos nuestras habilidades motoras?



ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:

Realiza ejercicios de movilidad articular, troles y estiramientos. Puedes ejecutar movimientos articulares suaves, como rotar el cuello, girar el cuello hacia la derecha e izquierda, girar los hombros, rotar los hombros adelante y atrás, subir y bajar los brazos, girar muñecas, desplazamientos variados etc.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 50 min

ACTIVIDAD BÁSICA

Les reunimos y le decimos como desafío, ahora vamos a ejecutar un juego en equipo para que participen todos.

Propósito y Organización:

Durante el desarrollo de la actividad

- demostrar, guiar y orientar el desarrollo de la clase
- utilizamos los recursos para desarrollar las actividades

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

Juego 1: "MEMORIA PROCEDIMENTAL"

En grupos y columnas de 6 estudiantes se ubican y a la orden del docente los primeros de cada columna se acercan para recibir las indicaciones del docente y a la orden regresan y dibujan formas geométricas en la espalda de su compañero y así sucesivamente hasta que el último estudiante de cada columna grite o dibuje el resultado captado por la sensación.



Juego 2: "ESCRITURA DE MIL MANOS"

Desarrollo: El profesor organiza dos equipos de igual cantidad de estudiantes para empezar el desarrollo del juego, se les brindará un plumón a cada grupo y pitas a cada estudiante donde cada grupo tendrán que escribir un número, letras o figuras geométricas según la indicación del docente.



Después de la actividad se les hace las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué estrategia estableceremos para cumplir nuestro objetivo?
- ✓ ¿Cuáles son las debilidades del grupo que nos impiden concretar la tarea?, ¿Cómo podemos mejorarlo?
- ✓ ¿Qué importante es la comunicación y la concentración?


Cierre

Tiempo aproximado: 20 min

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN:

- ✓ Al finalizar la actividad, invitamos a realizar ejercicios de estiramiento y de respiración, durante 5 minutos, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.
- ✓ Concluida la actividad, reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué dificultades se presentaron en la práctica de los juegos y cómo lo solucionaron?
 - ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué estrategias más pudieron aplicar en el juego?, ¿Cómo pondrías en práctica lo aprendido en tu vida cotidiana?
 - ✓ ¿Qué dificultades encontraron al momento de realizar el juego en equipo?
- ✓ Durante el proceso de reflexión, debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- ✓ Finaliza la sesión orientando la forma correcta del aseo personal.




AUBERT JURADO PARIONA
 Docente Investigador


ABEL TERRAZAS PILLACA
 Docente Investigador


REYNA HUAMAN RUIZ
 Docente de educación física

Visto Bueno
 Director de la I.E.

 Director
 C. M. 1023260396

Registro fotográfico



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, iniciando con las actividades de intervención.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención expresamos y reconocemos nuestras emociones faciales.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención reconocemos y aprendemos una variedad de gestos para acompañar la comunicación verbal y transmitir mensajes específicos.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención practicamos movimientos que promuevan el bienestar emocional reflejado en la postura y la relajación corporal.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención Desarrollamos nuestras habilidades de sincronización y cooperación para trabajar en armonía durante las actividades motrices.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención Desarrollamos nuestras habilidades de participación activa y flexibilidad en el movimiento.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención Realizamos nuestra creatividad y liderazgo en actividades recreativas que involucran movimiento.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del Centro Poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, realizando actividades de intervención Participamos y desarrollamos nuestra capacidad para aprender y recordar habilidades motoras finas y gruesas.



Niños de la Institución Educativa N° 36390 del centro poblado de Pueblo Libre – Huancavelica, culminando con las actividades de intervención.