

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**Juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los  
estudiantes de cuarto grado de educación primaria-2023**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR**

**Cesar Clinton Tineo Tiquillahuanca**

**ASESOR**

**Jenny Patricia Palacios Kuoc**

<https://orcid.org/0000-0003-2263-2220>

**Chiclayo, 2024**

**Juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los  
estudiantes de cuarto grado de educación primaria-2023**

PRESENTADA POR  
**Cesar Clinton Tineo Tiquillahuanca**

A la Facultad de Humanidades de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

APROBADA POR

Osmer Agustin Campus Ugas  
PRESIDENTE

Juana Amelia Uchofen Iturregui  
SECRETARIO

Jenny Patricia Palacios Kuoc  
VOCAL

## **Dedicatoria**

A mis padres y hermanos, porque sin su apoyo económicamente y emocional al largo de este camino, no hubiese sido posible terminar una de mis metas más significativas en mi vida.

## **Agradecimientos**

En primer lugar, a Dios por su infinita guía y protección sobre mi familia y sobre mí. En segundo lugar, a mis padres, por su confianza brindada, y también a mis hermanos, por su apoyo incondicional. A mi asesora, la Mgtr. Jenny Patricia Palacios Kuoc, sus conocimientos y experiencias fueron esenciales para el desarrollo de mi proyecto. A mis docentes, la Mgtr. Silvia Aguinaga Doig y el Dr. Osmer Campos Ugaz por su comprensión y paciencia durante todo el proyecto, y finalmente a mis compañeros, por su animación y apoyo que nunca faltaba. Gracias a cada uno de ustedes por ser parte de este logro tan importante, dado que su presencia en este proceso ha sido un regalo invaluable.

# Juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria-2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>tesis.usat.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1</b> %

## Índice

<b>Resumen .....</b>	<b>6</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Revisión de literatura.....</b>	<b>10</b>
<b>Materiales y métodos .....</b>	<b>15</b>
<b>Resultados y discusión .....</b>	<b>22</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>32</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>33</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>34</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>39</b>

## Resumen

La presente investigación se realizó con el objetivo de diseñar actividades de juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria – 2023. Este estudio se sustenta en el paradigma positivista, enfoque cuantitativo, tratándose de un estudio de tipo no experimental a nivel descriptivo. Así mismo, se administró una guía de observación a 27 estudiantes. Dicho instrumento posee características de validez y confiabilidad de 5 expertos que garantizaron su aplicabilidad con el rango de 0.982, con el nivel muy alto y como resultado de aprobado. Como resultados, exploratorios, se obtuvo que el 71.43% de los evaluados se encuentran en un nivel medio en la dimensión de interacción, de igual forma el 75% de los alumnos también se ubican en el nivel medio en la dimensión de introyección. En el contexto de la problemática, se realizó una propuesta, que tiende a reducir las dificultades encontradas en los estudiantes, que contiene una serie de actividades planificadas para mejorar las habilidades sociomotrices en los estudiantes, la cual se complementan con diferentes juegos, estrategias y los trabajos en equipo, lo cual ayuda a la integración en la parte social y motriz en los estudiantes. Lo que busca es que los participantes se integren y logren realizar acertadamente sus actividades.

**Palabras clave:** Juego, habilidad y social.

### **Abstract**

The present research was carried out with the objective of designing didactic game activities to enhance sociomotor skills in fourth grade students of primary education - 2023. This study is based on the positivist paradigm, quantitative approach, being a non-specific study. experimental at a descriptive level. Likewise, an observation guide was administered to 27 students. This instrument has characteristics of validity and reliability of 5 experts who guaranteed its applicability with the range of 0.982, with a very high level and as a result of approval. As exploratory results, it was obtained that 71.43% of those evaluated are at a medium level in the interaction dimension, likewise 75% of the students are also located at the medium level in the introjection dimension. In the context of the problem, a proposal was made, which tends to reduce the difficulties encountered in students, which contains a series of planned activities to improve sociomotor skills in students, which are complemented with different games, strategies and teamwork, which helps integration in the social and motor aspects of students. What it seeks is for the participants to integrate and successfully carry out their activities.

**Keywords:** Play, skill and social.

## **Introducción**

Las habilidades sociomotrices en educación primaria, tiene un sitio significativo en el progreso social y afectivo de los estudiantes, dado que es significativo conocer las diferentes realidades en ellos para descubrir y potenciar habilidades, con la finalidad de desarrollar al niño en la competencia sociomotriz, con el propósito de dar importancia y el valor que se merece a las acciones sociomotrices. Estas habilidades se refieren a las capacidades de los alumnos que le permiten interactuar con otras personas a través del movimiento (Sánchez, 2020). También, Gómez (2021, p. 23) señala que la convivencia es uno de los factores más influyentes, dado que cada individuo es único y, por lo tanto, es común que surjan conflictos. Estos conflictos pueden ser abordados mediante prácticas de diálogo y actitudes que fomenten en los estudiantes acciones respetuosas y tolerantes hacia los demás. Asimismo, Chou et al. (2020), indica que una de las causas es por la poca utilización de estrategias didácticas por parte de los docentes, lo cual hace que no se facilite un aprendizaje significativo en el alumnado.

El tema en mención, es muy importante en la formación de los estudiantes. Sin embargo, su desarrollo va de a pocos, debido a que los educandos aún se sitúan en un rango medio. Desde una mirada internacional según una investigación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) un 85% de los estudiantes de América Latina y el Caribe considera tener una actitud física ante personas de otro origen y cultura, mientras que, el 74% de ellos afirmó que persiste y se autorregula para cumplir con sus objetivos. Por ende, esta investigación valora la importancia de estas habilidades en el ámbito educativo y cómo las instituciones educativas juegan una función esencial en su progreso. De la misma forma en Argentina, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD, 2021) en una encuesta que evalúa el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales, en la cual se menciona sobre la deficiencia del sistema educativo por algunos países como Canadá, China, Colombia, Corea del Sur y Portugal, quienes incluyen por cumplimiento a su plan de estudios el área de educación física, debido a que los docentes no le dan importancia a esta área curricular, ya que según la mayoría de esos países llegan a la conclusión, que es una asignatura que no se debe dar importancia en el desarrollo del aprendizaje de los niños.

Mientras que, a nivel nacional según un estudio en el repositorio de la Universidad Católica de San Pablo, Arequipa (2021), se encontraron 40 investigaciones relacionadas con las habilidades sociales, lo cual resalta su importancia para el desarrollo psicosocial y social en los estudiantes del Perú. Así mismo, el Ministerio de Salud de Perú (MINSA, 2021) señala que el 29.6% de los adolescentes de 12 a 17 años presenta riesgo de padecer algún problema de salud

mental o emocional, lo cual está relacionado con las habilidades sociomotrices y sociales que poseen los estudiantes. En relación a ello, se deduce que en nuestro país lo que más abunda es el entorno familiar y las escuelas, lo cual hace que los niños lleguen a tener enfermedades tanto en la salud mental como también en el nivel de obesidad.

Así también a nivel local específicamente en la Institución Educativa N° IE 11271 de la ciudad de Chiclayo, donde en la actualidad los estudiantes y docentes vienen realizando sus actividades de manera presencial, pues se evidenció que muchos alumnos tienen dificultades en las actividades de interacción e introyección que ellos realizan, dado que en su mayoría se encuentran en un nivel medio, lo cual hace que varios estudiantes aún no logran superar sus dificultades que ellos poseen, debido a la poca práctica que tienen en sus familias y el poco apoyo que reciben por los docentes de la asignatura. Ante ello, según (Tejada, 2023), en un estudio utilizó un inventario para diagnosticar las capacidades sociales de los escolares de 5 años en una Institución Educativa de Chiclayo, donde evidenció que el 76% de los niños demostraron un bajo nivel de dichas habilidades, lo cual esto se vio reflejado con la presente escuela que se realizó el estudio.

A partir de estas premisas y centrando el estudio en la unidad de análisis, se pudo identificar múltiples dificultades en las habilidades sociomotrices, como una de ellas es la deficiencia que ellos tienen para realizar las habilidades individuales, debido a que les dificulta realizarlos con facilidad. En seguida, se encontró una carencia en las habilidades en equipo, que se suscitó para que ejecuten en su plataforma deportiva, lo cual hizo que muchos de ellos, no logre realizar adecuadamente. También se tuvo en consideración a los ejercicios de movimiento locomotor, donde de igual forma les dificultó elaborar todas las actividades, que se les indicó. Finalmente, se realizaron ejercicios de coordinación, donde los niños, no lograron realizar acertadamente, lo cual generaba una incertidumbre y un disconforme en ellos, donde se evidenció varios factores que influyen para que ellos no puedan realizar sus actividades motrices.

Algunas reflexiones sobre el entorno de algunas posibles causas de este problema es que las instituciones educativas no aportan hacia el desarrollo adecuado de esta asignatura, que actualmente cuenta con muchos problemas tanto en las zonas urbanas y en las rurales. Otro factor que influye como causa es por los docentes que siguen una enseñanza tradicional en el área de educación física, donde siempre se basan en realizar muchas actividades y ejercicios sin saber por qué ellos lo hacen o para qué los va a servir, lo cual esto genera que el alumnado no le dé importancia a esta asignatura (Recasens et al. 2022). Por lo tanto, esto influye en el desarrollo de las habilidades sociomotrices de los niños, donde no se consensua un trabajo y un

compromiso de las escuelas hacia esta asignatura, muchos opinan que es una pérdida de tiempo, generando una incertidumbre y un problema ante las relaciones sociomotrices de los estudiantes. En relación a lo anterior, deviene como consecuencia la poca inclusión de las habilidades sociomotrices en las escuelas, partiendo de la misma asignatura misma, generando unas situaciones que delimitan a los estudiantes.

En el contexto descrito y en aras de disminuir la brecha de conocimiento existente, se formula la pregunta de investigación, ¿Cómo potenciar el uso de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria? Con la finalidad de potenciar estas habilidades. Frente a esta problemática, se estableció como objetivo general a diseñar actividades de juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria – 2023 y cómo objetivos específicos a:

- Diagnosticar el nivel actual de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria – 2023.
- Establecer las características de los juegos didácticos orientados a potenciar las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto de educación primaria – 2023.

En el presente estudio, se enfatiza que las habilidades sociomotrices se basan en las conexiones interpersonales, tales como la tolerancia y la gestión de la frustración, entre otras situaciones que enfrentan los evaluados. Estas destrezas les permiten comprenderse mejor a sí mismos en relación a sus amigos. Por ende, se llega a la conclusión que el presente estudio, fortaleció a la competencia de interactúa a través de sus habilidades sociomotrices del área de educación física, debido a que se implementó una propuesta didáctica para potenciar sus deficiencias que poseen los estudiantes. Por ello, este estudio, buscó mejorar el ambiente educativo, en la cual se evidenció las carencias que conllevan los estudiantes, donde estos sean capaces de superar sus limitaciones. Al satisfacer sus necesidades e intereses, se logró una posible solución, y mediante el impacto positivo de los docentes, se alcanzó un avance en las relaciones sociales y motrices de cada alumno.

## **Revisión de literatura**

### ***Antecedentes***

Salazar (2024) realizó un estudio sobre un programa educativo centrado en juegos sociomotrices y su impacto en el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños preescolares. La investigación empleó un diseño cuasiexperimental de preprueba y posprueba y contó con un grupo experimental de 30 escolares de 6 y 7 años de edad. Los resultados obtenidos indicaron cambios estadísticamente significativos en áreas como la inhibición ( $p = .005$ ), la memoria de

trabajo ( $p = .04$ ) y la planificación ( $p = .005$ ). En resumen, se demostró que el programa educativo, basado en juegos sociomotrices, tuvo un impacto positivo en el desarrollo de dichas destrezas en los estudiantes de la muestra estudiada.

Gil (2020) en una investigación realizada en la Universidad de Granada, España, se llevó a cabo un estudio para evaluar la percepción de alumnos de quinto y sexto de primaria sobre los juegos populares de cooperación y oposición durante las clases de educación física. El estudio involucró a 70 estudiantes, distribuidos equitativamente entre hombres y mujeres, con edades entre 10 y 12 años. Los resultados principales mostraron que los efectos positivos de ambos tipos de juegos fueron percibidos en mayor medida, mientras que los efectos negativos fueron percibidos en menor medida. Se concluyó que estos juegos sociomotrices, que incorporan elementos socioculturales, ofrecen a los estudiantes un entorno propicio para desarrollar habilidades sociales de manera efectiva.

Santana (2021) en su averiguación titulada “El campamento como actividad permanente para el fomento de habilidades sociomotrices en niños de Guayaquil”, se determinó que el empleo de campamentos como estrategia educativa representa una opción viable que requiere recursos mínimos y facilita el crecimiento de competencias sociomotrices. Se recomienda considerar los campamentos como una herramienta continua para promover la educación física y el desarrollo de estas cualidades en los infantiles. En conclusión, el estudio realizado resalta la efectividad del uso de campamentos como una estrategia educativa de bajo costo para el desarrollo de habilidades sociomotrices en niños. Así mismo, recomienda que los campamentos pueden ser una herramienta valiosa y continua para fortalecer las destrezas motoras en los pequeños.

Valdivia (2021) en su investigación titulada “Concordancia de las habilidades sociales con la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices según percepción de docentes del área de educación física”, se encontró un vínculo significativo entre las capacidades y las habilidades sociales, las cuales están enlazados a través de las habilidades sociomotrices. Se concluyó que tanto las habilidades sociales como las motrices implican la generación y aplicación de diversas estrategias para mejorar las expresiones físicas de los estudiantes.

Tejada (2023) llevó a cabo una investigación con el propósito de examinar la relación entre las estrategias lúdicas y las habilidades sociomotrices en estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la escuela N° 15546 de Ñomala – Chulucanas. La muestra estuvo compuesta por 64 estudiantes de los grados mencionados. Los resultados obtenidos revelaron una significancia estadística inferior al 5% y una correlación del 62.5%. Como conclusión, se

determinó que las actividades lúdicas, cuando se emplean como técnicas didácticas, guardan una relación con el desarrollo de las habilidades sociomotrices en los estudiantes.

Peña et al. (2021) en su investigación, tuvo como propósito de explorar la relación entre la participación en el atletismo y el desarrollo de la motricidad y psicomotricidad en escolares de la I. E. N° 32594 – Yuragmarca, Pachitea. La muestra consistió en 88 escolares de educación primaria. Los resultados resaltan la importancia de la práctica del atletismo para el desarrollo sociomotriz. Específicamente, se halló que la práctica de este deporte se asoció con un aumento del 4,55% en la coordinación y un 3.30% en el equilibrio, lo que sugiere una relación significativa entre la participación en el atletismo y el desarrollo de habilidades motrices y psicomotrices en los evaluados. Por ende, esto es importante tenerlo en cuenta en el desarrollo psicomotor que realiza el estudiante, donde hay una relación en la práctica de ambos, debido a que entre ellos se completan.

Rosas (2021) en su tesis, se propuso investigar la relación entre las capacidades sociomotrices y los juegos populares en los escolares de quinto grado de primaria. Para ello, se realizaron encuestas a los niños, y los resultados fueron propiciados en base a la hipótesis establecida, sobre la corrección favorable de las variables de esta investigación. Se concluyó que la práctica de dichos juegos, tienen un impacto significativo en el progreso de las habilidades sociomotrices de los alumnos. En síntesis, se vio la importancia de la aplicación del juego y su implicancia ante el desenvolvimiento social que ellos realizan en sus tiempos libres.

### ***Bases teóricas***

#### **Teoría psicosocial de Erick Erikson**

La teoría psicosocial describe el desarrollo de la personalidad humana, se basa en las interacciones sociales y las relaciones que influyen en el desarrollo de la personalidad a lo largo de las etapas de la vida. Por ello, (Ocaña, 2018) manifestó que Erickson abarcó 8 etapas, las primeras 4 están basadas en las etapas psicosociales de Freud, acá se tiene en cuenta a la etapa oral a la latencia. Asimismo, subdividió a la etapa genital en 4 fases, que mayormente se basa en la maduración juvenil y adulta hasta la ancianidad. Para el presente trabajo, se tomó en cuenta una etapa que involucra el desarrollo social y sociomotriz en los niños del nivel primario.

Ante ello, se tomó a la laboriosidad vs inferioridad, determinada como la cuarta etapa de los estadios propuestas por Erikson, la cual se basa desde los 5 años hasta los 13 años, donde los niños en esta etapa dan inicio a su formación preescolar y escolar, con la finalidad de averiguar y compartir con otros alumnos, como el hacer cosas atractivas para que sean escuchados por los demás. También, tienen la capacidad del dominio de habilidades sociales, que son aprendidas por ellos mismos, siendo importantes para la sociedad. Además,

comprenden reglas, pasos y la forma, donde puedan obtener, hallar y lograr el éxito. Estos, se conceden, debido a que los niños se sientan indagadores, de lo opuesto no se puede y creerán que lo que hacen no es para ellos, la cual ocasionará la inferioridad ante los demás, porque están perdiendo las esperanzas en sus habilidades y capacidades que (Erikson, 1963, citado por Puerto et al. 2020).

### **Teoría de la inteligencia social de Daniel Goleman**

La presente teoría se basa en la capacidad de la conciencia social de cada individuo para percibir y comprender las situaciones sociales, ya sean positivas o negativas, en tiempo real. Pues, es crucial que los estudiantes mejoren su capacidad de comprender sus propios pensamientos y sentimientos, así como los de los demás. Para ello, es importante cultivar la empatía, que implica ponerse en el lugar del otro y comprender sus emociones, así como la exactitud empática, que implica comprender con precisión los pensamientos y sentimientos de los demás. Además, la cognición social, que incluye la sincronía, la influencia y el interés por los demás, también desempeña un papel fundamental en esta capacidad (Rodríguez, 2018).

La inteligencia social trasciende las habilidades cognitivas, ya que abarca competencias tanto superiores como inferiores; es la destreza de interactuar con los demás, desarrollando aptitudes que permiten reconocer las necesidades sociales y responder a ellas adecuadamente. En otras palabras, esta inteligencia combina habilidades mentales y sociales que permiten a las personas desenvolverse de manera asertiva en su entorno. De acuerdo con lo mencionado, el entendimiento social se desglosa en dos aspectos principales: la conciencia social y la aptitud social. La primera se basa en la comprensión y sensibilidad hacia los demás, a cualidades adicionales como la empatía, la percepción emocional, la precisión empática y la capacidad de comprender la dinámica social. Por otro lado, la aptitud social comprende las respuestas instintivas que aparecen antes de que se produzca una reflexión consciente, incluyendo habilidades como la adaptabilidad, la presentación personal, la influencia y la consideración por los demás (Carrillo, 2020).

### **Habilidades sociomotrices**

Las habilidades sociomotrices son capacidades esenciales de la persona que radican en emplear sus talentos en muchas fases comunes con la voluntad de relacionarse con los demás a partir de la maniobra de su lenguaje corporal como medio de intercambio Galvis & Ospina (2021). Del mismo modo, Glider (2021) sostiene que: “La Sociomotricidad es la puesta en práctica de habilidades sociales a través de una motricidad consciente, voluntaria que comparte ideas, emociones y sentimientos por medio de un trabajo cooperativo, que se da entre dos o más personas”.

La definición de habilidades sociomotrices fue propuesta por Pierre Parlebas, un educador físico, psicólogo, lingüista y sociólogo, cuya formación constructivista inspirada en Vygotsky ha influido en su concepción. Desde este enfoque, Parlebas subraya la importancia de comprender el acto educativo desde la solidaridad y la inclusión con los demás, destacando que las experiencias lúdico-motrices contribuyen al desarrollo y la conducta motriz. Estas habilidades no solo abarcan aspectos físicos, sino también aspectos sociales y comunicativos, enfatizando el papel del juego como herramienta de socialización y aprendizaje (Reyes, 2022).

Dado estas definiciones, se encontró aspectos, que influyen en el desarrollo de los estudiantes, como son los aprendizajes cooperativos que buscan mejorar la relación entre alumnos y profesores. Para ello, Pérez (2021) manifiesta que el aprendizaje cooperativo es un “Modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza – aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docentes y estudiantes actúan como co - aprendices”. Es decir, que los alumnos con sus diferentes acciones, hace que sus compañeros en un espacio, se sientan más seguros y sobre todo integrados a un grupo de trabajo para realizar diferentes actividades a través de sus esfuerzos indispensables. De este modo, es una elección metodológica en las aulas de educación física, con la finalidad de dejar las enseñanzas tradicionales, ya que esta establece mejorar las relaciones sociales en el salón de clase, donde todos los niños deben tener una oportunidad de opinar activamente (Jiménez et al. 2018).

### **Juegos didácticos**

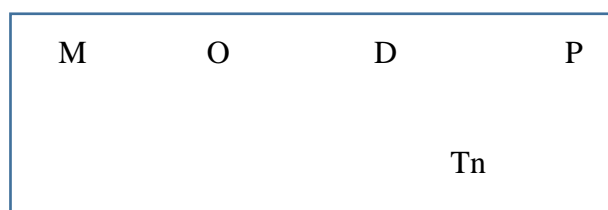
Los juegos didácticos en la actualidad se han considerado estrategias aplicables en diferentes ámbitos educativos, es un tema que se ha venido suscitando y trabajando siempre, pero no se ha logrado llegar a un adecuado conocimiento y formación del profesorado. Para ello, Cuadrado (2020) manifiesta que “El juego es un recurso de aprendizaje indispensable, porque aún hay muchos docentes que no incluyen el juego didáctico dentro de sus actividades como medio de aprendizaje” (p. 20), siendo así una limitación en el profesorado. Sin embargo, estos tienen factores positivos, donde uno de ellos es el factor mental de los niños, como también el nivel de motivación y el grado afectuoso que los estudiantes pueden alcanzar.

Por consiguiente, Vidal et al. (2021) indica que los juegos en la Sociomotricidad se definen como actividades recreativas diseñadas para estimular el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social de los participantes mediante la interacción y el movimiento en un espacio compartido. Esta práctica se enfoca en la relación entre la capacidad de movimiento del individuo (motricidad) y su habilidad para interactuar y comunicarse con otros (sociabilidad). Por lo tanto, más allá de mejorar las destrezas físicas, los juegos motrices tienen como objetivo

fomentar la cooperación, el respeto, la empatía y la inclusión entre los estudiantes. Estas actividades son especialmente importantes en el nivel primario de las escuelas, ya que desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje y el incremento integral de los infantiles (Arévalo et al. 2022).

### **Materiales y métodos**

La presente investigación estudio fue de modalidad propositiva bajo el paradigma positivista, enfoque cuantitativo. Se trató de un estudio de tipo no experimental a nivel descriptivo (Hernández et al. 2018). Asimismo, con la ayuda de Estela (2020). Su propósito fue potenciar las habilidades sociomotrices en el área de educación física. En correspondencia con el propósito general, los datos conseguidos en la investigación fueron objeto de descripción, análisis e interpretación, a fin que se comprobó la influencia con la variable dependiente (habilidades sociomotrices).



Dónde:

M: Muestra de estudio (Niños y niñas de 9 y 10 años de una institución educativa de Chiclayo)

O: Habilidades sociomotrices

D: Diagnóstico y evaluación de las habilidades sociomotrices

Tn: Teoría Psicosocial de Erik Erikson

P: Propuesta: Juegos didácticos

En cuanto a la población, estuvo conformado por un grupo de alumnos de cuarto grado de primaria matriculados en una institución educativa ubicada en Chiclayo. Las edades de los estudiantes evaluados se encuentran entre 9 y 10 años de edad, pertenecientes en ambos sexos. Para ello, se utilizó la técnica de observación, que según (Suárez et al., 2022) es un proceso en el cual se percibe la realidad con la ayuda de instrumentos validados y confiables, la cual busca recolectar datos a través de la observación directa de estudiantes, dado que, estas técnicas son mayormente utilizados en diversas disciplinas, como una de ellas en el sector educación.

### **Tabla 1**

*Población y muestra de estudio*

---

<b>Evaluados</b>				
Grado	Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Cuarto	A	17	11	28

---

En relación con el objetivo del estudio, se operacionalizan las variables, teniendo en cuenta sus componentes principales, como la definición de las variables, las dimensiones, los indicadores, los ítems, el instrumento, la codificación y, finalmente, se menciona la escala de valorativa y los rangos quedando conformado en la tabla adjunta:

**Tabla 2***Matriz de operacionalización*

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	CODIFICACIÓN	ESCALA VALORATIVA Y RANGOS
Habilidades sociomotrices: Las habilidades sociomotrices son capacidades inherentes de la persona que consisten en emplear sus destrezas en muchas situaciones comunes con la voluntad de relacionarse con los demás a partir de la maniobra de su lenguaje	Interacción	Habilidades individuales	Realiza los ejercicios que el docente le solicita	Guía de observación	SI: 3 A VECES: 2 NO: 1	ALTO: (16 – 20) MEDIO: (11 – 15) BAJO: (00 – 10)
			Se desplaza con facilidad al momento de jugar			
			Es rápido al momento de realizar ejercicios			
			Muestra creatividad durante los juegos que realiza			
			Espera su turno para jugar con sus compañeros			
	Interacción	Habilidades en equipo	Se agrupa con facilidad con los demás			
			Se comunica con sus compañeros mientras juega			
			Valora el juego en equipo			
			Camina hacia delante de espaldas			
			Corre elevando las rodillas en taloneo			
	Movimiento Locomotor					

---

corporal como medio de intercambio		Se desplaza con un solo pie sin caerse
(Galvis & Ospina, 2021).	Introyección	Salta las vallas sin tocarlas
		Corre dando palmadas en el aire
		Camina rebotando la pelota
	Coordinación	Camina con la punta de los pies sobre una línea trazada
		Copia los movimientos de sus compañeros.

---

En relación con el instrumento, se utilizó una guía de observación compuesta por dieciséis ítems y sus correspondientes detalles, en sus versiones de preprueba y posprueba, que según Gonzáles (2020), esta guía está orientada a calcular una población predefinida, utilizando indicadores y se emplea para evaluar situaciones desconocidas, permitiendo luego identificar y asimilar la información recopilada. En este contexto, la herramienta evaluativa fue sometida a procesamiento de validación de contenido y confiabilidad. En primera instancia, cinco expertos participaron en la validación y las mediciones se realizaron mediante la V de Aiken, obteniendo un resultado de 0.982 (nivel muy alto en los criterios de claridad, coherencia y relevancia, véase en la tabla 3). Además, se verificó la confiabilidad de la propuesta académica mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, logrando un valor muy alto (0.945) según escala (Ver tabla 4).

**Tabla 3**

*Valoración de expertos, instrumento de medición*

Indicadores/Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Promedio
1	0.867	0.944	0.933	0.889
2	1.000	1.000	1.000	1.000
3	0.933	1.000	1.000	0.978
4	0.933	1.000	0.833	0.978
5	1.000	1.000	1.000	1.000
6	1.000	1.000	1.000	1.000
7	1.000	1.000	1.000	1.000
8	1.000	1.000	1.000	1.000
9	1.000	1.000	1.000	1.000
10	1.000	1.000	1.000	1.000
11	1.000	1.000	1.000	1.000
12	1.000	1.000	1.000	1.000
13	1.000	1.000	1.000	1.000
14	1.000	1.000	1.000	1.000
15	1.000	1.000	1.000	1.000
16	0.867	0.867	0.867	0.867
Promedio general				<b>0.982</b>

**Tabla 4***Fiabilidad del instrumento. Estadística*

<b>N° Ítems</b>	<b>N° Sujetos</b>	<b>Valor</b>
16	112	0.945

**Nota:** El producto procede de la fórmula Alfa de Cronbach, método de confiabilidad calculado con los resultados de la prueba piloto.

En dirección hacia los medios para afianzar el trabajo exploratorio, en primera instancia, se realizó la conversación con la institución educativa en la cual se obtuvo la autorización y a la vez los permisos por parte de dirección de escuela de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Del mismo modo, se hizo la gestión con las autoridades de dicha escuela, ya que ahí fue la población donde se realizará el estudio. Un proceso muy importante fue la validación del instrumento por parte 5 expertos y la confiabilidad de la guía de observación mediante el Alfa de Cronbach, que posteriormente pasó a realizarse la prueba piloto. Dado ello, se ejecutó el instrumento de manera efectiva, recopilando la información, que luego fue procesada, mediante fórmulas de Microsoft Excel para planificar los datos en tablas de acuerdo a los resultados obtenidos en relación a los objetivos específicos planteados, para luego realizar una exploración de los hechos que facilitaron a su vez, elaborar un análisis teórico. Otros procesos elementales se consideraron, en la realización de los antecedentes y el marco teórico definitivo de la investigación. Finalmente, se redactó el informe final de la tesis, de hecho, el proyecto inició luego de su evaluación por una terna de jurados, en el contexto del acto de sustentación promovido por la escuela de educación de la universidad.

En relación con el procesamiento de este estudio, se procesó en la aplicación de una guía de observación dirigido a los estudiantes de cuarto grado de educación primaria. Con el objetivo principal de poder obtener resultados de cómo estaba el nivel actual de las habilidades sociomotrices en las dimensiones (Interacción e Introyección). Los datos que se obtuvieron, fueron procesadas en el programa de Microsoft Excel donde se estructuró los datos de las dos dimensiones y a la vez de manera general, en la cual se calculó el promedio de cada uno de ellos para una comprensión más clara y estructurada, así mismo los hallazgos se presentaron por medio de gráficos y tablas estadísticas como el de barras y circular que fue el que se utilizó para una mejor comprensión.

De acuerdo con la matriz de consistencia, se consolidan los componentes metodológicos de acuerdo con la investigación, sirviendo como apoyo a lo evaluado.

Tabla 5

Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES - DIMENSIONES
¿Cómo potenciar el uso de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria?	<p><b>GENERAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar actividades de juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria–2023.</li> </ul> <p><b>ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagnosticar el nivel actual de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria–2023.</li> <li>- Establecer las características de los juegos didácticos orientados a potenciar las habilidades sociomotrices en estudiantes de cuarto de educación primaria–2023.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si se diseñan juegos didácticos, es probable potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria–2023.</li> </ul>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Juegos didácticos</p> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Habilidades sociomotrices</p>
TIPO DE INVESTIGACIÓN - DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
Enfoque cuantitativo			
Nivel básico	- 28 estudiantes de 9 y 10 años de edad		
Tipo descriptiva – propositiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestreo no probabilístico</li> <li>- Carácter intencionado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De Observación</li> <li>- Guía de observación</li> </ul>	

Para concluir, en esta sección se explican algunas consideraciones éticas tenidas en cuenta. Primero, se obtuvo el permiso de la directora de la institución educativa que se eligió para utilizar el instrumento de recolección de datos, pero siempre no poner los nombres de los estudiantes con el propósito de que los menores de edad no seas expuestos y guardar su identidad de cada uno de ellos. En seguida, se procesaron los datos con precisión y fidelidad a la información recolectada. Asimismo, se enfatiza la fiabilidad del instrumento, evaluada a través de un método riguroso que incluyó la prueba piloto y la revisión por parte de expertos. En síntesis, los procedimientos realizados posibilitaron que el estudio resultara en mejoras académicas que favorecerán a los estudiantes de educación primaria.

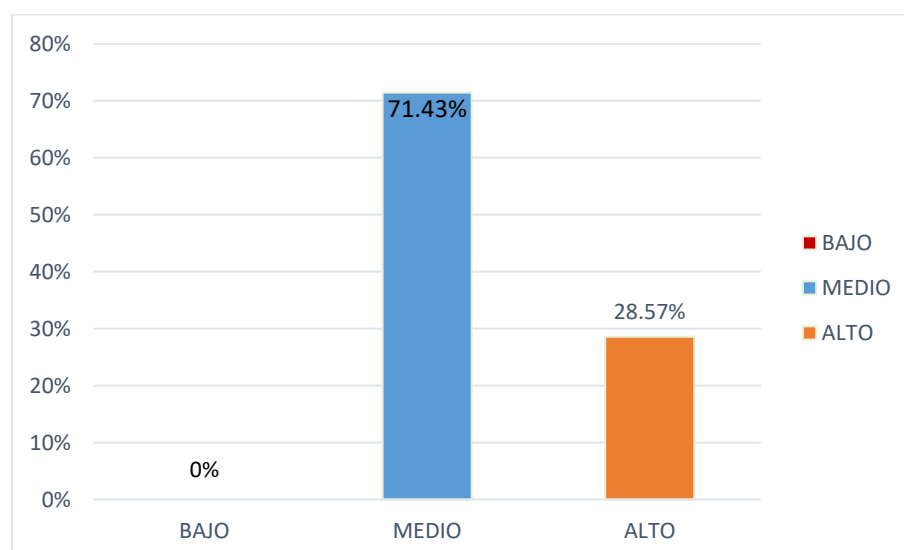
## Resultados y discusión

### Resultados

En la presente sección se detallan los resultados alcanzados con respecto a los objetivos establecidos. En primer lugar, se especificará el nivel actual de las habilidades sociomotrices en los estudiantes a partir de los datos recolectados de una guía de observación. En segundo lugar, se describen las características de la propuesta denominada: Juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria-2023.

### Gráfico 1

*Datos de los estudiantes de la dimensión Interacción*

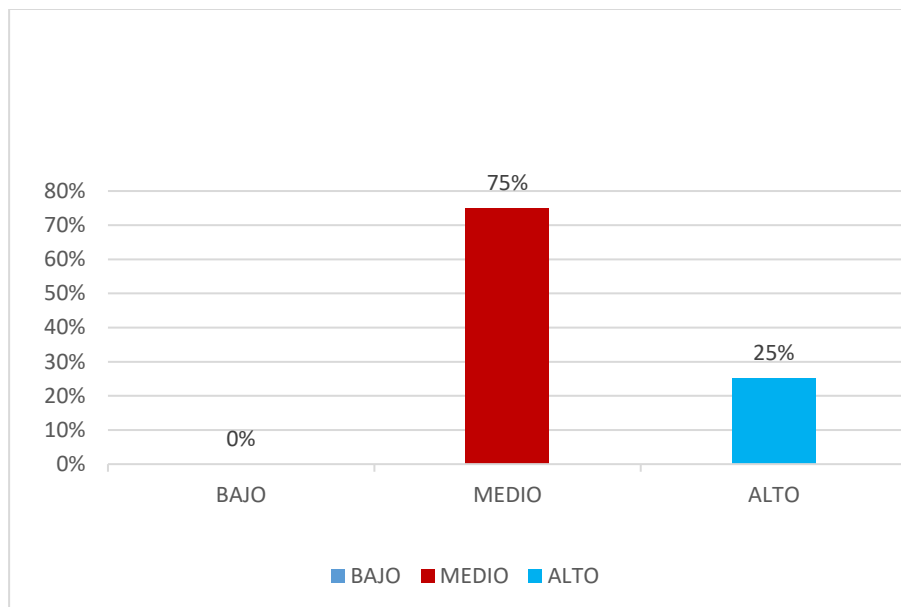


En los datos de los estudiantes hacia la dimensión de interacción, se ha observado que en su mayor parte de los niños se localizan en grado medio con un 71.43%, seguido por un

menor porcentaje del valor alto con un 28.57% y finalmente con el nivel bajo sin ningún porcentaje.

### Gráfico 2

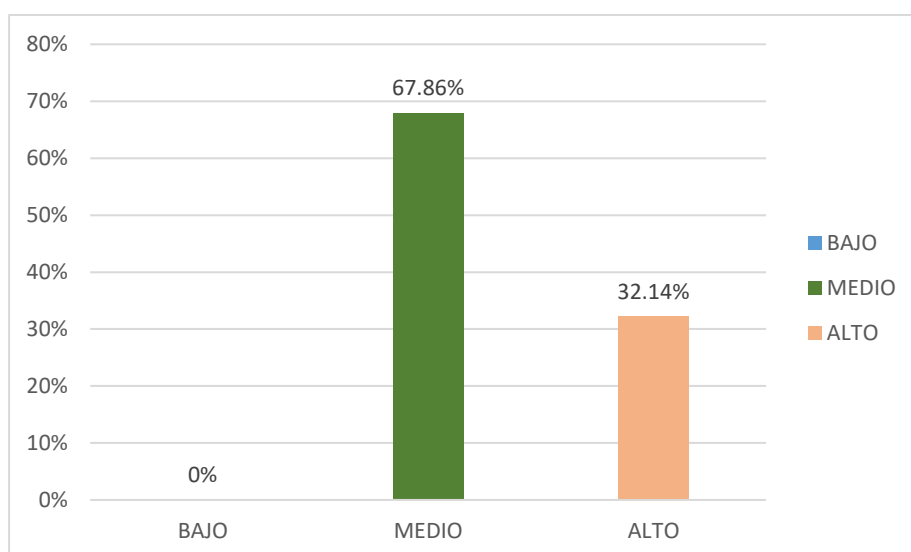
*Datos de los estudiantes de la dimensión Introyección*



Con respecto a los datos de los alumnos hacia la dimensión de Interacción, se ha obtenido, que en la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel medio con un 75%, seguido por un menor porcentaje del valor alto con un 25% y finalmente con el nivel bajo con ningún porcentaje posible.

### Gráfico 3

*Datos de los estudiantes del promedio general de ambas dimensiones*

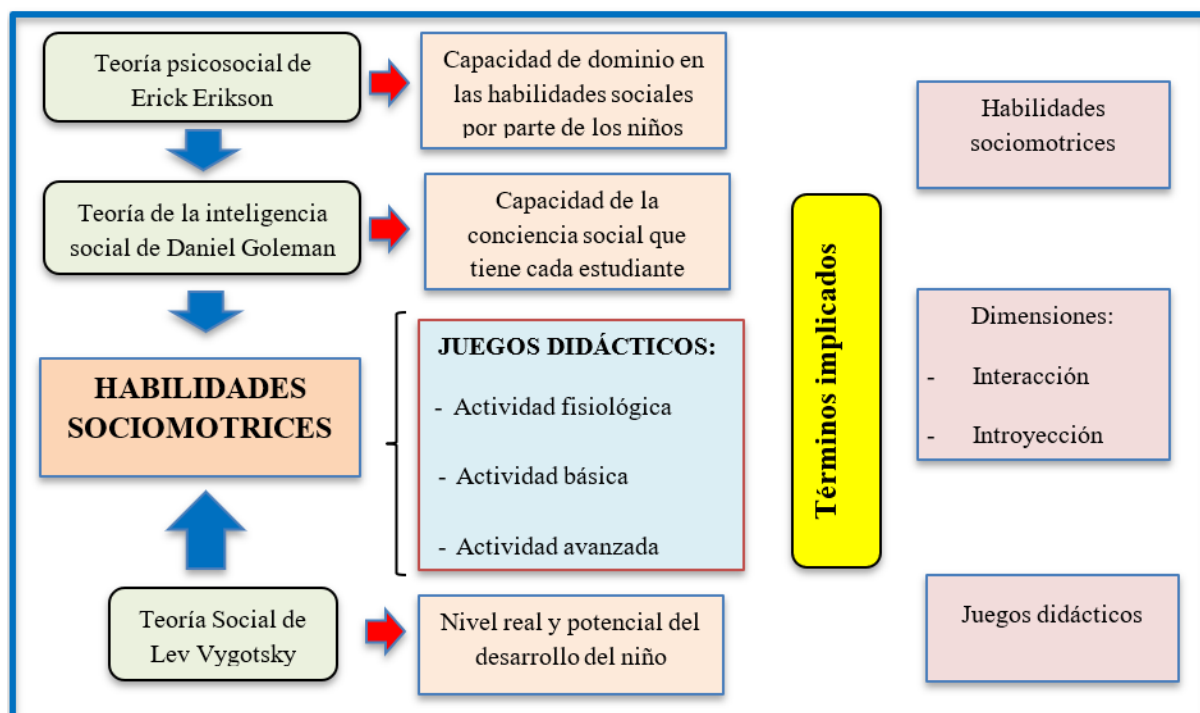


En relación con el promedio general de ambas dimensiones por parte de los evaluados,

se ha estudiado, que en la mayoría de los escolares se encuentran en el nivel medio con un 67.86%, seguido por un poco porcentaje del valor alto con 32.14% y finalmente con el nivel bajo con ningún porcentaje obtenido.

### **Características del programa educativo**

Por ende, tras haber destacado un conjunto de problemas, que enfrentan los niños de cuarto grado de primaria, resulta importante la presentación de una propuesta, en la cual se detalla su organización y fundamento, la cual se muestra a continuación:



La propuesta presentada, se destaca como una estrategia de alternativa primordial en el desarrollo de las habilidades sociomotrices. Ante ello, García et al. (2020) recomienda a los docentes establecer nuevos recursos y estrategias, en la mejor planificación de las actividades a realizar con los niños, siempre se debe preguntar el qué, cómo y para qué van aprender; también tener una secuencia establecida, tanto en el antes, durante y después de la sesión. Otros factores que recomienda, es el uso correcto de los procesos didácticos del Área Curricular utilizando materiales complementarios que ayuden a mejorar las habilidades físicas en los niños. Bajo esta lógica, la presente propuesta se proyecta como una estrategia integral, cuyo fin es promover el desarrollo de la competencia de interactúa a través de las habilidades sociomotrices, acorde a las competencias del perfil de egreso de Educación Primaria. Sin duda el aporte se constituye en el paradigma positivista, respaldado en el enfoque cuantitativo de tipo no experimental a nivel descriptivo (Hernández & Mendoza, 2018). Además, con la orientación de Estela (2020), la investigación asumirá el carácter proyectivo de una investigación

propositiva, debido a que se desarrollará una propuesta de solución a la situación problemática a recogerse en confrontación con la teoría que ya se presenta.

A continuación, se detallan los aportes de las siguientes teorías. En primer lugar, se tuvo en consideración a la Teoría psicosocial de Erick Erikson, donde los niños dan inicio a su formación preescolar y escolar, con la finalidad de averiguar y compartir con otros alumnos, como el hacer cosas atractivas para que sean escuchados por los demás (Erikson, 1963, citado por Puerto et al. 2020). En segundo lugar, se vio necesario utilizar la Teoría de la inteligencia social de Daniel Goleman, donde la capacidad de la conciencia social que tiene cada individuo, abarca en la capacidad instantánea de los estudiantes al experimentar alguna situación ya sea positiva o negativa, y también a la Teoría Social de Lev Vygotsky, que consiste en ver el nivel real y potencial del desarrollo del niño, donde un factor importante es el apoyo constante de los padres en el aprendizaje de los niños, en la cual cambia según el entorno en la cual se encuentre (Magallanes, 2021).

En cuanto a los Juegos didácticos en educación física, son actividades diseñadas con un propósito educativo específico. Estos juegos están diseñados para enseñar y reforzar conceptos, habilidades motoras, estrategias o principios relacionados con la educación física, de una manera lúdica y participativa. El objetivo principal de los juegos didácticos en este contexto es integrar la diversión y el aprendizaje, utilizando el movimiento y la actividad física como medios para alcanzar metas educativas. (Alfonzo et al. 2020). En relación a los objetivos de la presente propuesta son los siguientes: Describir la posible aplicabilidad de las habilidades sociomotrices referidas en los juegos de interacción y describir la posible aplicabilidad de las habilidades sociomotrices referidas en los juegos de introyección.

**Tabla 6**

*Organización de los contenidos:*

<b>Componente</b>	<b>Actividades</b>	<b>Nombre de las actividades</b>	<b>Estrategia didáctica</b>	<b>N° de horas</b>
<b>Interacción</b>	Habilidades individuales	Jugando vamos conociendo nuestras habilidades motrices	Juegos didácticos: Los estudiantes en todas las 11 sesiones, trabajarán mediante juegos, tanto individual	2
		Jugando vamos conociendo nuestras habilidades motrices – parte 2		2
		Entendemos y realizamos juegos de lanzamiento		3
		Conozco la importancia de los juegos tradicionales en mi desarrollo		2

	Habilidades en equipo	Participamos en juegos de como en 2	flexibilidad de equipos	2
<b>Introyección</b>	Movimiento Locomotor	Comprendemos y realizamos actividades atléticas		2
		Conocemos y practicamos el juego del atletismo y vallas		2
		Jugamos practicando la resistencia y velocidad		2
	Coordinación	Realizamos juegos de coordinación		3
		Desarrollamos nuestra coordinación jugando		2
Conocemos y realizamos juegos de vóley			2	

La propuesta se materializó en cada una de las actividades programadas. En primer lugar, la unidad temática titulada “Interacción” contiene 5 sesiones con un total de 11 horas pedagógicas y con énfasis en el trabajo práctico. Se abordaron temas acerca de vamos conociendo nuestras habilidades motrices, tanto parte 1 y parte 2. Así como también, jugamos y realizamos juegos de lanzamiento, además conozco la importancia de los juegos tradicionales en mi desarrollo y por último Jugamos y participamos en juegos de flexibilidad.

Posteriormente, la unidad temática relacionada a la introyección, tuvo una extensión de 6 sesiones con 13 horas lectivas. Se realizaron temas sobre comprendemos y realizamos actividades atléticas, asimismo conocemos y practicamos el juego del atletismo y vallas, también, jugamos practicando la resistencia y velocidad, también realizamos juegos de coordinación, de la misma forma desarrollamos nuestra coordinación jugando y por último conocemos y realizamos juegos de vóley.

Ante ello, las estrategias significativas que llevarán a este proyecto son el trabajo individual y también en equipo de los estudiantes. Así como también, empezar con demostraciones por parte del docente para motivar a los niños a realizar diversas actividades físicas, y a la vez incentivarlos a que sean competentes en cada juego que realizan y, sobre todo, realizar preguntas y repreguntas para que los alumnos logren comprender y sepan el por qué realizan cada juego. Para finalizar en cada sesión, es importante, realizar una retroalimentación y autoevaluación, para que generen un impacto en su desarrollo sociomotriz.

La evaluación incluirá la autoevaluación de los estudiantes para reflexionar sobre su desempeño y su importancia de los juegos didácticos, y a la vez se llevará a cabo una evaluación

oportuna del docente evidenciando las diversas actividades que realizan los escolares. Esto hará realizar ajustes para mejorar el programa y su impacto en las habilidades sociomotrices en los alumnos.

**Tabla 7**

*Diseño de clase empleando en los juegos didácticos*



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**Desarrollamos nuestra coordinación jugando**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. **Docente** : Cesar Clinton Tineo Tiquillahuanca  
 1.2. **Área** : Educación Física  
 1.3. **Grado y sección** : 4to. “A”  
 1.4. **Nivel** : Primaria  
 1.5. **Duración** : 2 horas

**II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<b>Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales,</b> con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</li> <li>Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y del grupo.</li> </ul>	Realiza juegos de coordinación	Escala de valoración

**ENFOQUE TRANSVERSAL:**

Enfoques transversales	Valores	Acciones o actitudes observables
<b>Enfoque búsqueda de la excelencia</b>	Superación personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.</li> </ul>

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes</li> <li>• Antes de iniciar la clase, oriento sobre la hidratación durante los ejercicios y el uso de los servicios higiénicos en el momento adecuado</li> <li>• Invito a los estudiantes a que se sienten en forma de círculo dentro de la plataforma deportiva</li> <li>• Luego de ello, se realizará las siguientes preguntas: ¿Han escuchado hablar sobre la coordinación?, ¿Qué juegos conocen de la coordinación?, ¿Ustedes han realizado algunos juegos de coordinación?, <b>¿Será importante jugar para desarrollar mi coordinación en mi desarrollo?</b></li> <li>• <b>Propósito:</b> Hoy conoceremos la importancia de la coordinación en nuestro desarrollo mediante juegos</li> <li>• Se dará a conocer los criterios que tomaremos en cuenta para la actividad</li> <li>• Luego, consenso las normas de convivencia para trabajar durante la actividad.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>Actividad fisiológica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de empezar con los juegos, se empezará con un calentamiento para evitar algunas lesiones en los estudiantes, para ello, les daré una pelota de trapo para que se pasen cada estudiante, y en el momento que toque silbato, el alumno que haya quedado con la pelota saldrá hacer un calentamiento para las rodillas, se seguirá pasando la pelota y el segundo niño hará sobre las extremidades; el tercer niño sobre el tronco, el cuarto estudiante sobre pies y el quinto hará sobre saltos y trotes pequeños en su mismo lugar.</li> <li>• Realizado estos ejercicios de calentamiento, indico a los niños que pasaremos al desarrollo de los juegos previstos para esta actividad, donde se indicará a los niños que presten atención a las indicaciones para que realicen los ejercicios de la mejor manera.</li> </ul> <p><b>Actividad básica</b></p> <p><b>Juego:</b> Con la pelota</p> <p><b>Campo deportivo:</b> Cancha del colegio</p> <p><b>Nº de participantes:</b> Juegos individuales</p> <p><b>Material necesario:</b> Balones de fútbol</p> <p><b>Desarrollo del juego:</b> Los estudiantes, con un balón en los pies, se desplazan libremente, realizan actividades de familiarización con el balón, cómo trasladarlo con el pie a ras del piso, dominarlo, llevarlo, girar y seguir avanzando. Se busca complejizar cada vez más las actividades.</p> <p><b>Importante:</b> Todos deben buscar tener suficiente espacio para chocarse con</p>

<p>los demás compañeros.</p> <p><b>Efectos del juego:</b> Mejora de la velocidad de desplazamientos. Dominio del balón con los pies y despliegue</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber realizado el juego, se les preguntará lo siguiente: ¿Conocías este juego?, ¿Se te hace fácil llevarlo con los pies?, ¿A qué deporte se asemejan las actividades?</li> </ul> <p><b>Actividad avanzada</b></p> <p><b>Juego:</b> Encontrar a mi equipo</p> <p><b>Tipo de juego:</b> Juego de coordinación</p> <p><b>Nº de participantes:</b> Dos grupos de 14 estudiantes</p> <p><b>Material necesario:</b> Ninguno</p> <p><b>Desarrollo del juego:</b> Delimita el espacio de trabajo colocando conos para que los estudiantes se desplacen libremente llevando el balón con los pies y cuando des una señal deberán correr a un cono. Repite la acción hasta que los estudiantes se organicen en equipos de la misma cantidad de participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber realizado el juego, se les preguntará lo siguiente: ¿Qué les pareció este juego?, ¿Les fue fácil el juego?, ¿Qué habilidades han descubierto?, ¿Para qué me servirá lo realizado?</li> </ul> <p><b>Actividad de aplicación</b></p> <p><b>Juego:</b> Costo score</p> <p><b>Tipo de juego:</b> Pre deportivo (voleibol)</p> <p><b>Nº de participantes:</b> Equipos de 3 estudiantes</p> <p><b>Material necesario:</b> Un balón y un aro por 3 estudiantes</p> <p><b>Desarrollo del juego:</b> En una cancha de fútbol coloca unos cestos grandes en cada extremo con un área de unos dos metros marcados al frente de cada cesto. Se divide al grupo en varios equipos, pero la cantidad de jugadores por equipo o el tamaño de la cancha lo debes determinar según la cantidad de participantes y el espacio con el que cuentas. La idea es anotar tantos como si fuera baloncesto, pero con los pies, embocando la pelota dentro del cesto.</p> <p>Comienza el juego con dos estudiantes en el centro de la cancha, balón al aire y se disputan la posesión. Para poder avanzar por el campo los jugadores, solo pueden hacer pases, pero cuando un jugador tiene en su posesión la pelota no puede moverse del lugar, por lo que básicamente la pelota pasa al equipo contrario. Lo único que se le permite es girar sobre un pie, donde puede moverse uno de los dos pies girando en el mismo lugar. Para robarle el balón al otro equipo solo pueden hacer intercepciones de pases y defender el tiro al arco, No se puede retener la pelota.</p> <p>e puede entrar en el área que rodea al cesto. El que pisa el área prohibida pierde la pelota y en caso haber anotado un tanto, no se toma en cuenta. Si un defensor pisa el área prohibida tratando de detener un lanzamiento, el jugador en posesión de la pelota recibe un tiro de penal, en este caso sin defensa, el</p>
---

	<p>tiempo puede ser dos tramos de quince minutos o el tiempo que estimen los niños. Por ende, el equipo que anota más puntos es el generador y puedes modificar o ajustar las reglas en función a cómo se desarrolle el juego.</p> <p><b>Actividad de recuperación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar, indico a los estudiantes que inhalen por la nariz y voten por la boca para recuperarse y relajarse después de las actividades realizadas</li> <li>• Además, se les dirá que boten los brazos y también que muevan los pies, la cabeza y su tronco</li> <li>• Luego, les indico que se hidraten tomando agua</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>Como meta cognición se realizarán las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿Para qué les servirá lo aprendido?</p> <p>¿Cómo y dónde pueden poner en práctica lo aprendido?</p>

#### **MATERIALES/RECURSOS A UTILIZAR:**

- Campo deportivo y silbato

#### **ESCALA DE VALORACIÓN:**

**Competencia:** Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

N°	APELLIDOS Y NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices			Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y del grupo.		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1							
2							
3							

#### **Discusión**

Las habilidades sociomotrices en los niños no solo ayuda a mejorar sus capacidades físicas, sino que también es esencial para su desarrollo social y emocional. Tal como lo indica Bermúdez (2021) sostiene que estas habilidades les permiten interactuar de manera efectiva con los demás, trabajar en equipo y manejar conflictos, preparándolos mejor para la vida adulta. Del mismo modo, Céspedes (2020) sostiene que desarrollar habilidades sociomotrices en los niños es primordial, porque contribuye de manera integral a su crecimiento físico, social, emocional y cognitivo. En relación a ello, Sánchez (2020) en su investigación halló que el 53% y 50% se ubican en el nivel proceso en el desarrollo de las capacidades sociomotrices, lo cual se relaciona con los resultados de este presente estudio, debido a que esto, tiene gran

significación en el desarrollo de las clases de Educación Física y en diversas áreas educativas, que contribuyen en el crecimiento del estudiante, siendo importante para fomentar un ambiente de aprendizaje que apoye a contribuir estrategias pedagógicas para generar un desarrollo amplio de dichas habilidades en los alumnos. Además, Rojas y Palacios (2022), descubrieron que la práctica de actividades lúdicas contribuye a progresar aspectos de la vida del niño desde las dimensiones personales, sociales y culturales. Por lo tanto, esto hace que se incorporen nuevas y sostenibles propuestas didácticas para lograr mejorar dichas capacidades en los centros educativos.

En concordancia con información de varios estudios (Arturo & Yajahuanca, 2023) argumentaron que las habilidades sociomotrices desempeñan un papel importante en el avance de las aptitudes motoras sociales para la interacción, la comunicación y la participación en actividades grupales. Estos hallazgos coinciden con las ideas respaldadas por Ayala et al. (2022), quienes sostienen que la Sociomotricidad como práctica pedagógica puede impulsar el desarrollo de competencias, convirtiéndose en una interacción pedagógica con objetivos evidentes y bien decididos; sin embargo, es crucial aplicar estas tácticas de manera adecuada, adaptándolas a las habilidades que se pretende encontrar en los escolares (Quintana, 2020).

Durante la investigación, se pudo diseñar y validar el programa denominado “Juegos didácticos” y su impacto en las habilidades sociomotrices, en la cual el juego, la recreación y el deporte son uno de los recursos pedagógicos que contribuyen al desarrollo cognitivo, socio afectivo y motriz de los estudiantes. Para ello, Toro et al. (2022) sostiene que “los juegos didácticos son una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades sociomotrices en los estudiantes”. Estos juegos no solo mejoran la coordinación y las capacidades físicas, sino que también fomentan el desarrollo social, emocional y cognitivo en los estudiantes. Del mismo modo, (Tapias & Duque, 2020), diseñaron un programa de juegos tradicionales, donde demostró mejorar las facultades sociomotrices de los escolares que se encontraban en un nivel bajo. En relación con lo anterior, Cañas et al. (2021) sostuvo que estos juegos ayudan a fomentar el trabajo en equipo y la comunicación, debido a que algunas de las actividades están diseñadas en grupos, en la cual, los niños aprenden a colaborar, compartir responsabilidades y trabajar juntos hacia un objetivo común, con la finalidad de realizar adecuadamente las actividades establecidas. Así mismo, Bances (2021) manifiesta que dichos juegos ayudan a la toma de decisiones en los escolares, que a menudo requieren que los niños tomen resoluciones rápidas y estratégicas, lo que mejora sus habilidades de pensamiento crítico, mientras que, en la solución de problemas, ayuda a resolver los desafíos presentados en los juegos como a desarrollar habilidades para la resolución de problemas y el pensamiento creativo. Estas

investigaciones respaldan la relevancia de dicho programa, con el fin de fortalecer las habilidades sociomotrices en las escuelas, ofreciendo diversas estrategias para mejorar las relaciones entre los estudiantes.

Es significativo también tener en cuenta las limitaciones e implicaciones sistematizadas durante la investigación. En este sentido, la selección de la población de estudio se basó en criterios de homogeneidad y accesibilidad para abordar el problema planteado. En relación a ello, la población se limitó a una sola institución educativa, lo que resultó en una muestra pequeña de datos. Por lo tanto, se recomienda ampliar el alcance de la investigación incluyendo otras escuelas para obtener una perspectiva más amplia y representativa. Así mismo, se encontraron falencias en la elaboración del instrumento (guía de observación) ya estudiado, donde con la ayuda de mi asesora de proyecto, se logró cambiar algunas dimensiones e indicadores, mientras que los ítems, se dejó tal y cómo estaban, porque ya se tenían los resultados. Además, el enfoque del estudio, se centró en diagnosticar el nivel actual de las habilidades sociomotrices y a partir de ello, realizar una propuesta que atienda a esa problemática, por lo que se sugiere adoptar un enfoque experimental que permita evaluar la efectividad de las investigaciones propuestas y mejorarlas en función de los resultados obtenidos.

## **Conclusiones**

1. Los resultados de este estudio sobre el nivel en el que se encontraba la población seleccionada, indican que hay una problemática en las habilidades sociomotrices. Debido a que, un gran número de los evaluados, se encuentran en el nivel medio. Esto denota que los escolares, tienen deficiencias en el desarrollo de las actividades físicas del área, donde existe una notable dificultad que impide alcanzar un nivel alto de desempeño.
2. En la investigación se determinó las características de la propuesta de juegos didácticos para potenciar las habilidades sociomotrices en los estudiantes de cuarto grado de primaria. Las sesiones establecidas son de suma importancia, debido a que están basadas en los juegos didácticos a fin de mejorar las habilidades sociomotrices, donde se consideraron las teorías del aprendizaje psicosocial, sociocultural, inteligencia social y social. Así mismo, las actividades que se han propuesto en las sesiones, pretenden que los estudiantes se integren y logren realizar acertadamente sus actividades motrices.

## **Recomendaciones**

1. Aplicar el instrumento de medición por otras muestras en estudiantes que presenten características similares a la población estudiada.
2. La presente propuesta sea aplicada con alumnos con particularidades semejantes para potenciar las habilidades sociomotrices.
3. Los maestros y líderes educativos deberían interesarse un poco más por las capacitaciones que brinda el Ministerio de Educación sobre el Área de Educación Física, específicamente en las habilidades sociomotrices.

## Referencias

- Agurto A. & Yajahuanca, D. (2023). Juegos motores para el aprendizaje del toque de dedos en el voleibol, con estudiantes del 6° grado IE Coronel Leoncio Prado, Yatama, Huarmaca Piura. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12253>
- Arévalo, T., de Maturana, L., Oyarzo, C., Obando, S., Troncoso, P. & Pinto, G. (2022). Juego, Motricidad y Didáctica, desde la Cultura Infantil en Niños y Niñas de 4 a 6 años, bases teóricas desde una epistemología inactiva. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (45), 598-610. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8409437>
- Ayala, L., Calderón, R., Cuarite Montoya, A. & Medina, T. (2022). Estado del Arte: Desarrollo psicomotor en la construcción de la corporeidad en la primera infancia. <https://hdl.handle.net/20.500.14457/79>
- Bances, A. (2021). Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años [Tesis de pregrado. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3240>
- Bermúdez, B. (2021) Inteligencia sociomotriz. Potencialmente integrales. [Trabajo de Grado para Licenciatura] Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13366>
- Cañas, M., Pinedo, R., & García, N. (2021). La promoción y la enseñanza de las habilidades del pensamiento profundo y visible en las sesiones de Educación Física en Primaria. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (41), 387-398. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.84139>
- Carrillo, M. (2020). La inteligencia social: su importancia en profesionales de las ciencias sociales. *Mundo Fesc*, 10(19), 195-202. <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/725>
- Céspedes, M. (2020). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños y niñas de 05 años [Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2561>
- Chou, C., Chen, K., Huang, M. & Huang, C. (2020). ¿Pueden los juegos de movimiento mejorar la función ejecutiva en niños con sobrepeso? Un ensayo controlado aleatorio. *Revista de Docencia en Educación Física*, 39(4), 527-534. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2019-0165>
- Duque, E. & Tapias, M. (2020). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo sociomotriz de los estudiantes del grado cuarto de la institución

- educativa Betsabé Espinal (Bachelor's thesis, Universidad Católica de Oriente).  
<https://repositorio.uco.edu.co/jspui/handle/20.500.13064/672>
- Estela, R. (2020). 2 módulo 1 Investigación Propositiva. Calameo.com:  
<https://www.calameo.com/books/006239239f8a941bec906>
- Galvis, P. & Ospina, L. (2021). Eje curricular de la dimensión socio – emocional para la educación física: por una pedagogía de la sensibilidad. Universidad Libre.  
<https://doi.org/10.18041/978-958-5578-88-3>
- García, L., Abós, Á., & Sevil, J. (2020). Acción docente en educación física y actividades físico-deportivas: teoría basada en evidencias científicas (Vol. 291). Prensas de la Universidad de Zaragoza.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=\\_4ruDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA162&dq=C%C3%B3mo+realizar+mejores+actividades+f%C3%ADsicas+en+los+docentes&ots=wY3\\_tQPOXs&sig=heq\\_J\\_jG7juJxOjBKCSSJTIUK10#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=_4ruDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA162&dq=C%C3%B3mo+realizar+mejores+actividades+f%C3%ADsicas+en+los+docentes&ots=wY3_tQPOXs&sig=heq_J_jG7juJxOjBKCSSJTIUK10#v=onepage&q&f=false)
- Gil, P., Pascual, L., Jordá, A., Mujica, F. & Fernández, B. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Educación Física y Deportes*, 139, 42-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)
- Glider, C. (2021). Elementos de la Sociomotricidad y sus aportes a la internalización de la regla con niños de preescolar de la I.E La Asunción de Medellín. [Tesis de Maestría, Facultad de Educación Física, Universidad de Antioquia].  
[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/28894/1/CaroGlider\\_2021\\_ElementosSociomotricidadPreescolar.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/28894/1/CaroGlider_2021_ElementosSociomotricidadPreescolar.pdf)
- Gómez, A. I., & Muriel, D. F. (2021). Empatía y asertividad como habilidades sociales para fortalecer la convivencia escolar. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/3494>
- Gonzáles, L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Arequipa, Perú.  
<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jimenez, A. & Ledesma, F. (2018). Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de Primaria. *Eduser (Lima)*, 5(1), 55–62.  
<https://doi.org/10.18050/RevEduser.v5n1a2>
- Lozano, J., & Paredes, O. (2019). Programa de juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar las capacidades sociomotrices de los estudiantes de tercer grado de

- educación secundaria. Pueblo Continente, 30(2).  
<https://journal.upao.edu.pe/index.php/PuebloContinente/article/view/1355>
- Magallanes, V., Donayre, A., Gallegos, H. & Maldonado, E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales, 51, 25-35.  
<https://revista.grupociieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>
- Ministerio de Salud de Perú (MINSA, 2021). Adolescentes con riesgo de padecer algún problema de salud mental o emocional.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/536664-minsa-el-29-6-de-adolescentes-entre-los-12-y-17-anos-presenta-riesgo-de-padecer-algun-problema-de-salud-mental-o-emocional>
- Ocaña, A. (2018). Agencia y demanda en la construcción de la identidad; variaciones asociadas al proceso de adopción. Ene. Revista de Enfermería. 12(3), 1-20.  
[https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1988-348X2018000300009&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1988-348X2018000300009&script=sci_arttext&tlng=en)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021). Resultados del módulo de habilidades socioemocionales del Estudio Regional Comparativo y Explicativo. <https://www.unesco.org/es/articles/resultados-del-modulo-de-habilidades-socioemocionales-del-estudio-regional-comparativo-y-explicativo>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, (2021). Evaluación del desarrollo de las habilidades sociales y emocionales.  
<https://www.oecd.org/publications/habilidades-para-el-progreso-social-9789264253292-es.htm>
- Peña, E., Campos, H. & Narcizo, J. (2021). Práctica del atletismo y el desarrollo de la motricidad y psicomotricidad en los estudiantes de la IE. N° 32594 de Yuragmarca. Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación con mención en educación física, Huánuco, Perú: Universidad Nacional de Hermilio Valdizán:  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6768/2ED.EF005P42.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, Á. (2021). Modelos Pedagógicos en Educación Física: Qué, Cómo, Por qué y Para qué. Universidad de León, México: <https://buleria.unileon.es/handle/10612/13251>
- Puerto, L. & García, Y. (2020). Sistematización de la experiencia en la Fundación Vidamor sobre el desarrollo de talleres para fortalecer la sana convivencia centrada en valores.

- (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá - Colombia:  
<https://hdl.handle.net/10656/12873>
- Quintana, A. (2020). Viabilizando las relaciones interpersonales del primer núcleo familiar por medio de la Educación Física. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12802>
- Recasens, L., Marín, D. & Gabarda, V. (2022). El teatro como herramienta para el desarrollo de las habilidades sociales y la inclusión educativa. *Revista española de orientación y psicopedagogía*.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/224610/Teatro.pdf?sequence=1>
- Reyes, D. (2022). Constitución del sujeto, Educación Física y Sociomotricidad: campos tensionados. [Ensayo, Retos, Vol. 45, 767-778]  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Rodríguez, Z. (2020). Estrategias didácticas sustentadas en las teorías de Daniel Goleman y Lev Vygotsky, para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo de secundaria de la Institución Educativa Luis Negreiros Vega – Posope Alto del Distrito de Pátapo, año 2018. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8203>
- Rojas, V. & Palacio, D. (2022) Los juegos tradicionales de la comunidad indígena Wayuu en la formación integral de los niños y niñas [ Tesis de Licenciatura] Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17630>
- Rosas, I. (2021). Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 madre teresa de Calcuta - Chonta 2019. Tesis para optar el grado académico de maestro en docencia superior e innovación universitaria, Huacho, Perú. Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión:  
<http://hdl.handle.net/20.500.14067/6043>
- Salazar, B., Quiceno, M., & Arteaga, P. (2024). Programa pedagógico basado en juegos sociomotrices para el desarrollo de las funciones ejecutivas en preescolares. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (54), 715-720.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9388521>
- Sánchez, C. (2020). La Sociomotricidad para el Fortalecimiento de las Habilidades Sociales en Niños de Básica Primaria. Universidad de los Llanos.  
<https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/1525>

- Santana, M. (2021). El campamento como actividad permanente para el desarrollo de la Sociomotricidad en niños [Tesis de licenciatura, Universidad de 40 Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil. [https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UG\\_dba0bec68873157bdad3257bcf3a18e6](https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UG_dba0bec68873157bdad3257bcf3a18e6)
- Suárez, T., Varguillas, S., & Ronceros, C. (2022). Técnicas e instrumentos de investigación. Diseño y validación desde la perspectiva cuantitativa. <https://repositorio.upsjb.edu.pe/handle/20.500.14308/4759>
- Tejada, L. (2023). Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa No 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11882>
- Toro, S., Lopez, D., Contreras, M., Sandoval, E., Peña, S., & Gurovich, T. (2022). Juego, Motricidad y Didáctica, desde la Cultura Infantil en Niños y Niñas de 4 a 6 años, bases teóricas desde una epistemología enactiva. *Retos*, 45, 598–610. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.91598>
- Universidad Católica de San Pablo, (2021). Arequipa. Las habilidades sociales y psicosociales. <https://repositorio.ucsp.edu.pe/search?query=habilidades%20sociales>
- Valdivia, L. (2021) Concordancia de las habilidades sociales con la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, según percepción de docentes del área de Educación Física. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán] Repositorio Universidad Hermilio Valdizán, Huánuco. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/7230>
- Vidal, C., Christodoulakis, N. & Adbo, K. (2021). Desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños en edad preescolar mediante un enfoque de aprendizaje basado en el juego que incorpora conceptos científicos. *Revista internacional de investigación ambiental y salud pública.*, 18(2), 588. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020588>

## Anexos

### Anexo 01: Instrumento

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES

Grado: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Fecha: / / 2023

**Objetivo:** Medir la realización de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de 4to grado de EBR Primaria en la Institución Educativa Siglo XXI - Chiclayo.

**Instrucción:** Responde lo solicitado por cada ítem. Según tus saberes sobre las habilidades sociomotrices, deberás marcar cada ítem con una de estas opciones:

No	A veces	Si
----	---------	----

Dimensio- nes	Indicadores	Ítems	Valoración		
			No	A veces	Si
<i>Dimensión:</i> Interacción	Habilidades individuales	1. Realiza los ejercicios que el docente le solicita			
		2. Se desplaza con facilidad al momento de jugar			
		3. Es rápido al momento de realizar ejercicios			
		4. Muestra creatividad durante los juegos que realiza			
	Habilidades en equipo	5. Espera su turno para jugar con sus compañeros			
		6. Se agrupa con facilidad con los demás			
		7. Se comunica con sus compañeros mientras juega			
		8. Valora el juego en equipo			
<i>Dimensión:</i> Introyección	Movimiento Locomotor	9. Camina hacia delante de espaldas			
		10. Corre elevando las rodillas en taloneo			
		11. Se desplaza con un solo pie sin caerse			
		12. Salta las vallas sin tocarlas			
	Coordinación	13. Corre dando palmadas en el aire			
		14. Camina rebotando la pelota			
		15. Camina con la punta de los pies sobre una línea trazada			
		16. Copia los movimientos de sus compañeros.			

## Anexo 02: Resultados de validación de instrumento

### 1. Datos referenciales del experto:

- Nombres y apellidos: Laura Elena Grande Ocaña
- Centro laboral: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
- Título profesional: Licenciado en Educación Primaria
- Grado académico y mención (Opcional): Magister en Educación, especialidad: Con mención en docencia y gestión Educativa
- Institución donde lo obtuvo (Opcional): Universidad César Vallejo

### 2. Conclusión de la evaluación:

El instrumento titulado “Guía de observación para registrar información real y pertinente de las habilidades socio motrices en los estudiantes de cuarto grado de primaria” cumple con las características adecuadas para ser aplicado.

**Lugar y fecha: Chiclayo, 12 de setiembre de 2023**



.....  
Grande Ocaña Laura Elena

DNI: 41661731

ORCID: 0000-0001-6680-1386

Correo: lauraelenagrandeocana@gmail.com

Teléfono N° 960079764

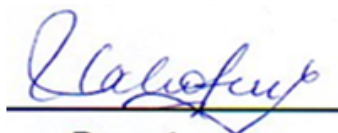
**1. Datos del experto:**

- Nombres y apellidos: Juana Amelia Uchofen Iturregui
- Centro laboral: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
- Título profesional: Profesora de Educación Primaria
- Grado académico y mención (Opcional): Doctor en Administración de la Educación
- Institución donde lo obtuvo (Opcional): Universidad César Vallejo

**2. Conclusión de la evaluación:**

La Guía de observación presentada, está apta para ser aplicada.

**Lugar y fecha: Chiclayo, 12 de setiembre de 2023**



Uchofen Iturregui Juana Amelia

DNI: 16455740

ORCID: 0000-0003-2160-5466

Correo: juchofen@usat.edu.pe.

Teléfono N° 979466522

**1. Datos del experto:**

- Nombres y apellidos: Elizabeth Consuelo Santur Robledo
- Centro laboral: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
- Título profesional: Educación Primaria
- Grado académico y mención (Opcional): Maestría en Psicopedagogía Cognitiva
- Institución donde lo obtuvo (Opcional): Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

**2. Conclusión de la evaluación:**

El instrumento está apto para ser aplicado.

**Lugar y fecha: Chiclayo, 13 de setiembre de 2023**



.....  
Santur Robledo Elizabeth Consuelo  
DNI: 41562593

ORCID: 0000-0001-8507-1649

Correo: esantur@usat.edu.pe

Teléfono N° 979247390

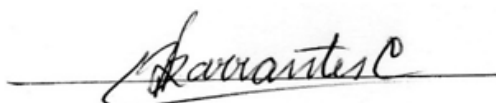
## 1. Datos referenciales del experto.

- Nombre y Apellidos: Julia Vanessa Barrantes Castañeda
- Centro laboral: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
- Título profesional: Licenciada Educación Primaria
- Grado académico y mención: Mg. Investigación y docencia
- Otros estudios: Segunda especialidad en didáctica de la Educación Primaria
- Institución donde lo obtuvo (opcional): Universidad Pedro Ruiz Gallo

## 2. Conclusión de la evaluación.

El presente instrumento se encuentra apto para su ejecución.

**Lugar y fecha: Chiclayo, 24 de setiembre de 2023**



.....  
Julia Vanessa Barrantes Castañeda  
DNI: 16796255

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5439-4410>

Correo: [julia.barrantes@usat.edu.pe](mailto:julia.barrantes@usat.edu.pe)

Teléfono N° 976623070

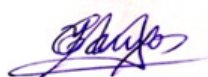
**1. Datos referenciales del experto:**

- Nombres y apellidos: Yeny Elizabeth Campos Jiménez
- Centro laboral: I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz”
- Título profesional: Lic. en Educación Primaria
- Grado académico y mención (Opcional): Magister. En Gestión de Centros Educativos
- Institución donde lo obtuvo (Opcional): Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima
- Otros estudios:

**2. Conclusión de la evaluación:**

Atender las observaciones y está listo para su aplicación

**Lugar y fecha: 29 de setiembre de 2023**



.....  
(Yeny Elizabeth Campos Jimenez)

DNI: 16712448

ORCID: yenyecampos@gmail.com

Correo: yenyecampos@gmail.com

Teléfono N° 16712448







95	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
97	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
98	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
99	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
100	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
101	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
102	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
103	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
104	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
105	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
106	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
107	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
108	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
109	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
110	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
112	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	0.0894	0.0746	0.0347	0.1104	0.0512	0.1170	0.0669	0.0820	0.0820	0.0669	0.1104	0.0894	0.1361	0.0746	0.0894	0.0746	0.0

**Anexo 05: Sesiones de la propuesta. Link:**



<https://drive.google.com/file/d/1pzEFL5KyJZPGhKzxwrvhSBv9CxSgBIAY/view?usp=sharing>