



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Actividades lúdicas de educación física para la modificación de la conducta en una institución educativa de secundaria, Lima, 2018

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO

PROFESIONAL DE:

Licenciado en Educación Secundaria

AUTOR:

Molina Rivadeneyra, Fernando Jesus (orcid.org/0009-0006-9765-7085)

ASESOR:

Mg. Pacheco Pumaleque, Alex Abelardo (orcid.org/0000-0001-9721-0730)

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2024

Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE TITULACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad EDUCACION FISICA de la Universidad César Vallejo SAC - LIMA NORTE, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Actividades lúdicas de educación física para la modificación de la conducta en una institución educativa de Secundaria, Lima, 2018", cuyo autor es MOLINA RIVADENEYRA FERNANDO JESUS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 5.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Suficiencia Profesional cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 06 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO DNI: 41651279 ORCID: 0000-0001-9721-0730	Firmado electrónicamente por: AAPACHECOP el 06- 06-2024 21:02:08

Código documento Trilce: TRI - 0756960



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE TITULACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MOLINA RIVADENEYRA FERNANDO JESUS identificado con N° de Documento N° 80474022, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad EDUCACION FISICA de la Universidad César Vallejo SAC - LIMA NORTE y del PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Actividades lúdicas de educación física para la modificación de la conducta en una institución educativa de Secundaria, Lima, 2018", es de mi autoría, y por lo tanto:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
FERNANDO JESUS MOLINA RIVADENEYRA DNI: 80474022 ORCID: 0009-0006-9765-7085	Firmado electrónicamente por: FMOLINARI10 el 06- 06-2024 19:46:16

Código documento Trilce: TRI - 0756961

Dedicatoria

A dos pequeñas personas que me estimularon a seguir preparándome, ser mejor profesional y ser su mayor ejemplo.

Agradecimiento

A mi alma mater que contribuyó en mi formación superior, a mis compañeros por compartir sus conocimientos y aprender de su cultura y experiencia; a mis docentes que me formaron con estrategias pertinentes y lograron desarrollar las competencias, acorde a los programas previstos.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del/os autor/es	iii
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Aspectos temáticos	13
3.2 Escenario de la experiencia profesional.....	13
3.3 Participantes	14
3.4 Aspectos éticos	14
IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL	15
4.1 Descripción de Experiencia.....	15
4.2 Impacto de la Experiencia	16
V. CONCLUSIONES	22
VI. RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS	26

Resumen

El trabajo elaborado buscó contribuir con el logro del objetivo de la ODS relacionado a la búsqueda de una educación de calidad, la misma que responde a la meta; los estudiantes adquieren un nivel adecuado en conocimientos teóricos y prácticos que buscan una cultura de paz sin violencia, para lograr una buena convivencia y un desarrollo sostenible. Su objetivo principal fue determinar cómo las actividades lúdicas para el área de educación física modifican la conducta, en una I.E. de Secundaria, Lima, 2018. La metodología en base a diferentes autores y modelos teóricos describió y explico la aplicación de actividades lúdicas y su incidencia en la modificación de conductas; a nivel pedagógico, se adaptó e implemento sesiones con el enfoque del área lo que ayudó a comprender dichas relaciones. Los resultados se obtuvieron del desarrollo de sesiones con distintos propósitos, los que permitieron evidenciar que la aplicación de actividades lúdicas modifica conductas. La repercusión que pudo tener en la comunidad educativa es que, los docentes de Educación Física refuercen el comportamiento de los alumnos mediante la aplicación de actividades lúdicas. Las conclusiones determinaron que las actividades lúdicas en educación física poseen un impacto significativo en la modificación de la conducta.

Palabras clave: Actividades lúdicas, conducta, juego, pedagogía cooperativa.

Abstract

The work developed sought to contribute to the achievement of the SDG objective related to the search for quality education, which responds to the goal; Students acquire an adequate level of theoretical and practical knowledge that seeks a culture of peace without violence, to achieve good coexistence and sustainable development. Its main objective was to determine how recreational activities for the area of physical education modify behavior, in an I.E., of Secondary School, Lima, 2018. The methodology based on different authors and theoretical models described and explained the application of recreational activities and their impact on behavior modification; At a pedagogical level, sessions were adapted and implemented with the focus of the area, which helped understand these relationships. The results were obtained from the development of sessions with different purposes, which made it possible to show that the application of recreational activities modifies behaviors. The impact that it could have on the educational community is that Physical Education teachers reinforce the behavior of students through the application of recreational activities. The conclusions determined that recreational activities in physical education have a significant impact on behavior modification.

Keywords: Playful activities, behavior, play, cooperative pedagogy.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto de los adolescentes, ha sido esencial valorar la importancia de las actividades recreativas, las mismas que han servido para el desarrollo integral, la mejora de la motivación y participación, el fortalecimiento de hábitos de estudios y especialmente ante los riesgos vinculados a un estilo de vida poco saludable o sedentario (Luna y Gutiérrez, 2022). Existió relevancia de las acciones lúdicas como estrategias para mejorar el pensamiento creativo y el proceso educativo (Posligua et al., 2017).

El beneficio de aprovechar los juegos en las clases en los diferentes niveles de educación básica regular ha permitido lograr derivaciones demostrativas en el aprendizaje de los escolares (Caballero, 2021). Las actividades de ocio han sido una parte fundamental en todas las comunidades, transmitidas de una generación a otra, y han dejado su huella en la cultura y el modo de vida de los jóvenes. En este escenario, el juego se exteriorizó como una herramienta principal para el desarrollo de diversas habilidades (González et al., 2022).

La OMS (2019) ha recomendado que es necesario que los estudiantes efectúen 60 minutos diarios de actividad física, como una forma de promover su salud y bienestar. Las actividades físicas que realizan los discentes comprenden varios días a la semana incluyendo ejercicios aeróbicos y de fortalecimiento, así también, el desarrollo muscular y óseo, destacando que hacer incluso algo de actividad física ligera es mejor que permanecer totalmente inactivo.

La estrategia se basó en el uso de actividades lúdicas que ha permitido modificar conductas, desarrollar habilidades motrices y promover el desarrollo integral del estudiante, respetando su complejidad y facilitando su adaptación a la realidad. La estrategia que se ha utilizado para modificar la conducta fue a través de la implementación de actividades lúdicas, teniendo en cuenta, que los juegos son eficaces para modificar conductas en los estudiantes. Las habilidades motrices desarrolladas a través del juego tienen sustento en el Perfil del Egreso, considerado en el documento oficial, Currículo Nacional, el cual concibe al ser humano como una unidad integral. El enfoque curricular valora la singularidad de cada estudiante, facilitando su adaptación proactiva a la realidad de manera respetuosa y su

integración efectiva a la sociedad a través del cumplimiento de normas y acuerdos (Ministerio de Educación, 2016).

A nivel mundial, específicamente en Holanda, la teoría de juegos conductuales ha sido priorizado en la comunidad vecinal, las normas sociales y las expectativas de los residentes sobre la conducta de sus vecinos las relaciones y los conflictos. La teoría de juegos conductuales permitió comprender cómo las creencias, emociones y normas sociales influyen en las decisiones y acciones de los individuos en el contexto vecinal (Adriaanse, 2011).

Los estudiantes en Ecuador enfrentaron situaciones de desigualdad en sus propios entornos familiares, siendo el juego una alternativa prometedora. El estudio destacó el potencial en los juegos, como herramienta efectiva en la educación básica (Cedeño, 2019). En Guayaquil, existió una problemática en cuanto al uso del tiempo libre en la adolescencia tardía y juventud, con el fin de mejorar se planteó juegos y deportes ligados al medio ecológico (Palacios y Barrios, 2022).

Los niños en Brasil con necesidades de salud especiales a menudo eran vistos con poco potencial para participar en juegos y actividades lúdicas con su familia y cuidadores. Se enfatizó, que jugar es un derecho y una necesidad de los niños, independientemente de sus limitaciones, y que existen juegos que no desencadenan complicaciones en su salud. Los autores resaltan que los niños con necesidades especiales de salud pueden participar en actividades lúdicas adaptadas a sus condiciones (Bastos et al., 2022).

A nivel nacional, la Educación Física adaptada en el CEBE tiene como objetivo principal promover la motricidad, la autonomía a los que sufren discapacidades severas o multidiscapacidades, es a través de actividades físicas adaptadas, lúdicas y recreativas, que se logra su desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, permitiéndoles explorar y disfrutar del movimiento de acuerdo a sus capacidades, y promoviendo un ambiente inclusivo y de respeto hacia la diversidad (Ministerio de Educación, 2023). El sedentarismo y la inactividad física constituyeron factores peligrosos en el impulso de padecimientos crónicos, como el sobrepeso y la obesidad (López et al., 2023).

En el ámbito educativo se ha considerado fundamental las actividades recreativas, ya que no solo mejoran la formación en el Área de Educación Física, sino que también contribuyeron a optimizar el aprendizaje del estudiante en diversos ámbitos. En tal sentido, los alumnos de una Institución Educativa de Secundaria, Lima, exteriorizaron una conducta inadecuada durante las sesiones de Educación Física, la misma, que quedó registrada en el cuaderno de incidencias del auxiliar a cargo de la sección. Se cree que, algunos de los factores que pudieron estar influyendo en ese comportamiento radicaron en los incidentes suscitados previamente en las aulas. Así también, existieron estudiantes con familias disfuncionales, con padres permisivos que no establecen límites claros en sus hogares o donde la presencia de los padres es ausente debido a que trabajan todo el día, dejando a los hijos sin una supervisión adecuada. La institución educativa, se ha ubicado en una zona con mucha actividad económica informal, presencia de vicios y costumbres no apropiadas para los menores; en esta situación de convivencia, con entornos desfavorables, con una cultura que se repite en generaciones, ha llevado a que algunas familias consideren estas conductas como algo "normal" o "rutinario". En las instituciones educativas, estas conductas han tomado distintas formas como el bullying, agresiones psicológicas o físicas entre los estudiantes, durante las horas de clases, así como en los recreos. En el ámbito práctico, la violencia ha estado relacionada con eventos específicos en la vida de un estudiante y puede tener un impacto significativo en su estado emocional, afectando tanto a la persona agredida como al agresor, y a menudo, a sus familiares de manera significativa.

El Ministerio de Educación propuso desarrollar actividades lúdicas y motrices en el área de Educación Física, surgiendo la siguiente pregunta: ¿Qué característica tuvo el desarrollo de las actividades lúdicas de educación física que modificaron la conducta de los estudiantes en una institución educativa de nivel secundaria, Lima, 2018? En ese sentido, se planteó identificar diversas actividades lúdicas para modificar la conducta. Proyectar el uso de actividades lúdicas para incluir los procesos de la modificación de conductas. Programar la ejecución de las actividades lúdicas para la interacción y participación activa con un adecuado comportamiento y como objetivo principal proponer las actividades lúdicas como estrategia didáctica para modificar la conducta en los estudiantes de una I.E. del nivel Secundaria, Lima, 2018.

Para enfrentar los desafíos antes nombrados, este trabajo fue en cierta forma, una propuesta que se formuló para ayudar a modificar la conducta y mantener una buena convivencia entre toda la comunidad educativa, de acuerdo a los metas establecidos por los ODS, promoviendo una educación de calidad, donde los estudiantes finalicen la formación primaria y secundaria con conocimientos de una convivencia en paz y sin violencia.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, en Guayaquil, (Candela y Benavides, 2020) formularon algunos objetivos relacionados con los juegos como un medio importante para generar espacios agradables, los que permitieron adquirir y desarrollar capacidades en los alumnos logrando que se integren, socialicen y compartan sus experiencias. La metodología planteada obedece a la investigación cualitativa, apoyada en la recolección de sucesos en prácticas de actividades lúdicas, en los estudiantes de una unidad educativa. Toda acción o situación que parte del interés e involucramiento en los pupilos, beneficia al aprendizaje propiciada por el docente con la intención de desarrollar actividades lúdicas. A través del juego se desarrolla habilidades intrínsecas y extrínsecas que van a permitir al estudiante tener otras actitudes de control de emociones frente a diversas situaciones. En la educación física, se hace necesario aplicar un conjunto de tácticas recreativas fundamentadas en la innovación educativa, especialmente, centrándose en el estudiante, su crecimiento integral y en el desarrollo de habilidades blandas, (trabajo equipo, ética, liderazgo, adaptabilidad, pensamiento crítico, resolución de problemas), facilitando los aprendizajes.

En Guayaquil (Bedoya.2020) planteó reducir la agresividad en los estudiantes en entornos educativos es significativa los juegos, tanto durante las clases como en los momentos de recreo, lo que demuestra que los juegos contribuyen en gran medida a disminuir comportamientos agresivos. El procedimiento aplicado durante un programa de acciones recreativas, dio como respuesta la reducción actos violentos entre los estudiantes, generando una mejor integración entre sus pares. El trabajo resulta efectivo, en cuanto a la aplicación de actividades lúdicas, debido a que modifica algunos tipos de conductas agresivas se ven mejoradas frente a reporte de incidencias. Se logró obtener la reducción de comportamiento agresivo con la aplicación de situaciones significativas, en la que se evidencio la ejecución de actividades lúdicas. El involucrar a los estudiantes en actividades motrices lúdicas, durante sus tiempos libre, le permite desarrollar habilidades de autocontrol que prevengan conductas agresivas frente a sus pares.

En Colombia (Jain et al., 2018) el artículo implementó actividades lúdicas con un adecuado acompañamiento para desarrollar una adecuada convivencia escolar,

donde los estudiantes se respeten tanto física como verbalmente. El trabajo ha proyectado desarrollar un enfoque cualitativo, en razón a que el estudio está dirigido a recoger información real de un determinado grupo donde existe un grado de agresividad. El hecho planificar proyectos desde una mirada de los estudiantes, de su propio mundo escolar y de ejecutar diversas tareas en beneficio de la disminución de la agresividad, del fomento de un ambiente armonioso y el control y manejo de emociones conlleva a un cambio significativo, permitiendo al estudiante actuar de manera autónoma y colaborativa a la vez. Los comportamientos agresivos y el hostigamiento escolar, entre compañeros de aula, en estos tiempo es muy común, y pueden demostrarse de diferentes formas, puede ser de forma presencial o mediante la virtualidad, como los medios sociales, las diferentes plataformas en red, también cabe mencionar que el tema de la clases sociales , es muy habitual en estos tiempos, la identidad de género ha tomado bastante espacio en la sociedad, siendo un factor entre los estudiantes para hacer mofa, de sus compañeros generando un tipo de agresión verbal, para que haya una sana convivencia los agentes involucrados en el tema educativo deberán tomar conciencia del rol que tienen en el desarrollo de los estudiantes.

En el Ecuador (Guerrero, 2020) en la tesis se hizo un análisis y la recopilación de información relacionada a la agresión en espacio escolar y reconocer que es una problemática actual, la cual necesita ser abordada desde la perspectiva pedagógica. Un estudio a nivel internacional entre niñas y niños ha examinado cuales son las probabilidades de sufrir de una acción de agresividad, siendo el resultado más propenso a sufrir de actos de agresividad, pudiéndose dar en su hogar, en la escuela o en su barrio, debido a esto, el rendimiento de los estudiantes, se ven afectados académicamente. Abordar el tema de convivencia escolar desde los hogares hasta las I.E. promoviendo actividades de reconocimiento y prevención de conductas agresivas es requisito para un adecuado adelanto en los discentes. Para poder disminuir los altos índices de agresión escolar en cualquiera de sus tipos es importante que se unan los estamentos; comunidad, hogar y escuelas para que se puedan dar un soporte al estudiante y este se pueda desarrollar integralmente. Su trabajo contribuye a sensibilizar sobre la importancia de crear entornos escolares

seguros y saludables, donde se fomente el bienestar emocional y el desarrollo positivo de los estudiantes.

A nivel nacional, (Kerlinger y Lee, 2002) realizó la tesis en una determinada I.E. del distrito de Comas para verificar el nivel de dependencia de los videojuegos, los niveles de impulsividad y la relación directa entre los mismos. La finalidad tuvo como base el desarrollo de un diseño no experimental, donde la variable independiente no sufre ningún cambio, debido a que se describen, se relacionan en un determinado tiempo y espacio. El resultado obtenido presentó un alto nivel de relación entre la dependencia a los video juegos y la impulsividad, lo que no permite un adecuado desarrollo emocional y relaciones interpersonales. Se concluyó a través de este estudio que los niveles de agresividad son más altos en los hombres a diferencia de las mujeres en el uso excesivo de los videojuegos, los que no aportan a una adecuada socialización. En este mundo globalizado, con la presencia de diversos paradigmas y el uso inadecuado de la tecnología, se ha generado un cambio en la conducta de los estudiantes, propiciando comportamientos agresivos. Esto afecta directamente al núcleo familiar y, por consiguiente, a las instituciones educativas, dando lugar a la formación de personas no aptas para la sociedad.

En Jauja, (Sánchez y Torres 2020) desarrollaron esta tesis para determinar los cambios de comportamiento y a los cambios emocionales de los alumnos, se puede mencionar que un factor determinante fue la pandemia del COVID 19, la misma que ha permitido el análisis, reconocimiento y repercusión en los educandos del nivel Secundaria de la Provincia de Jauja. La investigación responde a un tipo cualitativo debido a que su fin más próximo ha sido el comprender un fenómeno, explicarlo con la observación y sistematización de la información más relevante evidencia a través de experiencias directas. La pandemia ha generado que los alumnos se vuelvan intolerantes, insensibles, irresponsables, inseguros, ansiosos, depresivos; todo esto se ha visto reflejado en las escuelas, produciendo un desequilibrio emocional muy inestable, que en muchos casos se ha tenido que acudir a especialistas, del mismo modo, el aprendizaje también, se ha visto afectado, ya que se ha perdido el interés por lo cognitivo, la creatividad, el juego y la adecuada socialización generado por el propio encierro o en su efecto porque dentro de las familias no hubo un adecuado desarrollo de la salud mental adquiriéndose así conductas de riesgo, las mismas que

para prevenir se debió priorizar la actualización de los docentes, con el fin de efectuar la ejecución de estrategias lúdicas pertinentes.

(Carbajal, & Jaramillo, 2015) en la ciudad de Trujillo pretendieron identificar, establecer relaciones, demostrar y evaluar cómo los parámetros de agresividad y las conductas agresivas afectan el normal desarrollo del estudiante. El análisis que se ha desarrollado parte de una investigación aplicada y descriptiva, las mismas que buscan detallar las respuestas de un grupo de estudiantes con la intención de analizar y responder a situaciones concretas. Se hace un comparativo de acuerdo a los resultados obtenidos en la que se identifica los niveles y tipos de agresión: directa, física o indirecta, los que se puede mencionar que tienen un promedio de medio a alto. Con relación a las agresiones suscitadas en la institución educativa, se puede visualizar que han sido parte de algún tipo de agresión, de forma directa, física, verbal o indirecta; hay casos que se han reportado que el estudiante ha sido violentado de las 3 formas, de parte de sus pares en la escuela. Para un adecuado perfeccionamiento y crecimiento es necesario que se impulsen actividades al aire libre como: talleres vivenciales, juegos interactivos, charlas, etc., en la que todos puedan participar de manera conjunta con sus padres, familiares y amigos.

(Chuqui Sarazu, 2022) en la tesis desarrollada en el distrito de Huacho, tuvo como objetivo comprobar de qué manera las actividades lúdicas ejercen cierto nivel de preponderancia en el desarrollo social de los estudiantes. Responde a una investigación de tipo transversal en la que se pretende realizar el análisis de preguntas y respuestas de investigación donde no se toma en cuenta variables. Después de la ejecución de una encuesta se evidencia que la muestra a lo logrado desarrollar de manera óptima la parte social a través de la ejecución de actividades lúdicas, las mismas que les ha servido para interactuar con autonomía, creatividad, control de emociones y resolución de conflictos. La presente concluye que el desarrollo social de los estudiantes se ve fortalecida con la ejecución de actividades lúdicas, las que permiten abrir un mundo de armonía e integridad entre las partes; emocional, física e intelectual. El aporte que se puede rescatar es que la implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica va permitir a estudiantes de cualquier edad controlar y manejar sus emociones, actuando de manera autónoma.

Relacionar los enfoques conceptuales y las teorías según los objetivos y el contexto específico del presente trabajo de suficiencia profesional permitió reconocer que las actividades lúdicas de educación física inciden en la modificación de la conducta en los estudiantes.

De igual forma, la propuesta de implementar actividades lúdicas fue una herramienta que se empleó para analizar y prever una conducta agresiva en diversas situaciones. La teoría de los juegos aporta dos enfoques, que sirvieron para sostener la propuesta: el enfoque estratégico o no cooperativo, y el enfoque cooperativo. El enfoque estratégico o no cooperativo implica realizar una actividad entre dos jugadores con intereses opuestos, donde es necesario definir con precisión las acciones permitidas y restringidas de los participantes, y luego, buscar estrategias óptimas para cada uno. (Bilmare, 1994, citado por Soto y Valente, 2005). Los enfoques teóricos de la educación física se centran en la conceptualización de la justicia social y las cuestiones socioculturales, abordando perspectivas internacionales y tratando temas como el género, la salud física, la educación y los estilos de vida activos como desafíos contemporáneos (Hill, Philpot, Walton-Fisette, Phillips, Flory, Stride, Flintoff, Fitzgerald, Drury y Brazier, 2018, citado por Molina et al, 2018).

En este sentido, se describió la pedagogía cooperativa, como un enfoque pedagógico dirigido a desarrollar y promover habilidades de cooperación para aprender y alcanzar diferentes objetivos de aprendizaje, este enfoque está alineado en "aprender a cooperar y cooperar para aprender", (IASCE). Se estructura en cinco fases o pasos, que comienzan confrontando los preconceptos de los estudiantes sobre la competencia y el individualismo con la lógica de la cooperación, continúan con la creación sobre el clima de clase cooperativo que permita la realización de actividades lúdicas y de aprendizaje, y finalizan con los estudiantes. Estas prácticas incluyen reforzar ciertos valores durante las actividades motrices, modificar las reglas del juego para promover la inclusión e introducir estrategias para ayudar a los estudiantes. Los autores proponen un nuevo enfoque pedagógico denominado coopedagogía, que pretende facilitar el desarrollo de un proceso de intervención (Velázquez, 2015).

De manera similar, la teoría conductista se enfoca en el análisis de las conductas observables y en cómo el entorno y las consecuencias de estos afectan la conducta humana. Esta teoría postula que el aprendizaje ocurre a través del condicionamiento, donde una provocación ambiental desencadena respuesta en un individuo. (Márquez et al 2007) En el enfoque conductista se busca guiar de manera sistemática la conducta hacia respuestas más apropiadas mediante técnicas de modificación de conducta, donde el estudiante ajusta su comportamiento siguiendo una programación. El docente, al adoptar este enfoque, debe explicar claramente los efectos de las conductas, reforzar las respuestas adecuadas, identificar fuentes de refuerzo efectivas previas y establecer reglas y límites precisos. En un entorno educativo basado en este modelo, se establecen objetivos definidos para dirigir los esfuerzos hacia su consecución, promoviendo la cohesión grupal, la integración y el logro de metas compartidas.

Con relación a las actividades lúdicas de educación física, se encuentran centradas en el juego libre como una forma de motivar a los estudiantes y fomentar su aprendizaje. Según Fernández et al. (2016), el juego se lleva a cabo durante el tiempo libre y tiene un espacio temporal específico, acerca de sentimientos de alegrías, tensión y relajación, lo que es esencial en el bienestar humano. Las actividades lúdicas pueden desarrollar habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales en los estudiantes. La práctica del estudiante juega un papel predominante en el despliegue de la estrategia cognitiva para el aprendizaje (Fernández et al., 2016 citado por Munzón y Jarrín, 2021). El enfoque principal en el aprendizaje es resaltar la importancia de la actividad lúdica en la educación física y su impacto en el desarrollo integral, destacando que no solo promueven el movimiento y la diversión, sino que también son fundamentales para iniciar cambios en los valores sociales predominantes. Además, se ha puesto énfasis en cómo la lúdica ha permitido a los docentes intervenir en la realidad de sus alumnos y convertirlos en individuos que ejerzan una práctica fundamental para la interacción humana, contribuyendo a su desarrollo personal y a una adecuada convivencia.

La inclusión en Educación Física de las actividades lúdicas fundamentado en el reconocimiento de la diversidad de los individuos, valorando y respetando las diferencias para crear un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor para todos.

Para lograr una educación inclusiva que atienda a la diversidad, es fundamental comprender claramente los conceptos de inclusión y diversidad. Esto nos permitió organizar nuestra labor docente de manera que promueva el aprendizaje y mejore la calidad educativa, superando los desafíos relacionados con la competencia profesional, los recursos y la infraestructura disponibles (Bravo et al, 2021).

En la mayoría de instituciones educativas se presentan diversos tipos y estilos de agresión, el bullying, ataques de forma verbal, psicológica o física entre los alumnos, que se pueden dar durante las horas de clases o recreos, la I.E. en la que labore no fue ajena a esta problemática, las conductas agresivas que existía entre los estudiantes era constante, llegando a pensar que respondían a una forma de actuar según las conductas adquiridas en los diferentes contextos con los que se relacionaban (Estévez y Jiménez, 2015). En el ámbito práctico la violencia es un comportamiento que está asociada a diferentes sucesos de la vida de un estudiante, y que repercute en el estado emocional, exponiéndolo con sus pares, muchas veces, estas acciones terminan en consecuencias muy lamentables, afectando a la persona agredida y al agresor, siendo los familiares los más afectados (Wheeler et al 2021).

Los métodos de implementación de las actividades lúdicas en educación física representan una contribución significativa, ya que, al ser integrado en actividades extracurriculares, beneficia el aprendizaje y la salud. En este sentido, el papel del educador es crucial, dado que sus enfoques deben estar orientados a estimular la alegría y la motivación del estudiante por aprender, al mismo tiempo que fomentan su bienestar físico. En conclusión, las actividades recreativas en educación física se pueden realizar a través de diversos métodos, como el inductivo y el deductivo, y deben estar encaminados a promover la provocación (Moreno, 2019, citado por Luna y Gutiérrez, 2022).

Para implementar actividades lúdicas en educación física dirigidas a adolescentes, se realiza la planificación, con los objetivos de las actividades lúdicas, considerando los intereses y necesidades de los adolescentes, así como los aspectos físicos, emocionales y sociales que se desean promover, luego la selección de actividades, eligiendo juegos y dinámicas que sean atractivos, desafiantes y adecuados para la edad y nivel de los adolescentes, fomentando la participación

activa y la diversión, posteriormente la adaptación, para respetar la diversidad de habilidades y preferencias de los adolescentes, permitiendo la participación de todos en un ambiente seguro y acogedor, considerando los espacios y materiales, con el fin de preparar el espacio físico adecuado. Las Instrucciones deben ser claras especificando las reglas y objetivos de las actividades lúdicas, asegurándose de que los adolescentes comprendan lo que se espera de ellos y cómo participar de manera adecuada, finalmente la evaluación y retroalimentación, observando la participación y el progreso de los adolescentes, y proporcionar retroalimentación constructiva para favorecer su aprendizaje y desarrollo. Al seguir estos pasos, en educación física se pueden implementar actividades lúdicas efectivas y atractivas para los adolescentes, promoviendo su desarrollo físico, emocional y social de manera integral (Barcelos, 2016).

De igual forma la modificación de la conducta campo de la psicología y método de tratamiento que busca transformar los comportamientos negativos mediante el uso de refuerzos positivos o negativos. El propósito es optimizar la conducta de los individuos, de manera que puedan desarrollar destrezas (López, 2024). En referencia a los métodos de la modificación de la conducta tenemos el modelado como técnica que implica que el individuo aprenda una nueva conducta por medio de la observación e imitación de un modelo competente. Este modelo puede ser una persona en vivo o a través de medios audiovisuales. Después de observar detalladamente la ejecución de la conducta deseada por el modelo, el individuo es alentado a imitarla. Este proceso de imitación se refuerza positivamente, lo que facilita el aprendizaje y la generalización de la conducta deseada a diferentes contextos y situaciones (Ferro, 2005).

III. METODOLOGÍA

3.1 Aspectos temáticos

Respecto a los campos temáticos referenciales concernientes a las actividades lúdicas y cómo estas repercutieron en el comportamiento de los estudiantes de una institución educativa de secundario, Lima, 2018, se desplegó bases teóricas, conceptuales y marcos contextuales donde teorice y fundamente estas prácticas pedagógicas. Para ello, se revisó la literatura relacionada con las actividades lúdicas para modificar el comportamiento de los estudiantes. Se consideró la descripción de la estrategia propuesta, incluyendo sus bases teóricas y fundamentos socio educativo, pedagógico y curricular. Además, se utilizaron teorías relevantes sobre técnicas y recursos para implementar actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje.

En concordancia con los campos temáticos específicos, se describió las actividades lúdicas y su incidencia en la modificación en conductas de agresión, teniendo en cuenta diferentes autores y modelos teóricos que explicaron dichas modificaciones. Las sesiones a nivel pedagógico y de especialidad también ayudaron a comprender dicha descripción. Se presentaron los resultados y su repercusión en la comunidad educativa, junto con recomendaciones que reforzaron el comportamiento de los alumnos mediante actividades lúdicas, así como posibles limitaciones y programas para futuros estudios en el área de Educación Física.

La reflexión sirvió para dar a conocer las implicancias prácticas, reconocer que la ejecución de actividades lúdicas en instituciones educativas de nivel secundario era recomendada para que los docentes las utilicen en todas las áreas. Terminando con las conclusiones, en la que se destacó la importancia de actividades lúdicas en el cambio de la conducta de los estudiantes en una Institución Educativa de secundario, Lima, 2018.

3.2 Escenario de la experiencia profesional

El escenario donde se experimentó el presente trabajo con la aplicación de las actividades lúdicas para la modificación de la conducta en los estudiantes de una

institución educativa secundaria, Lima, 2018, se caracterizó por rescatar los aspectos físicos, sociales y humanos.

3.3 Participantes

Estuvo conformado por los estudiantes de secundaria matriculados en una institución educativa de Lima; para su selección se coordinó con la dirección de la institución educativa y los docentes encargados del área de educación física, tomando en cuenta además que dichos estudiantes participaron en tres actividades: Al inicio se realizó ejercicios de estiramiento que ayudan a los estudiantes a despertar físicamente; así también realizaron pausas activas en el intermedio del día y al final de las clases se ejecutaron recreos deportivos.

Los estudiantes del sexto ciclo manifestaron que las actividades lúdicas eran idóneas para el aprendizaje, pero mucho mejor para modificar su comportamiento de manera positiva y que también ayudo a que se fortalezca su autoestima y convivencia entre pares.

3.4 Aspectos éticos

La integridad ética del trabajo se ha mantenido siguiendo la Resolución 0340-2021-UCV. Dicha resolución ha manifestado lo importante que es mantener una integridad literaria íntegra que elimine todo tipo de fraude o copia. Este trabajo de suficiencia profesional, siguió las líneas establecidas por la universidad redactándose acorde al APA séptima edición y contextualizando cada cita a través de las referencias para así evitar todo tipo de plagio que ha podido ocasionar algún daño a la creación intelectual. Se analizó e indagó dentro de una literatura científica que se ha fundamentado en el soporte teórico y ha servido como aporte a la ciencia.

IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL

4.1 Descripción de Experiencia

Resultado 1: Actividades lúdicas de educación física y la modificación de las conductas de agresión física.

Para fomentar actividades lúdicas de educación física y la modificación de las conductas de agresión física se planificó, ejecutó y evaluó estrategias contemplando los espacios, tiempo y materiales. La experiencia de las actividades lúdicas de educación física se centró en utilizar el juego como una herramienta para modificar las conductas de agresión física en los estudiantes. Estas actividades buscaron fomentar la interacción positiva entre los escolares, promoviendo la cooperación, el respeto y la comunicación. A través de juegos cooperativos y estrategias lúdicas, se creó un ambiente escolar armonioso que favoreció la socialización. La implementación de programas de actividad física basados en juegos cooperativos demostró ser efectivo en la reducción de la agresividad escolar, impactando de manera significativa en la disminución de comportamientos agresivos tanto físicos como verbales, fomentando un clima escolar más positivo y propicio para el aprendizaje y la convivencia. Ver Anexo 2.

Resultado 2: Determinamos técnicas y recursos para la realización de actividades lúdicas que ayuden a una mejor convivencia.

Para la realización de actividades lúdicas han sido consideradas algunas técnicas y recursos que han ayudado para lograr una mejor convivencia; entre ellas se consideró: la personalización de actividades; las que se ejecutaron, de acuerdo a la edad, intereses y habilidades de los estudiantes en cada nivel educativo para así garantizar el involucramiento, la motivación y su participación activa de manera permanente durante el desarrollo de la sesión. La variedad de actividades abordadas en los diferentes aspectos de interacción, los que permitieron observar cambios de conducta. La Adaptación de reglas; se planteó ciertas modificaciones a las reglas de los juegos o actividades propuestas para que se ajusten a las capacidades y necesidades de los estudiantes, facilitando la inclusión de todos los participantes. Trabajo en grupos heterogéneos; fomentó la interacción entre estudiantes con

diferentes habilidades y fortalezas, promoviendo la colaboración y el apoyo mutuo. Feedback y evaluación, este espacio propicio la retroalimentación constante a los estudiantes sobre su desempeño en las actividades lúdicas, brindando oportunidades para reflexionar y mejorar en aspectos relacionados con la convivencia. Ver Anexo 3.

Resultado 3: Establecemos metodologías lúdicas que ayudan a los docentes a fortalecer sesiones de clase con convivencia escolar.

Las estrategias didácticas en educación física utilizados fueron la gamificación del ejercicio consistió en crear juegos y desafíos de gamificación que combinen ejercicios físicos con elementos de juego con el respectivo seguimiento de los logros individuales y en equipo, promoviendo la competencia amistosa y la superación personal. De igual forma con la realidad virtual y aumentada relacionado a integrar tecnologías de realidad virtual o aumentada para llevar a los estudiantes a entornos virtuales, permitiendo a los estudiantes practicar deportes, hacer ejercicio en lugares exóticos o participar en competencias emocionantes sin salir del aula, considerando los recursos disponibles al aplicar esta estrategia en educación física. También se manejó el entrenamiento en circuito interactivo correspondiente a crear estaciones de entrenamiento interactivas que combinen ejercicios cardiovasculares, de fuerza y flexibilidad, permitiendo que los estudiantes roten entre las estaciones mientras participan en actividades desafiantes y divertidas (Ureña, 2019).

Resultado 4: Diseño gráfico funcional de la Propuesta

Se diseñó la propuesta en un esquema teórico funcional considerando la situación inicial, el diagnóstico, el programa de pausas activas, detallando la implementación docente, actividades lúdicas, desarrollo formativo en docentes y estudiantes y los resultados. Se especificó la situación ideal referente al logro de los objetivos establecidos. Ver Anexo 4.

4.2 Impacto de la Experiencia

Respecto a las actividades lúdicas de educación física y la modificación de las conductas de agresión física. Para fomentar actividades lúdicas de educación física y la modificación de las conductas de agresión física se planificaron, ejecutaron y evaluaron estrategias para fomentar actividades lúdicas de educación física y

modificar las conductas de agresión física en los estudiantes. Las actividades se enfocaron en utilizar el juego como una herramienta para promover la interacción positiva entre los escolares, fomentando la cooperación, el respeto. La implementación de programas de actividad física basados en juegos cooperativos demostró ser efectiva en la reducción de la agresividad escolar, contribuyendo significativamente a la disminución de comportamientos agresivos tanto físicos como verbales.

La teoría de juegos conductuales permite comprender cómo las creencias, emociones y normas sociales influyen en las decisiones y acciones de los individuos en el contexto vecinal (Adriaanse, 2011). Al seguir estos pasos, en educación física se pueden implementar actividades lúdicas efectivas y atractivas para los adolescentes, promoviendo su desarrollo físico, emocional y social de manera integral (Barcelos, 2016). Para lograr una educación inclusiva que atienda a la diversidad, es fundamental comprender claramente los conceptos de inclusión y diversidad. Esto nos permitió organizar nuestra labor docente de manera que promueva el aprendizaje y mejore la calidad educativa, superando los desafíos relacionados con la competencia profesional, los recursos y la infraestructura disponibles (Bravo et al, 2021).

En ese sentido, los juegos en educación física y la modificación de las conductas de agresión física permiten que los docentes de educación física puedan adaptar los juegos de manera efectiva, garantizando la participación (Adriaanse, 2011) (Barcelos, 2016) (Bravo et al, 2021). Los hallazgos de este estudio promueven la integración, socialización y el intercambio de experiencias entre los estudiantes, creando un espacio propicio para el aprendizaje. Respaldan estos estudios para implementar actividades lúdicas en educación física dirigidas a adolescentes, se realiza la planificación, con los objetivos de las actividades lúdicas, considerando los intereses y necesidades de los adolescentes, así como los aspectos físicos, emocionales y sociales que se desean promover, luego la selección de actividades, eligiendo juegos y dinámicas que sean atractivos, desafiantes y adecuados para la edad y nivel de los adolescentes, fomentando la participación activa y la diversión, posteriormente la adaptación para que se respeten la diversidad de habilidades y preferencias de los adolescentes, permitiendo la participación de todos en un

ambiente seguro y acogedor, considerando los espacios y materiales, con el fin de preparar el espacio físico adecuado y contar con los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades de forma segura y efectiva. Las Instrucciones deben ser claras especificando las reglas y objetivos de las actividades lúdicas, asegurándose de que los adolescentes comprendan lo que se espera de ellos y cómo participar de manera adecuada, finalmente la evaluación y retroalimentación, observando la participación y el progreso de los adolescentes, y proporcionar retroalimentación constructiva para favorecer su aprendizaje y desarrollo.

En primer lugar, se observó la disminución de la agresión física evidenciando el desarrollo social de los estudiantes se vio fortalecida con la ejecución de actividades lúdicas, las que permiten abrir un mundo de armonía e integridad entre las partes; emocional, física e intelectual (Chuqui, 2022).

Además, se demostró que para disminuir los altos índices de agresión escolar en cualquiera de sus tipos es importante que se unan los estamentos; comunidad, hogar y escuelas para que se puedan dar un soporte al estudiante y este se pueda desarrollar integralmente (Guerrero, 2020).

Finalmente, en el aprendizaje radica la importancia de la lúdica en la educación física y su impacto en el desarrollo integral, destacando cómo las actividades lúdicas en el contexto escolar no solo promueven el movimiento y la diversión, sino que también son fundamentales para iniciar cambios en los valores sociales predominantes. Además, se enfatiza en cómo la lúdica contribuye al desarrollo personal y la convivencia, permitiendo a los profesores intervenir en la realidad de sus alumnos y convertirlos en individuos con cultura (Fernández et al., 2016 citado por Munzón y Jarrín, 2021).

Respecto a las actividades lúdicas de educación física y la modificación de las conductas de agresión verbal.

Las actividades lúdicas que apoyaron en la modificación de la conducta de agresión verbal en educación secundaria destacaron la personalización de las actividades por edad, intereses y habilidades de los estudiantes para garantizar su participación activa y motivación. La variedad de actividades abordó aspectos clave de convivencia. La adaptación de reglas se realizó para ajustarse a las capacidades

y necesidades de los estudiantes, permitiendo la inclusión de todos. El trabajo en grupos heterogéneos promovió la interacción entre estudiantes con diferentes habilidades, fomentando la colaboración y el apoyo mutuo. Además, el feedback y la evaluación constante proporcionaron a los estudiantes retroalimentación sobre su desempeño, brindando oportunidades para reflexionar y mejorar en aspectos relacionados con la convivencia. Las estrategias lúdicas, como los juegos de cooperación, liderazgo rotativo y desafíos en equipo, contribuyen significativamente a mejorar la convivencia en el aula de nivel secundario. Al participar en estas actividades, los estudiantes desarrollan habilidades sociales, fortaleciendo la comunicación efectiva, aprenden a trabajar en equipo y mejoran su capacidad para resolver conflictos de manera colaborativa.

De igual forma, proposiciones de juegos se consideró herramientas matemáticas que se emplea para analizar y prever la conducta en situaciones de conflicto y cooperación. Esta teoría se divide en dos enfoques: el enfoque estratégico o no cooperativo, y el enfoque cooperativo. El enfoque estratégico o no cooperativo implica un juego entre dos jugadores con intereses opuestos, donde es necesario definir con precisión las acciones permitidas y restringidas de los jugadores durante el juego, y luego buscar estrategias óptimas para cada uno. (Binmore, 1994, citado por Soto y Valente, 2005).

En tal sentido, se logró obtener la reducción de comportamiento agresivo con la aplicación de situaciones significativas, en la que se evidencio la ejecución de actividades lúdicas (Bedoya.2020).

De igual forma la modificación de la conducta campo de la psicología y método de tratamiento que busca transformar los comportamientos negativos mediante el uso de refuerzos positivos o negativos. El propósito es optimizar la conducta de los individuos, de manera que puedan desarrollar destrezas (López, 2024).

Se observó la disminución de agresión verbal con las actividades lúdicas según (Adriaanse, 2011) (Binmore, 1994, citado por Soto y Valente, 2005) (Bedoya.2020) (López, 2024). La disminución de la agresión verbal se demuestra al implementar estrategias lúdicas en el aula, se promueve un ambiente positivo y colaborativo que fomenta la interacción social, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo entre los

estudiantes. Estas actividades lúdicas, como los juegos de cooperación, liderazgo rotativo, desafíos en equipo y estrategias de planificación, permiten a los adolescentes desarrollar habilidades sociales clave y aprender a resolver problemas de manera colaborativa. Al participar en estas actividades, los estudiantes mejoran su capacidad para comunicarse de manera efectiva, colaborar con sus compañeros y trabajar juntos para lograr objetivos comunes. Esto fortalece las relaciones entre los estudiantes, promueve el respeto mutuo y reduce los conflictos y la agresión verbal. Además, al centrarse en el juego y la diversión, las actividades lúdicas ayudan a liberar tensiones, mejorar el estado de ánimo, lo que contribuye a la disminución de la agresión verbal y al fomento de una convivencia más armoniosa y respetuosa entre los estudiantes.

Respecto a las actividades lúdicas de educación física y la modificación de las conductas de agresión psicológica.

Las actividades lúdicas en educación física lograron modificar la conducta de agresión psicológica aprovechando la tecnología y la gamificación para hacer sesiones interactivas, motivadoras y desafiantes para los estudiantes, originando la participación activa y el desarrollo integral de habilidades físicas y cognitivas, al integrar elementos de juego durante el aprendizaje, motiva a participar de manera más activa y comprometida en las actividades físicas. Además, el uso de la tecnología, como herramientas TIC y realidad virtual, enriquece las experiencias de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar entornos virtuales, practicar deportes de manera innovadora y participar en desafíos emocionantes.

Las estrategias buscan aprovechar la tecnología y la gamificación para promover la participación activa y el desarrollo integral de habilidades físicas y cognitivas (Ureña, 2019)

La estrategia propuesta se basa en el uso de actividades lúdicas para modificar conductas, desarrollar habilidades motrices y promover el desarrollo integral, respetando su complejidad y facilitando su adaptación a la realidad. Se enfoca en utilizar juegos como herramienta eficaz para modificar conductas, permitiendo un progreso significativo en las habilidades motrices primordiales, tanto de locomoción como de manipulación-contacto, que se manifiestan a lo largo de las diferentes etapas

del juego. Las habilidades motrices desarrolladas a través de estas actividades lúdicas se fundamentan en las características de egreso del Currículo Nacional de Educación, el cual reconoce al ser humano de manera integral donde se entrelazan aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales y afectivos. Este enfoque curricular valora la singularidad de cada estudiante, facilitando su adaptación proactiva a la realidad de manera respetuosa y su integración efectiva en la sociedad a través del cumplimiento de normas y acuerdos. Esta estrategia busca no solo modificar conductas y desarrollar habilidades motrices, sino también promover un desarrollo integral (Ministerio de educación, 2016).

Las recomendaciones actuales resaltan la necesidad de que los estudiantes efectúen 60 minutos diarios de actividad física, incluyendo ejercicios aeróbicos y de fortalecimiento, como una forma de promover su salud y bienestar. Las actividades físicas de los discentes comprenden varios días a la semana de actividades aeróbicas vigorosas para el desarrollo muscular y óseo, destacando que hacer incluso algo de actividad física ligera es mejor que permanecer totalmente inactivo, por los beneficios que tiene para el bienestar (OMS, 2019).

Se determina que los juegos en educación física son herramientas efectivas para modificar las conductas de agresión psicológica en los estudiantes, al promover habilidades sociales, emocionales y de autorregulación, así como al crear un ambiente escolar más positivo y de confianza (Ureña, 2019), (Ministerio de educación, 2016) (OMS, 2019).

Las actividades lúdicas, como los juegos de estrategia y planificación, contribuyen a la habilidad frecuente de controlar sus conductas. Al mejorar estas habilidades, los estudiantes pueden aprender a manejar mejor sus impulsos y emociones, lo que puede ayudar a reducir la agresión psicológica.

V. CONCLUSIONES

Primera: La implementación de programas de actividad lúdica en educación física basado en juegos cooperativos demostró ser efectiva en la reducción de la agresividad escolar, contribuyendo significativamente a la disminución de comportamientos agresivos tanto físicos como verbales, y creando un ambiente escolar más positivo y propicio para el aprendizaje y la convivencia.

Segunda: Las actividades lúdicas crearon un ambiente escolar positivo, fomentando la interacción positiva entre los estudiantes, promoviendo el respeto mutuo y reduciendo la agresión verbal, lo que resulta en un clima escolar más armonioso y propicio para el aprendizaje.

Tercera: Las estrategias propuestas se basaron en el uso de actividades lúdicas para modificar conductas, desarrollar habilidades motrices y promover el desarrollo integral del estudiante, respetando su complejidad y facilitando su adaptación a la realidad.

Cuarta: Las actividades lúdicas han complementado el desarrollo de las sesiones del área de educación física, por ser estas herramientas efectivas para promover habilidades sociales, emocionales y de autorregulación, así como crear un ambiente escolar positivo y de confianza logrando modificar conductas de agresión física, verbal y psicológica en los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: Implementar la aplicación de actividades lúdicas en la planificación de las sesiones del área de educación física, como una estrategia efectiva para contribuir al crecimiento integral de los estudiantes.

Segunda: Promover el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución colaborativa de problemas entre los adolescentes, con el objetivo de contribuir a la modificación de las conductas de agresión.

Tercera: Programar estrategias lúdicas centradas en promover habilidades sociales y de comunicación entre los estudiantes, entre ellos la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos.

Cuarta: Desarrollar la autorregulación y el autocontrol de los estudiantes, a través de los juegos, contribuyendo significativamente a reducir la agresión psicológica en el aula.

REFERENCIAS

- Adriaanse, C. (2011). La importancia de las normas: la teoría de juegos conductuales como herramienta para comprender los acontecimientos vecinales. *Vivienda, Teoría y Sociedad*, 28 (1), 39–60. <https://doi.org/10.1080/14036091003691019>
- Bastosi, J. R., Borges, F. & Evangelista, I. (2022). Aplicabilidad de juegos a niños con necesidades de salud especiales. *Revista Cubana de Enfermería*, 38(4), e5481. Epub 28 de diciembre de 2022. Recuperado en 04 de mayo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192022000400016&lng=es&tlng=es
- Barcelos, B. (2016). Educación física y el ocio: el papel de lo lúdico en el desarrollo infantil. *Revista científica multidisciplinar. Núcleo del conocimiento*. ISSN: 2448-0959 <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/educacion-fisica>
- Bedoya, I. Y. (2020). Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019 [Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa]. Universidad César Vallejo Piura, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51659/Bedoya_MIY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bravo, J., Bermeo, M. y Robles, H. (2021). Diversidad e inclusión en la clase de educación física. *Revista educación física, deporte y salud* 4 (8), 28-49. <https://doi.org/10.15648/redfids.8.2021.3189>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684Castro>
- Cedeño, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *Rehuso*, 4(3), 99-106. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

- Chuqui, G. (2022). Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E.Nº 20820 "Nuestra Señora de Fátima"- Huacho, durante el año escolar 2021 [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en educación nivel primaria especialidad: Educación primaria y problemas de aprendizaje]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQUUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, E. (2022). la educación remota de emergencia para la formación en ciudadanía y convivencia. Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales (56),57-68 <https://revista.grupocieg.org/wpcontent/uploads/2022/06/Ed.5657-68-Diaz-Sanchez.pdf>
- Estévez, E., & Jiménez, T. I. (2015). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. Uníversítas Psicológica, 14(1), 111-124. <http://dx.oi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-1.caap>
- Ferro T, María J. (2005). Técnicas de modificación conductual aplicables en la Clínica Odontológica. Acta Odontológica Venezolana, 43(2), 205-209. Recuperado en 25 de abril de 2024, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-63652005000200018&lng=es&tlng=es
- González, J., Vele, D., Tapia, D. y Salgado, P (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. Pol. Con. 7 (2),1-12 <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Guerrero, C. M. (2020). Fundamentos teóricos de la violencia escolar, para su abordaje en Ecuador. Uniandes EPISTEME, 7(3), 364-377. <https://n9.cl/tx83n1>
- Jain, S., Cohen, A. Paglisotti, T., Subramanyam, M., Chopel, A., Miller, E. (2028). Clima escolar y abuso físico en las relaciones adolescentes: diferencias por sexo,

- nivel socioeconómico y acoso escolar. de la Adolescencia 66. p. 71-82.
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.05.001>
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento
<https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- López, M. (2024). Modificación de conducta. ¿De qué estamos hablando?
<https://mmaypsi.org/2018/12/04/modificacion-y-terapia-de-conducta-de-que-estamos-hablando/>
- López, R, Neyra, C, Gutiérrez, E. (2023). Nivel de actividad física en adolescentes que cursan la enseñanza secundaria en un instituto de Lima. Revista Finlay [revista en Internet]. 2023 [citado 2024 May 4]; 13(3): [aprox. 11 p.]. Disponible en: <https://revfinlay.sld.cu/index.php/finlay/article/view/1278>
- Luna, J.J y Gutiérrez, M. (2022). Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General. Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General. Ciencia y Deporte, 7(2), 1-16. Epub 01 de agosto de 2022.
<https://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.001>
- Márquez, J., Díaz, J. y Cazzato, S. (2007). La disciplina escolar: aportes de las teorías Psicológicas. Revista de Artes y Humanidades UNICA 8 (18), pp. 126 – 148.
<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118447007.pdf>
- Martínez, W. (2018). Sistema de información vía web para el trámite documentario en la I.E.S.T.P. “Carlos Salazar Romero” – Nuevo Chimbote [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo]. In Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26421>
- Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica
<https://es.slideshare.net/moises69/curruculo-nacional-de-la-educacin-bsica-minedu-2016>
- Ministerio de Educación (2023). La educación física en el centro de educación básica especial (CEBE) - guía de orientaciones.

<https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-educacion-fisica.pdf>

Munzón, P.L. y Jarrín, S.A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA VI (2), 1-21. <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1250>

Molina, V., Sanabria, J.R., Martínez, R. A. (2018). Enfoques teóricos que soportan el programa de Ciencias del deporte. En Sanabria y Martinez (Ed.), Enfoques, teorías y perspectivas de la ciencia del deporte y la actividad física y sus programas académicos (pp. 37 -72) CECAR. <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/171257/1/Enfoques-deportes.pdf>.

Nazatte, C., López, J. y Velásquez, M (2010). Estrategias didácticas para la enseñanza de los deportes de conjunto. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>

Organización Mundial de la Salud (2019). La actividad física. en niños, niñas y adolescentes Prácticas necesarias para la vida <https://www.unicef.org/chile/media/3086/file/La%20actividad%20F%C3%ADsica.pdf>.

Palacios, W. C. & Barrios, Y. D. (2022). Actividades lúdicas deportivas para mejorar el uso del tiempo libre en adolescentes del colegio Modesto Carbo Noboa. Ciencia y Deporte, 7(3), 75-87. Epub 06 de septiembre de 2022 <https://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no3.006>

Posligua, J.E., Chenche, W.T. y Vallejo, B.G. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. <http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052><http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>

- Roca, J. (2009). Conducta y Conducta. Acta Comportamental: Revista Latina De Análisis Del Comportamiento, 15(3), 1-12
<https://www.revistas.unam.mx/index.php/acom/article/view/14524>
- Soto, Antonio, & Valente, María Rosa. (2005). Teoría de los juegos: Vigencia y limitaciones. Revista de Ciencias Sociales, 11(3), 497-506. Recuperado en 24 de abril de 2024, de
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182005000300008&lng=es&tlng=es.
- Timón, L. (2021). Los juegos cooperativos y el aprendizaje cooperativo en Educación Física. Oposiciones educación física
<https://www.oposicioneseeducacionfisica.es/blog/juegos-cooperativos-aprendizaje-cooperativo-educacion-fisica/>
- Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego
<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Ureña, G.P. (2019). El juego como estrategia didáctica de educación física en estudiantes con NEE del nivel primaria [Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física Universidad Nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20500.12874/1292>
- Velázquez, C. (2015). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física. La Peonza. Revista de Educación Física para la paz (nueva época), 10, 3-22. <https://qartuppi.com/2023/MODELOS.pdf>
- Wheeler, A., Diez, S., Beddur, S., Brizuela, A. (2021). Violencias en las clases de Educación Física. Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias,
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.14634/ev.14634.pdf
- Zambrano, E. y Vega, J. (2023). Estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar en los niños de Inicial II MQR Investigar, 7(3), 4152–4178.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4152-4178>

ANEXOS

Anexo 1. Estrategias para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en los juegos de educación física

Para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en los juegos de educación física para adolescentes, se pueden utilizar las siguientes estrategias:

1. Juegos de relevos cooperativos: Diseñar actividades donde los adolescentes deben trabajar en equipo para completar una tarea en forma de relevos, como carreras de relevos donde cada miembro del equipo contribuye a la meta final.
2. Juegos de construcción conjunta: Crear juegos donde los adolescentes deban construir algo junto, como una torre humana, un puente con materiales simples o un laberinto que requiera la colaboración de todo el equipo.
3. Juegos de comunicación: Diseñar actividades que pongan énfasis en la comunicación efectiva entre los miembros del equipo, como juegos donde un miembro debe guiar a otro a través de un obstáculo sin poder ver.
4. Juegos de resolución de problemas en equipo: Crear situaciones donde los adolescentes deban resolver problemas en conjunto, fomentando la colaboración, la creatividad y la toma de decisiones en equipo.
5. Juegos de liderazgo rotativo: Diseñar actividades donde se fomente el liderazgo compartido, permitiendo que diferentes miembros del equipo asuman roles de liderazgo en distintas etapas del juego.
6. Juegos de desafíos en equipo: Crear desafíos físicos o mentales que requieran la colaboración de todo el equipo para ser superados, promoviendo la unión y el trabajo conjunto.
7. Juegos de estrategia: Diseñar actividades que requieren la planificación y la toma de decisiones en equipo, como juegos de estrategia en equipo o juegos que requieren pensar de manera estratégica para ganar.
8. Juegos de cooperación simple: Crear juegos que requieren la cooperación simple, como juegos con globos por parejas evitando que caiga, golpeando con diferentes partes, ¿Quién es capaz de golpear "x" veces sin que caiga?, etc.

9. Juegos de cooperación avanzada: Presentar juegos con mayor dificultad motriz y de resolución, como juegos que requieren la cooperación avanzada para superar obstáculos o lograr metas.
10. Juegos de feedback y retroalimentación: Incorporar juegos que permitan el feedback y la retroalimentación entre los miembros del equipo, fomentando la comunicación y el trabajo en equipo (Timón, 2021). Estas estrategias permiten diseñar juegos de educación física que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo, promoviendo habilidades sociales, comunicativas y de resolución de problemas en un ambiente lúdico y motivador.

Anexo 2: Estrategias lúdicas efectivas para mejorar la convivencia en el aula

Las estrategias lúdicas más efectivas para mejorar la convivencia en el aula en el nivel secundario son:

Juegos de cooperación y trabajo en equipo:

- Juegos de relevos cooperativos
- Juegos de construcción conjunta
- Juegos de comunicación y resolución de problemas en equipo

Estos juegos fomentan habilidades como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas de manera grupal, mejorando la convivencia entre los estudiantes de secundaria.

Juegos de liderazgo rotativo

- Actividades que promueven el liderazgo compartido entre los estudiantes

Esto permite que los estudiantes de secundaria desarrollen habilidades de liderazgo y aprendan a trabajar juntos de manera equitativa.

Juegos de desafíos en equipo

- Actividades que requieren la colaboración de todo el equipo para superar obstáculos o lograr metas

Estos juegos fortalecen el sentido de pertenencia al grupo y la interdependencia positiva entre los estudiantes de secundaria.

Juegos de estrategia y planificación

- Actividades que estimulan la planificación y la toma de decisiones en grupo

Estas técnicas lúdicas desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico en los estudiantes de secundaria, mejorando la convivencia. Esto permite que los estudiantes de secundaria interactúen de manera más efectiva y desarrollen habilidades digitales, mejorando la convivencia (Zambrano y Vega 2023)

Anexo 3. Evidencia de la experiencia profesional

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título: “Realizo actividades lúdicas en equipo”

PROPOSITO DE LA SESION: La sesión tiene como propósito, desarrollar acciones interactuando de forma colectiva, respetando las reglas de juego, y a los demás integrantes.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E. SEÑOR DE LA MISERICORDIA	DOCENTE: FERNANDO JESÚS RIVADENEYRA MOLINA	AREA: EDUCACIÓN FÍSICA
FECHA: 11 - 04 - 18	TURNO: MAÑANA	GRADO: 1º SECCIÓN: A – B


II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	CREA Y APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO	✓ Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en las diferentes actividades lúdicas y deportivas y promoviendo la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.	✓ Durante las actividades lúdicas, muestra actitudes de buen trato con sus compañeros, respetando las reglas de juego.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

<u>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</u>	<u>¿Qué recursos y materiales se utilizan en esta sesión?</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Escogeré los juegos apropiados para la clase. • Ordenare los juegos según su intensidad y el propósito de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos, Bastones • Platillos, sogas. • Pelotas, aros. • Colchonetas.
¿Cuánto tiempo se requerirá?	1:35 minutos

IV. SECUENCIA DIDACTICA.

<p>Inicio</p> <p>Tiempo: 15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y nos organizamos para dirigirnos al patio. formados nos desplazamos al patio de manera ordenada, formando columnas. De menor a mayor. Antes debemos dirigirnos a los servicios higiénicos, para no interrumpir nuestra clase. • Los estudiantes forman un círculo, para exponerle el propósito de la sesión y los invito a reflexionar mediante las siguientes preguntas. • Iniciando con los saberes previos; para luego crear un conflicto cognitivo, en los estudiantes generando una lluvia de ideas entre todos. • ¿qué entiendo por trabajar en equipo? ¿Cuál es la importancia de trabajar en equipo? ¿Qué nos enseña el trabajar en equipo? ¿Cuáles son las habilidades para trabajar en equipo? • Luego trotan libremente por el campo en parejas, en diferentes direcciones, luego realizaran el desplazamiento adelanté y atrás, a la voz del profesor. • Juego: “LA REUNIÓN DE AMIGOS” • Todos los estudiantes se desplazarán libremente por el campo, en diferentes direcciones, pero estarán atento cuando el profesor mencione un número, porque tendrán que agruparse de acuerdo al número mencionado, el que se quede sin grupo, realizara un ejercicio físico.
<p>Desarrollo</p> <p>Tiempo: 1:10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes corren por el espacio libre, a la voz del profesor, se colocarán de acuerdo a lo mencionado por el profesor, lejos del profesor, cerca del profesor, detrás, adelanté, a la derecha, a la izquierda. • Se desplazan por el espacio juntos en parejas, a la voz del profesor cambian de parejas, y continúan con el trote. • Formados en fila, al silbato tocan la línea lateral, las veces indicadas por el profesor. • En fila realizarán pasos laterales, para ambos lados y también en diagonal. • Formados en columnas, pasan por los conos en zig – zag. • Ahora rodea los conos y corre a velocidad hasta la línea marcada (final). • Formados en columnas, saldrán los primeros y buscaran el número (dado) mencionado por el profesor, el primero en encontrar el número y regresé a su columna será el ganador. • Juego: “LAS 4 ESQUINAS” • Forman 4 columnas en forma de cruz enfrentadas, todas las columnas tendrán la misma cantidad de integrantes y c/u. tendrá un número, que al mencionar el profesor saldrá y se dará una vuelta por detrás de las demás columnas hasta llegar a su columna. 

	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: “LA SOGA” • Se Forman dos grupos, los grupos se colocaran a los extremos de la sog, cada grupo cogera la sog con todos sus integrantes, al silbato, empezaran a jalar para su lado, el grupo que pase la linea del centro que divide ambos grupos, se le quitara un punto. • Juego: “CARRERAS DE RELEVOS” • Se conforman 4 columnas. formando un cuadrado, cada columna se organizará para poder salir en orden (1,2,3,4), cada columna tendrá un testimonio, al silbato salen los primeros teniendo que dar 1 vuelta por todo el cuadrado hasta llegar a su columna para entregarle el testimonio a su compañero y pueda salir, el equipo que acaben de salir todos sus integrantes será el ganador. 	
<p>Cierre Tiempo:10min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terminada la clase preguntamos: ¿de qué se trató la clase de hoy? ¿cómo te sentiste durante los juegos? - Caminan libre por el campo, con las puntas de los pies y talones. - Juego: “EL TIP” (relajación) - Forman un círculo, cada integrante saldrá al centro y ejecutara un ejercicio de soltura o estiramiento, para que todo el grupo lo realizara. - Nos desplazamos al aula. En forma ordenada. 	

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

<p>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión? ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué actividades estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	<p>¿Qué dificultades se observaron durante la enseñanza y el aprendizaje? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</p>
--	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Título: “Juegos de mesa”

PROPOSITO DE LA SESION: La sesión tiene como propósito, desarrollar el pensamiento crítico, las habilidades motoras finas, la concentración, el pensamiento flexible, promoviendo funciones de combinación y clasificación, elevando la atención y fomentando el trabajo colectivo o en grupo.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

I.E. SEÑOR DE LA MISERICORDIA	DOCENTE: FERNANDO JESÚS MOLINA RIVADENEYRA	AREA: EDUCACIÓN FÍSICA
FECHA: 20 - 04 - 18	TURNO: MAÑANA	GRADO: 1º SECCIÓN: A – B

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	CREA Y APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO	✓ Interactúa con sus compañeros en diversos entornos, y se relaciona asertivamente valorando el juego como manifestación social y cultural de los pueblos y evitando la discriminación en la práctica de actividades lúdicas y deportivas	✓ Socializa con los demás integrantes de su grupo, apreciando los aportes expuestos por sus compañeros, teniendo respeto por los otros participantes.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

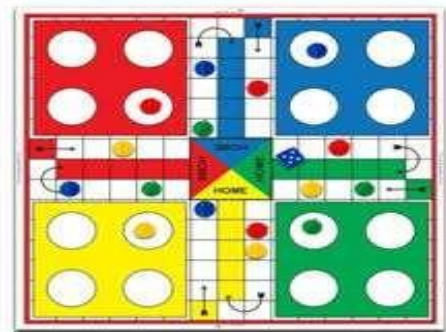
<u>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</u>	<u>¿Qué recursos y materiales se utilizan en esta sesión?</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Escogeré los juegos apropiados para la clase. • Ordenare los juegos según su intensidad y el propósito de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos, Bastones • Platos, sogas. • Pelotas, aros. • Colchonetas.
¿Cuánto tiempo se requerirá?	1:35 minutos

IV. SECUENCIA DIDACTICA.

<p>Inicio</p> <p>Tiempo: 15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y nos organizamos para dirigirnos al patio. formados nos desplazamos al patio de manera ordenada, formando columnas. De menor a mayor. Antes debemos dirigirnos a los servicios higiénicos, para no interrumpir nuestra clase. • Los estudiantes forman un círculo, para exponerle el propósito de la sesión y los invito a reflexionar mediante las siguientes preguntas. • Iniciando con los saberes previos; para luego crear un conflicto cognitivo, en los estudiantes generando una lluvia de ideas entre todos. • ¿qué necesidad satisface un juego de mesa? ¿Cuál es la importancia de trabajar en equipo? ¿Qué nos enseña el trabajar en equipo? ¿qué importancia tiene los juegos de mesa en el aprendizaje? • Realizan desplazamientos con cambios de ritmo a la voz del profesor, trotan, caminan, corren a velocidad. • Juego: “LA CADENA” • Se forman 4 columnas, las columnas se organizan ubicando al integrante que tiene más resistencia en 1 lugar, porque el tendrá que llevar a sus compañeros al otro extremo del campo, 1x1.
<p>Desarrollo</p> <p>Tiempo: 1:10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes se desplazan con pasos laterales, para ambos lados. • Todos los estudiantes se desplazan adelanté y atrás. • Todos los estudiantes se desplazan con saltos abriendo y cerrando las piernas. • Todos los estudiantes se desplazan, apoyándose con las manos en el piso. • Todos los estudiantes se desplazan reptando por el piso. • Todos los estudiantes se desplazan, en posición de cuadrúpedo invertida. • Todos los estudiantes se desplazan, saltando con un solo pie (derecha e izquierda). • Todos los estudiantes se desplazan, por los conos colocados en fila. • Juego: “TORNEO DE DAMAS Y AJEDREZ” • Se forman grupos de 4 integrantes, en los grupos formados jugaran todos contra todos saliendo un campeón, quien represente a su grupo, en la segunda fase donde se enfrentan todos los campeones, se jugarán con las reglas actualizadas. 

- **Juego: “TORNEO DE LUDO Y ROMPECABEZAS”**

- Se forman grupos de 3 integrantes, en los grupos formados jugaran todos contra todos saliendo un campeón, quien represente a su grupo, en la segunda fase donde se enfrentan todos los campeones, se jugarán con las reglas actualizadas.



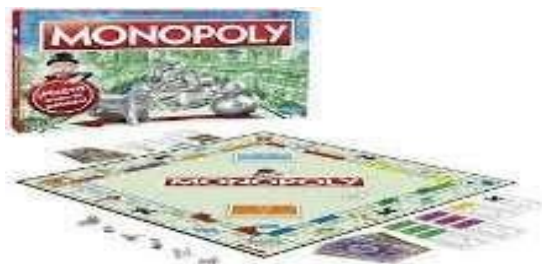
- **Juego: “TORNEO DE DOMINO”**

- Se forman grupos de 4 integrantes, en los grupos formados jugaran todos contra todos saliendo un campeón, quien represente a su grupo, en la segunda fase donde se enfrentan todos los campeones, se jugarán con las reglas actualizadas.



- **Juego: “TORNEO DE MONOPOLIO”**

- Los participantes son de forma individual, jugaran todos contra todos saliendo un campeón, quien represente a su grupo, en la segunda fase donde se enfrentan todos los campeones, se jugarán con las reglas actualizadas.



- **Juego: “TORNEO DE BINGO”**

- Los participantes son de forma individual. jugaran todos contra todos saliendo un campeón, quien represente a su grupo, en la segunda fase donde se enfrentan todos los campeones, se jugarán con las reglas actualizadas.



se jugarán con las reglas actualizadas.

Cierre
Tiempo:10min.

- Terminada la clase preguntamos: ¿de qué se trató la clase de hoy? ¿cómo te sentiste durante los juegos?
- Caminan libre por el campo, con las puntas de los pies y talones.
- **Juego: “EL ESPEJO” (relajación)**
- Se Forman en parejas, un integrante de la pareja, realizará diferentes movimientos y posiciones, el cual el otro compañero tendrá que imitarlo en
- Nos desplazamos al aula. En forma ordenada.

V. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

<p>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión? ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué actividades estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	<p>¿Qué dificultades se observaron durante la enseñanza y el aprendizaje? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</p>
--	---

Anexo 4. Diseño gráfico funcional de la propuesta

