



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

Habilidades sociomotrices de estudiantes de nivel primario en una
institución educativa de Ancash, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTOR:

Solorzano Rosales, Juan Carlos (orcid.org/0009-0002-1442-7470)

ASESORA:

Mg. Calle Cruz, Kriss Melody (orcid.org/0000-0003-4976-2332)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a todos los estudiantes de la IE 84206 de Cochabamba, quienes con su entusiasmo y ganas de aprender han sido una fuente constante de inspiración. Su esfuerzo y dedicación reflejan el verdadero espíritu de superación y deseo de mejorar cada día.

Asimismo, dedico este trabajo a todos los niños y niñas. Que cada uno de ustedes encuentre en el movimiento una forma de expresión, crecimiento y bienestar. Que esta investigación contribuya a crear espacios y oportunidades donde puedan explorar y potenciar sus capacidades, y así alcanzar un desarrollo integral.

Juan Carlos

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi familia, cuyo apoyo constante ha sido fundamental para desarrollar este curso. Gracias por su amor, paciencia y por creer siempre en mis capacidades.

Agradezco también a todos los maestros que me guiaron con su conocimiento y dedicación. Su compromiso con la enseñanza y su disposición para compartir su experiencia han sido esenciales para mi aprendizaje y crecimiento académico.

Extiendo mi gratitud a mis compañeros, cuya colaboración y camaradería hicieron de este curso una experiencia enriquecedora y significativa. Su apoyo y compañerismo han sido invaluable y han contribuido de manera significativa a mi éxito en este curso.

El autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CALLA VASQUEZ KRISS MELODY, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Habilidades Sociomotrices De Estudiantes De Nivel Primario En Una Institución Educativa De Ancash, 2024", cuyo autor es SOLORZANO ROSALES JUAN CARLOS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20%, 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 Académico II 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.

TRUJILLO, 15 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CALLA VASQUEZ KRISS MELODY DNI: 41599709 ORCID: 0000-0003-4976-2332	Firmado electrónicamente por: KCALLA el 15-08- 2024 20:48:06

Código documento Trilce: TRI - 0815308



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SOLORZANO ROSALES JUAN CARLOS estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Habilidades Sociomotrices De Estudiantes De Nivel Primario En Una Institución Educativa De Ancash, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

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
JUAN CARLOS SOLORZANO ROSALES DNI: 42648702 ORCID: 0009-0002-1442-7470	Firmado electrónicamente por: JCSOLORZANO el 15- 07-2024 17:37:28

Código documento Trilce: TRI - 0815307

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Variables y operacionalización	10
3.3. Población, muestra y muestreo	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	11
3.5. Procedimiento	11
3.6. Método de análisis de datos	12
3.7. Aspectos éticos	12
IV. RESULTADOS	13
V. DISCUSIÓN	17
VI. CONCLUSIONES	21
VII. RECOMENDACIONES	22
REFERENCIAS	24
ANEXOS	

RESUMEN

Esta tesis tiene como objetivo demostrar si la implementación de una propuesta didáctica puede mejorar el aprendizaje de la competencia "interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" en la I.E. 84206-Cochas durante el año 2024. La investigación es de carácter básico, cuantitativo y pre-experimental. Se utilizó una ficha de observación compuesta por 36 ítems para evaluar la mencionada competencia en 22 estudiantes de primaria de la Institución Educativa 84206 de Cochas. Los resultados obtenidos, con un nivel de significancia de $0.000 < 0.05$, indican la existencia de una variación significativa en la competencia "interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" como resultado de la implementación de la propuesta didáctica. Esta variación es positiva, lo que sugiere que la propuesta didáctica contribuyó de manera efectiva al desarrollo de las habilidades sociomotrices de los estudiantes. En conclusión, la investigación demuestra que la aplicación de una propuesta didáctica específica tiene un impacto favorable en la mejora de la competencia sociomotriz de los estudiantes de la I.E. 84206-Cochas.

Palabras clave: Educación física, capacidad motriz, interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

ABSTRACT

This thesis aims to demonstrate whether the implementation of a didactic proposal can improve the learning of the competence "interacts through sociomotor skills" in the I.E. 84206-Cochas during the year 2024. The research is basic, quantitative and pre-experimental in nature. An observation sheet composed of 36 items was used to evaluate the aforementioned competence in 22 primary school students from Educational Institution 84206 of Cochas. The results obtained, with a significance level of $0.000 < 0.05$, indicate the existence of a significant variation in the competence "interacts through sociomotor skills" as a result of the implementation of the didactic proposal. This variation is positive, which suggests that the didactic proposal contributed effectively to the development of students' sociomotor skills. In conclusion, the research demonstrates that the application of a specific didactic proposal has a favorable impact on improving the sociomotor competence of I.E. students. 84206-Cars.

Keywords: Physical education, motor capacity, interact through their sociomotor skills.

I. INTRODUCCIÓN

La práctica de movimiento motriz como juegos populares, predeportivos o deportivos fomenta la socialización existente de los participantes, siendo la escuela el entorno ideal para que los educandos adquieran y refuercen habilidades sociales que les ayuden a resolver conflictos con sus compañeros (Pincay y Cerezo, 2022). En la institución, Aguilar (2021) señalan que los conflictos no equilibrados representan una oportunidad para educar en relaciones interpersonales y promover una sana convivencia. No obstante, existen problemas que afectan negativamente esta situación.

A nivel internacional, en España, Quintas. (2020) indican que las estrategias dentro de la gamificación en la educación física no han sido bien estudiadas, lo que resulta en que estudiantes de cuatro instituciones escolares presenten bajos niveles de movimiento motriz (20% muy bajo y 30% bajo). Ante ello, es preciso fortalecer estrategias innovadoras para asegurar el aprendizaje del educando. En Kuwait, Almusawi. (2021) recuerdan los estragos en ed. provocados por el aislamiento social de la pandemia, afectando drásticamente el nivel sociomotriz de los educandos durante las clases virtuales, especialmente en los niños, con una reducción del 5% al 20% en habilidades sociomotrices al regresar a las aulas. Este desafío ha permitido que las opciones digitales se fortalezcan en estrategias para resolver problemas presentados durante el 2020.

A nivel nacional, en Huaycán, resultados indican que el 43.3% de niños del 3° de primaria de una institución. pública presentan escasas habilidades y que el 28.3% están en el nivel de habilidades regulares (Gormas, 2023). En Chulucanas, Tejada (2023) encontró que el 56.3% de educandos del V ciclo de una Institucion nacional están iniciando en habilidades sociomotrices y el 28.1% en proceso. La situación más grave se presenta en Pomabamba, donde Vega (2019) indica que el 80% de los estudiantes de una institución están en el nivel de inicio en habilidades sociomotrices y el 20% en proceso.

En el caso de la I.E. 84206 - Cochabamba, los estudiantes mucho entran en discusión cuando practican actividades deportivas durante los recesos y juegos escolares. Incluso algunos llegaron a actitudes agresivas delante de sus demás compañeros. Incluso entre compañeros del mismo equipo intercambian palabras

soeces, se nota una frustración general de los equipos que pierden, no hacen caso al capitán o capitana del equipo, además presentan actitudes negativas hacia compañeros con altos o bajos problemas de peso, relegándolos a la hora de realizar determinados movimientos. Todas estas situaciones pueden convertirse en una excelente oportunidad de mejora de la convivencia inculcando el buen diálogo para la resolución de conflictos, enseñando habilidades de manejo emocional, trabajando en equipo para formular estrategias de juego, respetando el rol que ejerce un compañero, buscando estrategias de cómo modificar un juego de tal manera que todos puedan participar.

Es esa problemática del lugar de estudio que hace emerger la pregunta de investigación: ¿Implementar una propuesta didáctica mejorar el aprendizaje de la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución? 84206 Cochas, 2024 A nivel específico se pregunta ¿Cómo se encuentra el aprendizaje de los educandos del nivel primario en la competencia en la Institución? 84206 - Cochas, 2024, antes de la implementación de la propuesta?, ¿Dar la propuesta didáctica evidenciara mejoras en el aprendizaje en la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución. 84206 - Cochas, 2024?, y ¿Cómo se encontrará el aprendizaje de los alumnos del nivel primario en dicha competencia en la Institución. 84206 - ¿Cochas, 2024, después de la implementación de la propuesta?

Este estudio se justifica por sus aportes teóricos, prácticos y metodológicos. Teóricamente, busca llenar el vacío sobre las habilidades en estudiantes de quinto grado de primaria en un contexto rural, específicamente en Sihuas. Los resultados podrán aplicarse en la práctica docente de educación física. Prácticamente, pretende mejorar el aprendizaje de los educandos de educación física en la Institución 84206, Cochas, identificando las habilidades sociomotrices necesarias y presentando recomendaciones adecuadas. Metodológicamente, desarrollará instrumentos específicos para el contexto de una institución educativa rural, cuya validez y confiabilidad podrán utilizarse en otros estudios similares enfocados en mejorar el aprendizaje.

Esta situación impulsa la propuesta del siguiente objetivo general: Implementar una propuesta didáctica para mejorar el aprendizaje en la Institución.

84206 - Cochabamba, 2024. A manera específica se espera: Diagnosticar el aprendizaje de los educandos del nivel primario en la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución 84206 - Cochabamba, 2024, antes de implementar la propuesta; dar la propuesta para mejorar el aprendizaje de los educandos en la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución. 84206 - Cochabamba, 2024; evaluar el aprendizaje de los estudiantes en la I.E. 84206 - Cochabamba, 2024, después de implementar la propuesta.

En el ámbito de la investigación, enfoques metodológicos como investigaciones descriptivas o revisiones exhaustivas de la literatura a menudo prescinden de la formulación de hipótesis. En estas metodologías, la prioridad es proporcionar una visión general del tema, resumir investigaciones previas o compilar datos sin poner a prueba suposiciones específicas (Creswell, 2009). Este estudio sigue esta perspectiva, ya que su objetivo es la recopilación de información, por lo tanto, no se requiere la inclusión de hipótesis.

En esa línea la hipótesis general es: Implementar una propuesta de trabajo para mejorar el aprendizaje de la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución. 84206 - Cochabamba, 2024. A nivel específ. se espera: El aprendizaje de la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución. 84206 - Cochabamba, 2024, antes de la implementación de la propuesta es bajo; después de la implementación de la propuesta es alta.

II. MARCO TEÓRICO

En el contexto nacional, Escuza. (2022) llevaron a cabo un estudio en una Institucion parroquial ubicada en Villa El Salvador, donde evaluaron los impactos de un programa de psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial. Este estudio, de carácter cuantitativo y pre experimental, involucró una muestra de 30 niños con recolección de datos. Los resultados indicaron que el programa aplicado favoreció el desarrollo de las habilidades de los niños. Por otro lado, Jiménez y Ledesma (2018) investigaron la influencia de maneras de interacción sociomotriz en la expresión corporal de estudiantes de sexto grado de primaria en una institución del distrito del Rímac. Este estudio también fue cuantitativo y experimental, con una muestra de 30 educandos y utilizó una lista de cotejo para la recopilación de datos, concluyendo que dichas técnicas mejoran notablemente la expresión corporal.

Lozano y Paredes (2019) realizaron un estudio en Trujillo, donde evaluaron cómo la implementación de un programa de entretenimiento cooperativos influía en el fortalecimiento de las capacidades socio motrices en estudiantes de secundaria. Esta investigación, que empleó un diseño cuantitativo y cuasiexperimental, incluyó a 54 alumnos de tercer grado, con 26 participantes en el grupo experimental. Los hallazgos reflejaron un notable progreso en las habilidades sociomotrices de los estudiantes tras la intervención, alcanzando el 81% de ellos un nivel bueno en el post-test.

Juan pedro. (2023), presentaron una tesis en la que investigaron los efectos de un programa de gamificación en la capacidad de interacción social a través de habilidades sociomotrices en estudiantes de primaria en Yarumayo, Huánuco. Este estudio, de enfoque cuantitativo, se llevó a cabo con una muestra de 35 alumnos de quinto grado, utilizando una guía de observación como herramienta de recolección de datos. Los resultados mostraron una mejora significativa en la competencia de interacción, con un avance del 99.71% después de dar el programa.

En un ámbito internacional, Quintas. (2020) estudiaron los efectos de una intervención basada en ejercicios durante clases de edu. física en instituciones en España, enfocándose en la motivación y la resolución de conflictos. El estudio, de naturaleza cuantitativa, descriptiva y preexperimental, abarcó a 417 educandos de

sexto grado, concluyendo que los ejercicios no influían en la motivación, pero sí en la resolución de conflictos. De manera similar. Casado. (2022) investigaron el impacto de un programa basado en el Modelo de Edu. Deportiva en las relaciones sociales de estudiantes durante las clases de edu. física en España. Este estudio experimental cuantitativo incluyó a 165 estudiantes, divididos en un grupo experimental y un grupo de control, y concluyó que el programa mejoraba significativamente las relaciones sociales, especialmente en cuanto al diálogo y la resolución de conflictos dentro del equipo.

En Brasil, Fernández. (2022) llevaron a cabo un estudio científico para evaluar el impacto de la Capoeira en las funciones motoras y sociales de educandos durante las clases de edu. física. La investigación, con un diseño cuantitativo y preexperimental, involucró a 67 niños de entre 8 y 13 años, 37 de los cuales participaron en el grupo experimental. Después de cuatro meses de intervención con sesiones de Capoeira, se observó una mejora considerable tanto en las funciones motoras como en las sociales, destacando la utilidad de los entretenimientos tradicionales en el desarrollo infantil. Potdevin y su equipo (2018) examinaron en Francia cómo el uso de la retroalimentación mediante video se da en la adquisición de habilidades motoras, la autoevaluación y la motivación en estudiantes de edu. física. Este estudio, que fue cuantitativo, preexperimental y longitudinal, se desarrolló durante cinco semanas con una muestra de 43 niños, de los cuales 18 formaron parte del grupo experimental. Los resultados subrayaron que la retroalimentación en video no solo mejora las habilidades motoras, sino que también incrementa la motivación en el entorno escolar.

Por otro lado, Dapp. (2021) realizaron una investigación en Suiza centrada en la relación entre el movimiento motriz durante el tiempo libre y el desarrollo de habilidades sociomotoras en educandos. A través de un estudio cuantitativo, longitudinal y preexperimental, con una muestra de 160 niños distribuidos en cuatro grupos. según su nivel de movimiento motriz, se concluyó que la participación constante en actividades físicas estructuradas es clave para fomentar las habilidades motoras y apoyar el desarrollo social.

En síntesis, múltiples investigaciones tanto a nivel nacional como internacional han abordado la influencia de programas orientados al desarrollo de

habilidades sociomotrices en estudiantes. Escuza. (2022), Jiménez y Ledesma (2018), así como Lozano y Paredes (2019) concluyen que los programas centrados en modos sociomotrices resultan en mejoras significativas en estas habilidades en los niños. De manera similar, Juan pedro. (2023) y Saavedra. (2021) respaldan estos resultados, afirmando que la gamificación aplicada con estrategias sociomotrices incrementa tanto las habilidades motoras como la capacidad de socialización. En el ámbito internacional, investigaciones como las de Quintas. (2020), Casado. (2022), Fernández. (2022), Potdevin. (2018) y Dapp. (2021) han explorado intervenciones que van desde ejercicios hasta programas basados en modelos deportivos educativos y Capoeira.

En resumen, tanto en contextos nacionales como internacionales, se resalta la relevancia de las estrategias sociomotrices para el fortalecimiento de las habilidades motoras y sociales en entornos educativos.

En la discusión académica sobre las habilidades sociomotrices, autores como Ohara . (2019) y Rojo . (2022) las definen como capacidades inherentes que permiten a los individuos poner sus habilidades motoras en contextos sociales, facilitando así la creación y consolidación de vínculos interpersonales. Esta teoría destaca la importancia de las conductas motrices en movimientos agradables.

Las habilidades sociomotrices no solo facilita la interacción social, sino que también fortalece la capacidad de los educandos para conectar experiencias previas con la adquisición de nuevos conocimientos, tal como lo afirman Rodríguez. (2021), Martínez. (2021) y Zeng. (2019). Además, López (2022) subraya la importancia del juego como una herramienta educativa que, a través con el entorno, fomenta la formación de conceptos y facilita aprendizajes esperados. Por su parte, Tejada (2023) añade que este desarrollo impulsa aprendizajes innovadores que van más allá de lo físico, destacando la importancia de la comunicación a través de movimientos y gestos, lo que enriquece la experiencia educativa en su conjunto.

La sociomotricidad es fundamental tanto para el desarrollo de relaciones sociales como para la movilidad corporal, temas que han sido abordados por Burgos. (2023), Arufe. (2021) y Boza y Charchabal (2021). Vega (2019) complementa esta visión al considerar la sociomotricidad como un reflejo de la armonía entre las función mental y físicas, siendo además un indicador de bienestar

general. En este sentido, Portorreal y Díaz (2023) explican que la mejora en la capacidad de ejecutar movimientos coordinados facilita un contacto social más efectivo, reforzando así la integración en diversos entornos.

En el ámbito de la edu. peruana, la competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" exige un uso eficiente de los recursos personales para facilitar la interacción social, promoviendo la integración y el manejo eficaz y empático de conflictos. Esta competencia se despliega a través de dos capacidades clave: primero, "Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices", que implica la participación activa y adaptable del educandos en actividades físicas, como lo indican Mamani y Huayanca (2023) y Dammert y Guerrero (2020). La segunda capacidad, "Crea y da estrategias de juego", se centra en la colaboración y la adaptación a condiciones cambiantes, tal como menciona Bustinza y Oseda (2021).

Finalmente, en el ámbito de la educación física, la sociomotricidad abarca aspectos esenciales como la introyección, la interacción y la comunicación. Castañer y Camerino (2001) destacan que estos elementos son cruciales para un desarrollo integral del individuo. La introyección motriz, según Tejada (2023), Amílcar (2020) y Roa. (2019), promueve la conciencia corporal y el desarrollo de la empatía. Por otro lado, la interacción fomenta la colaboración y la adaptación en actividades sociomotrices, como resaltan Caiza. (2022) y Cedeño y Calle (2020).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de invest.

3.1.1. Tipo de invest.

La investigación se enmarcó en un estudio de tipo básico, cuyo objetivo principal fue obtener información que contribuyera a ampliar el conocimiento sobre las variables investigadas (Ñaupas. 2018). Se adoptó un enfoque cuantitativo, lo que implicó el uso de métodos estadísticos para el procesamiento de los datos, permitiendo así obtener resultados precisos y fiables Hernández.

3.1.2. Diseño de invest.

En cuanto al alcance del trabajo, se realizó un estudio descriptivo, cuyo propósito fue evaluar si las habilidades sociomotrices de los estudiantes de nivel primario mejoraban al dar nuevas estrategias sociomotrices (Hernández y Mendoza, 2018). El diseño del estudio fue preexperimental, ya que se implementaron sesiones de clase que generaron cambios observables en la población estudiada (Hernández y Mendoza, 2018). Asimismo, la investigación fue de tipo transversal, puesto que se analizó la problemática en momentos específicos del tiempo (Hernández y Mendoza, 2018).

Forma. 1

Dis. de invest.



Donde:

G= Grupo de estudio: Estudiantes de nivel primario en ed. física en la Institución 84206

O₁= Observación de entrada (aplicación del Pretest) para medir las habilidades sociomotrices.

X= Propuesta didáctica de nuevas habilidades sociomotrices

O₂= Observación de salida (aplicación del Postest) para medir el nivel de habilidades sociomotrices.

3.2. Variables y operacionalización

Habilidades sociomotrices

Definición conceptual: Ohara. (2019) postulan que se trata de aptitudes intrínsecas del individuo que engloban la aplicación de sus habilidades motoras en diversos contextos sociales, con el propósito de establecer conexiones.

Definición operacional: Es la aptitud del estudiante para realizar actividades motoras en un contexto social. Se medirá en base a la introyección, interacción y comunicación.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población de un estudio se refiere al total de elementos o individuos que poseen una característica en común y que son el foco de la investigación, pudiendo incluir personas, objetos o eventos (Hernández y Mendoza, 2018). En este caso particular, la población consistió en los estudiantes de nivel primario de la Institución 84206.

Criterios de inclusión: Se incluyeron aquellos estudiantes que pertenecían al nivel primario de la 84206 y que se encontraban en condiciones físicas y psicológicas adecuadas para participar en el estudio.

Criterios de exclusión: Fueron sacados del estudio aquellos estudiantes que no pertenecían al nivel primario de la 84206 o que no estaban en condiciones atléticas o psicológicas adecuadas para formar parte de la investigación.

3.3.2. Muestra

La muestra se refiere a una fracción de la población total que se selecciona con el propósito de hacer inferencias sobre el grupo completo (Hernández y Mendoza, 2018). En este estudio, debido al número reducido de estudiantes, se optó por examinar a toda la población, que consistía en 22 estudiantes.

3.3.3. Muestreo

El muestreo es el procedimiento mediante el cual se selecciona una muestra de un grupo para realizar inferencias o generalizaciones sobre el total (Hernández

y Mendoza, 2018). Existen diversos métodos de muestreo, como el aleatorio más fácil, el estratificado y el por conglomerados, entre otros. Sin embargo, en este caso, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, dada la accesibilidad y características de la población estudiada.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación se entiende como el proceso de recopilar información mediante la visualización directa o indirecta del fenómeno en estudio y su contexto (Ñaupas, 2018). En el contexto de esta investigación, se observó el comportamiento de los estudiantes de nivel primario en relación con la variable en análisis.

Para esta investigación, se empleó una ficha de observación, una herramienta que permitió al investigador recoger datos precisos y relevantes sobre el fenómeno observado, siguiendo un conjunto de pautas preestablecidas (Hernández y Mendoza, 2018).

La validación del instrumento se llevó a cabo mediante el juicio de tres expertos con grado de magíster en educación y con experiencia metodológica en en sector Ed. Estos expertos evaluaron cada ítem del instrumento para garantizar su efectividad, y se les proporcionó un certificado de validación en el cual pudieron valorar la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems, dejando constancia de su evaluación con su firma.

Para asegurar la confiabilidad del instrumento, se dió una prueba piloto con 10 educandos de una Institución que presentaba características similares a la población en estudio. Esta prueba permitió calcular el coefi. de Alfa de Cronbach, el cual superó el valor de 0.980, confirmando así la idoneidad de la ficha de observación para su uso en la investigación.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

El proceso de la investigación comenzó con la presentación formal del investigador ante el director de la institución educativa, donde se intercambiaron las respectivas cartas de presentación y aceptación. La investigación involucró a una población censal compuesta por 22 educandos de quinto y sexto grado de primaria. Para garantizar la validez de los instrumentos utilizados, se obtuvieron las firmas de tres expertos en la materia. Posteriormente, se llevó a cabo la observación de

los participantes con el propósito de recolectar datos fundamentales para su posterior procesamiento en la base de datos. Los formularios de consentimiento informado fueron proporcionados a los padres de los estudiantes participantes. Finalmente, los datos obtenidos se organizaron y se ingresaron en el software SPSS versión 26 para su análisis.

3.6. Método de análisis de datos

Las herramientas fueron previamente validadas por expertos, y una vez recolectados los datos, estos se procesaron utilizando SPSS V26. Se dan estadísticas descriptivas para representar la realidad de la variable mediante tablas de frecuencias. Luego, se pudo usar la prueba de Wilcoxon para saber la influencia de las sesiones de clase sobre la variable en estudio. Todo este proceso tuvo como objetivo sustentar las discusiones y llegar a las conclusiones dadas.

3.7. Aspectos éticos

En concordancia con el código de ética de la Universidad César Vallejo (2022), se observaron varios principios esenciales durante la investigación. Entre ellos, la originalidad, asegurada mediante el parafraseo correcto y la citación adecuada de las fuentes. El principio del consentimiento informado fue clave para asegurar la participación voluntaria de los estudiantes, evitando cualquier malestar. El principio de no maleficencia fue observado al garantizar que no se comprometiera la integridad física o psicológica de los participantes. Además, se respetó el principio de justicia al evitar discriminaciones y al tratar a todos los participantes como elementos valiosos del estudio. Finalmente, el principio de beneficencia se evidenció en la búsqueda de aportar soluciones o contribuciones al problema identificado.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Escala de calif.	Pretest	
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	12	54,55
Proceso	9	40,90
Logrado	1	4,55
Logro destacado	0	0,00
Total	22	100,00

Se evaluaron a 22 educandos utilizando una escala de calificación compuesta por cuatro niveles: Inicio, Proceso, Logrado y Logro destacado. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes se encontraba en las etapas iniciales de su desarrollo. Específicamente, el 54.55% de los educandos fueron clasificados en la categoría Inicio, lo que indica que más de la mitad de los participantes están apenas comenzando a desarrollar las competencias evaluadas. Además, el 40.90% de los educandos se ubicaron en la categoría Proceso, lo que sugiere que un porcentaje significativo está en una fase de desarrollo, aunque aún no ha alcanzado los niveles más altos de logro. Solo un 4.55% de los estudiantes logró ubicarse en la categoría Logrado, lo cual da que muy pocos han alcanzado las expectativas establecidas. Finalmente, ninguno de los educandos alcanzó la categoría Logro destacado, quedando está en un 0.00%, lo que indica la ausencia de desempeño sobresaliente en esta evaluación inicial. Estos datos son fundamentales para comprender el punto de partida de los educandos, permitiendo identificar las áreas que requieren mayor atención y enfoque en el proceso. La preponderancia en las etapas de Inicio y Proceso sugiere la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas para elevar el nivel de competencia de los estudiantes hacia los niveles más avanzados de logro.

Tabla 2*Proceso*

Escala	S1(%)	S2(%)	S3(%)	S4(%)	S5(%)	S6(%)	S7(%)	S8(%)	S9(%)	S10(%)	S11(%)	S12(%)
En inicio	100,00	81,82	40,91	27,27	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
En proceso	0,00	18,18	59,09	72,73	54,55	22,73	4,55	4,55	0,00	0,00	0,00	0,00
Logrado	0,00	0,00	0,00	0,00	45,45	77,27	95,45	90,90	72,73	36,36	18,18	4,55
Logro destacado	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4,55	27,27	63,64	81,82	95,45
Total	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

A lo largo de 12 semanas, evaluando el desempeño en diferentes escalas de calificación: En inicio, En proceso, Logrado y Logro destacado. (S1), todos los estudiantes (100%) se encontraban en la categoría En inicio, lo que sugiere que, al inicio del curso, los educandos mostraban un nivel de dominio básico o nulo en las competencias evaluadas. A medida que avanzaron las sesiones de clase, se observa una mejora efectiva en el desempeño de los educandos. (S4), el 27.27% de los educandos aún estaba en la categoría En inicio, mientras que un 72.73% había progresado a la categoría En proceso. Este cambio dice una transición clara hacia una comprensión y aplicación más efectiva de los contenidos. El cambio más notable se presenta a partir (S5), donde un 45.45% de los estudiantes alcanzó la categoría Logrado y para la (S12), un 95.45% de los estudiantes se situó en la categoría Logro destacado. Esto demuestra un avance constante y efectivo en el aprendizaje, reflejado en que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel de excelencia al finalizar el periodo evaluado. Este patrón progresivo no solo destaca la eficacia de las estrategias pedagógicas implementadas, sino también la capacidad de los estudiantes para mejorar su rendimiento académico de manera sustancial a lo largo del tiempo. La disminución gradual del porcentaje de educandos en la categoría En inicio y el aumento concomitante en las categorías superiores es un indicativo claro de un proceso de aprendizaje exitoso y bien estructurado.

Tabla 3

Escala de calif.	Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,00
Proceso	1	4,55
Logrado	5	22,72
Logro destacado	16	72,73
Total	22	100,00

Ofrece una visión clara del progreso alcanzado por los estudiantes después de la intervención pedagógica. Según los datos presentados, ninguno de los educandos (0.00%) se encontraba en la etapa Inicio, lo que indica que todos habían superado los niveles más básicos de comprensión y competencia. Un pequeño porcentaje (4.55%) de los estudiantes aún estaba en la categoría Proceso, lo que sugiere que, aunque estos educandos habían mejorado, todavía necesitaban perfeccionar sus habilidades para alcanzar niveles más avanzados. Sin embargo, un 22.72% de los estudiantes alcanzó la categoría Logrado, demostrando un dominio considerable de los contenidos y habilidades enseñadas. El aspecto más destacado de los resultados es que la gran mayoría de los estudiantes (72.73%) se ubicó en la categoría Logro destacado. Esto refleja que un número significativo de estudiantes no solo alcanzó los objetivos del curso, sino que lo hizo con un alto grado de excelencia, superando las expectativas iniciales. Estos resultados en conjunto sugieren que la intervención educativa fue altamente efectiva, logrando mover a los estudiantes desde niveles iniciales hacia un dominio elevado, con la mayoría alcanzando un desempeño sobresaliente. Esto no solo demuestra el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también la capacidad de los estudiantes para interiorizar y aplicar de manera competente los conocimientos y habilidades impartidos

Tabla 4*Wilcoxon*

	Posttest
Z	-4,086 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

La prueba presentada en la tabla con un valor de -4.086 y una significancia asintótica bilateral de $p=0.000$, revela resultados concluyentes sobre la eficacia de la propuesta educacional en el desarrollo de la competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices". Dado que el nivel de significancia obtenido (0.000) es menor que el umbral convencional de 0.05, se puede afirmar con un alto grado de confianza que existe una variación significativa en la variable estudiada. En términos detallados, el resultado de $p<0.05$ indica que los cambios observados de los estudiantes no son producto del azar, sino que están asociados a la implementación de la propuesta educacional. Esto sugiere que las estrategias educativas aplicadas tuvieron un impacto positivo y estadísticamente significativo en la mejora de las habilidades sociomotrices de los educandos. Este hallazgo es particularmente relevante en el ámbito educativo, ya que valida la efectividad del enfoque didáctico propuesto y su capacidad para promover el desarrollo integral de competencias cruciales en los educandos. Además, la magnitud del cambio observada refuerza la importancia de incorporar metodologías que favorezcan la interacción social y el desarrollo motriz, contribuyendo así a una educación más completa y adaptativa a las necesidades de los educandos.

V. DISCUSIONES

primer objetivo específico, que consistía en diagnosticar el aprendizaje de los educandos de primaria en la competencia de interacción a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución. 84206-Cochas durante 2024, los resultados previos a la implementación de la propuesta revelaron que, en el pretest, el 54.55% de los educandos se encontraba en la etapa de inicio, el 40.90% en proceso, el 4.55% en logrado, y ninguno en la categoría de logro destacado. Este trabajo es importante con el estudio de Escuza. (2022), donde el pretest mostró que el 10% de los educandos presentaba normalidad, el 50% riesgo y el 40% retraso en una institución parroquial en Villa El Salvador. Por su parte, Saavedra et al. (2021), en su programa "JADIMOG" para habilidades sociales en estudiantes de Tarapoto, observaron que el 12.2% de los educandos tenía habilidades sociales bajas y deficientes antes de la intervención. Desde un enfoque teórico, Dapp et al. (2021) sostienen que socializar a través de habilidades sociomotrices requiere la capacidad de establecer contactos positivos, lo que facilita un ambiente de apoyo y colaboración. Los datos obtenidos subrayan que, antes de implementar estrategias pedagógicas, la mayoría de los educandos se encontraba en etapas iniciales en cuanto a sus habilidades sociomotrices, lo que pone en evidencia la necesidad de intervenciones educativas específicas para su desarrollo.

segundo objetivo específico, que se centraba en dar la propuesta para mejorar el aprendizaje de los educandos en la competencia de interacción a través de sus habilidades sociomotrices en la Institución. 84206-Cochas durante 2024, los resultados mostraron que, al inicio de las sesiones, el 100% de los estudiantes se encontraba en la etapa de inicio. Sin embargo, tras 12 semanas de intervención, el 4.55% había alcanzado la etapa de logro y el 95.45% la de logro destacado. Estos resultados son coherentes con los hallazgos de Escuza . (2022), que reportaron mejoras en el desarrollo motor durante las clases, así como con los resultados de Lozano y Paredes (2019), quienes observaron una mayor cohesión y participación en eventos deportivos y cívicos. De igual forma, Jiménez y Ledesma (2018) indicaron que las técn. de interacción sociomotriz mejoraron la expresión corporal de los estudiantes, mientras que Juan pedro . (2023) destacaron la aparición de conductas empáticas y asertivas, así como mejoras en respeto y liderazgo.

Saavedra. (2021) también reportaron un aumento en las habilidades sociales tras la intervención. Casado. (2022) informaron de una mejora en las relaciones recíprocas y una disminución en las nominaciones negativas. Asimismo, Fernández. (2022) subrayaron las mejoras en las funciones motoras y sociales a través de la práctica de la Capoeira. Estos resultados confirman que la implementación de propuestas dadas puede mejorar significativamente las habilidades de los estudiantes, promoviendo tanto el rendimiento académico como el crecimiento social y emocional.

Tercer objetivo específico, que se centraba en evaluar el aprendizaje de los educandos en la competencia de interacción a través de sus habilidades sociomotrices después de la implementación de la propuesta, el postest reveló que el 0% de los estudiantes estaba en la etapa de inicio, el 4.55% en proceso, el 22.72% en logrado y el 72.73% en logro destacado. Estos resultados son consistentes con los de Escuza. (2022), quienes encontraron que los niños de una institución parroquial en Villa El Salvador lograron la normalidad en su escala. De igual manera, Lozano y Paredes (2019) reportaron un 81% de nivel bueno y un 11% de regular en el postest de habilidades sociomotrices. Juan pedro. (2023) observaron que el 99.71% de los estudiantes desarrolló la capacidad de interactuar mediante habilidades tras su programa de gamificación. Saavedra

Objetivo general de implementar una propuesta didáctica para mejorar el aprendizaje de la competencia de interacción a través de habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas durante 2024, los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon, con un nivel de significancia de $0.000 < 0.05$, indican una variación significativa en la variable de la competencia de interactuar a través de habilidades sociomotrices, atribuible a la propuesta de trabajo. Hallazgos similares fueron reportados por Escuza. (2022) con su programa de psicomotricidad, y por Lozano y Paredes (2019) con su programa de juegos cooperativos. Asimismo, Jiménez y Ledesma (2018) observaron efectos positivos de las técnicas de interacción sociomotriz en la expresión corporal, mientras que Juan pedro. (2023) demostraron la influencia significativa de un programa sociomotriz en la capacidad de interacción sociomotriz. Saavedra. (2021) también reportaron mejoras en las habilidades sociales con su programa "JADIMOG". Quintas. (2020) encontraron efectos

positivos en las necesidades psicológicas sociales básicas, Fernández. (2022) informaron de mejoras en la coordinación motriz ojo-mano mediante clases de Capoeira. Dapp et al. (2021) señalaron que la actividad física estructurada promueve las habilidades motoras y el desarrollo social. Vega (2019) sostiene que la sociomotricidad influye tanto en las relaciones sociales como en la movilidad corporal, siendo un indicador de salud. Estos resultados demuestran que la propuesta didáctica implementada mejora significativamente las habilidades sociomotrices.

Al evaluar los resultados y el enfoque de esta investigación, es evidente que el diagnóstico inicial de las habilidades de los estudiantes de primaria revela una necesidad urgente de intervenciones educativas específicas. Los datos obtenidos en el pretest subrayan que una proporción significativa de estudiantes se encontraba en etapas iniciales, lo que sugiere que las estrategias pedagógicas tradicionales no están satisfaciendo las necesidades del desarrollo integral de los alumnos.

La implementación de un tema didáctico centrada en el fortalecimiento de las habilidades ha demostrado ser efectiva, como lo reflejan los avances significativos observados en los resultados del postest. Este tipo de intervenciones no solo optimiza la competencia motriz, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo, en el cual se cultivan valores esenciales como la empatía y el respeto. Estas competencias son fundamentales para la formación de ciudadanos responsables y emocionalmente equilibrados.

Además, los hallazgos respaldados por la literatura indican que las metodologías activas y lúdicas son especialmente efectivas en la educación primaria. La habilidad de los docentes para integrar estos enfoques en su práctica diaria resulta esencial para maximizar el potencial de aprendizaje de los estudiantes.

En resumen, esta investigación reafirma la necesidad de reevaluar las estrategias pedagógicas dentro del ámbito educativo, priorizando aquellas que no solo se centren en el desarrollo académico, sino que también promuevan el crecimiento social y emocional de los estudiantes. La educación debe ser un proceso integral, y es responsabilidad de los docentes adaptar sus métodos para

responder a la exigencia de todos los estudiantes, asegurando que cada uno de ellos pueda alcanzar su potencial.

VI. CONCLUSIONES

- Primera: Se concluyó que en la Institución 84206 Cochas – Ancash, indicaron que el 54.55% de educandos se encontraban en etapa de inicio, el 40.90% se encontró en etapa de proceso, un 4.55% se encontró en etapa de logrado y 0.00% se encontró en etapa de logro destacado.
- Segunda: Se concluyó que, la evolución a lo largo de las sesiones dedicadas en función a la metodología de habilidades socio motrices para los estudiantes de nivel primario en educación física en la IE 84206, Cochas – Ancash, en la sesión 1, luego de las evaluaciones el 100.00% se encontró en etapa de inicio, y paulatinamente conforme se desarrollaron las sesiones de clase este porcentaje de en inicio fue disminuyendo progresivamente hasta quedar finalmente en la sesión 12 en niveles donde el 4.55% se encontró en etapa de logro y un 95.45 se encontró en etapa de logro destacado.
- Tercera: Se concluyó que, los resultados del postest de la comp. interactúan a través de sus habilidades sociomotrices de los estudiantes de nivel primario en educación física en la IE 84206, Cochas – Ancash, indicaron que el 0.00% de estudiantes se encontraban en etapa de inicio, el 4.55% se encontró en etapa de proceso, un 22.72% se encontró en etapa de logrado y 72.73% se encontró en etapa de logro destacado.
- Cuarta: Se concluyó que, el nivel de significancia fue de 0,000; lo que sirvió para determinar que la metodología de aptitud socio motrices va mejorar el trabajo en los estudiantes de nivel primario en educación física en la Institución 84206, Cochas – Ancash, fue significativa, por lo que el uso de dicha metodología si ayudo a mejorar dicha competencia.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera: Se aconseja seguir creando y renovando métodos didácticos fundamentados en estudios y prácticas pedagógicas exitosas, asegurando su adaptabilidad y aplicabilidad en diferentes contextos escolares. Es esencial brindar formación continua a los docentes para que implementen estas metodologías con eficacia. Esta acción es vital ya que al proporcionar herramientas educativas modernas y relevantes, se fomenta una mejora constante en la calidad educativa y en el desarrollo integral de los estudiantes.
- Segunda: A la Dirección de la Institución: Se sugiere incentivar y respaldar la implementación constante de las metodologías didácticas propuestas por el Ministerio de ed. en las clases. Es fundamental proporcionar los recursos necesarios, tales como materiales didácticos y capacitación para los docentes, asegurando una aplicación efectiva de estas estrategias. La importancia de esta medida radica en establecer un entorno educativo que promueva el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando sus habilidades sociomotrices y, por ende, su capacidad para interactuar adecuadamente en diversas situaciones sociales y motrices.
- Tercera: A los Docentes de la Institución: Se recomienda aplicar de manera constante y creativa las estrategias del Ministerio de ed. en las sesiones de clases, adaptándolas a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes. Los docentes deben llevar a cabo un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes, utilizando herramientas de evaluación formativa para ajustar las estrategias según sea necesario. La importancia de esta acción radica en que una enseñanza adaptada y reflexiva puede fomentar un aprendizaje más significativo y efectivo, desarrollando las habilidades sociomotrices de los estudiantes de manera integral.
- Cuarta: Al Personal de Apoyo Educativo: Se sugiere colaborar estrechamente con los docentes y la dirección para crear un ambiente escolar

inclusivo y motivador que favorezca la interacción y el desarrollo sociomotriz de todos los estudiantes. El personal de apoyo debe participar en la planificación y ejecución de actividades complementarias que refuercen las estrategias. La importancia de esta medida radica en que un entorno escolar cohesionado y colaborativo maximiza las oportunidades de aprendizaje y desarrollo para todos los estudiantes.

Quinta: A los Padres de Familia: Se recomienda participar activamente en el proceso educativo de sus hijos, apoyando y reforzando las actividades relacionadas con el desarrollo de habilidades en el hogar. Los padres pueden colaborar con la escuela asistiendo a reuniones y talleres formativos que expliquen las estrategias y cómo aplicarlas en casa. La importancia de esta recomendación es que el apoyo y la implicación de la familia en el proceso educativo son fundamentales para consolidar los aprendizajes y fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Aguilar Herrero, M. D., García Fernández, C. M., y Gil del Pino, C. (2021). Efectividad de un programa educativo en Educación Física para fomentar las habilidades socioafectivas y prevenir la violencia en educación primaria. *Retos*, (41), 492–501. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.82683>
- Almusawi, H., Durugbo, C. y Bugawa, A. (2021). Innovation in physical education: Teachers' perspectives on readiness for wearable technology integration. *Computers & Education*, 167, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104185>.
- Amilcar Limpe P. (2020). Desarrollo de las habilidades sociales en el curso de educación física: Una revisión teórica. [Tesis de bachiller, Universidad Peruana Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3884>
- Arufe Giráldez, V., Pena García, A., y Navarro Patón, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448–480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
- Bolivar Ortiz, K. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa Anza*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Oriente]. <https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/201>
- Boza, J., y Charchabal, D. (2022). Juegos psicomotrices para desarrollar habilidades motrices. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61. <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>
- Burgos Angulo, D.J., Perlaza Estupiñán, A.A., Vargas Ramírez, M.P., Paredes Echeverría, C.A., Morales Fischer, B.R., y Peralta Machado, J.D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302), 205-224. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>

- Bustinza Mendizábal, P., y Oseda Gago, D. (2021). Habilidades motrices básicas en los fundamentos técnicos del fútbol en niños de instituciones educativas de primaria, Puno. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 3895-3912. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.592
- Caiza López, A.J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R.A., y Chela Coyago, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Casado Robles, C., Mayorga Vega, D., Guijarro Romero, S. y Viciano, J. (2022). Efecto de una unidad didáctica de educación deportiva en Educación Física sobre las relaciones sociales y los índices sociométricos cuantitativos: un ensayo controlado y aleatorizado por grupos. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 66-75. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.09.002>.
- Castañer Balcells, M. y Camerino Foguet, O. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta curricular para la reforma*. <https://es.scribd.com/document/385176991/1-La-Educacion-Fisica-en-La-Ensenanza-Primaria>
- Cedeño Zambrano, E., y Calle García, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 77-93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>
- Dammert , M., y Guerrero Concepción, M. S. (2020). Perspectivas estudiantiles sobre la educación física en dos instituciones educativas públicas de secundaria en Lima, Perú. *Educación Física Y Deporte*, 39(2), 109–146. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v39n2a06>
- Dapp, L., Gashaj, V. y Roebbers, C. (2021). Physical activity and motor skills in children: A differentiated approach. *Psychology of Sport and Exercise*, 54(), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101916>.

- Dávila Hoyos, J. (2019). *Formación de un sujeto cooperativo desde la Educación Física*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10291>
- Escuza Mesías, C. D., Laurente Cárdenas, C. M., y Gonzales Barbarán, F. M. (2022). Evaluación de un programa de psicomotricidad en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 604–615. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.361>
- Fernandes, V., Scipião Ribeiro, M., Araújo, N., Bezerra Mota, N., Ribeiro, S., Diamond, A. y Deslandes, A. (2022). Effects of Capoeira on children's executive functions: A randomized controlled trial. *Mental Health and Physical Activity*, 22(), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.mhpa.2022.100451>
- Gormas Huaman, M. (2023). *Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán – 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122625>
- Jimenez Cueva, A. y Ledesma Pérez, F. (2018). Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria. *Eduser* 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.18050/RevEduser.v5n1a2>
- Juan pedro Leon, Y., Clemente Quispe, V. y Martinez Zaconeta, P. (2023). *Programa “Gamificación Socioformativa” para el logro de la competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/8303>
- López, A. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 6 (3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Lozano Estrada, J. y Paredes Fernández, 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), 475-483. <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1355>

Mamani Jilaja, D., y Huayanca Medina, P. C. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 61–74. <https://doi.org/10.6018/reifop.573731>

Martínez Bello, V.E., Bernabé Villodre, M., Lahuerta Contell, S., Vega Perona, H. y Giménez Calvo, M. (2021). Pedagogical Knowledge of Structured Movement Sessions in the Early Education Curriculum: Perceptions of Teachers and Student Teachers. *Early Childhood Education Journal*, (49), 483–492. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01090-0>

Martínez, M., Gama, J., Sánchez, C. y Ruiz, U. (2020). La atención y memoria en estudiantes con baja comprensión lectora. *Revista Redca*, 3(7), 54-65. <https://doi.org/10.36677/redca.v3i7.14701>.

Medina Salguero, J., Mamani Condori, M. y Nieto Chipana, R. (2021). Relación entre la Sociomotricidad y la Autoestima en los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de la Institución Educativa N° 40474 José Carlos Mariátegui - Mollendo, Arequipa, 2021. [Tesis de título, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Jorge Basadre]. https://pedagogicojorgebasadre.edu.pe/tesis/06_Informe%20sociomotricidad%2007DIC2021.pdf

MINEDU (2016). *Programa curricular de Educación Primaria*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4549>

Motta, M. (2016). *Memoria auditiva y atención, y su relación con el rendimiento académico en niños de 3° y 4° de primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/4874>

Ohara, R., Kanejima, Y., Kitamura, M., y Izawa, K. (2019). Association between Social Skills and Motor Skills in Individuals with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *European Journal of Investigation in Health*,

Psychology and Education, 10(1), 276–296.
<http://dx.doi.org/10.3390/ejihpe10010022>

Pincay, S., y Cerezo, B. (2022). Orientación para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 a 6 años. *Revista Cognosis*, 7 (2), 1-12.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5307>

Portorreal García, S. R., y Díaz Vásquez, M. E. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociomotrices en alumnos con NEE. *Revista Académica Internacional De Educación Física*, 3(5), 1–16.
<https://doi.org/10.59614/acief32023111>

Potdevin, F., Vors, O., Huchez, A., Lamour, M., Davids, K. y Schnitzler, C. (2018) How can video feedback be used in physical education to support novice learning in gymnastics? Effects on motor learning, self-assessment and motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 559-574.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1485138>

Quintas, A., Bustamante, J., Pradas, F. y Castellar, C. (2020). Psychological effects of gamified didactics with exergames in Physical Education at primary schools: Results from a natural experiment. *Computers & Education*, 152(), 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103874>.

Roja González, S. V., Hernández Garay, A., y Valero Inerarity, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Conrado*, 15(69), 386-393.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1088>

Rodríguez Yáñez, J., Figueras Comas, S., y Ribalta Alcalde, M. D. (2021). Significados atribuidos a los términos Psicomotricidad y Educación Física en la Educación Infantil. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 10(1), 120–137.
<https://doi.org/10.24310/riccafd.2021.v10i1.10429>

Rojo Ramos, J., González Becerra, M. J., Gómez Paniagua, S., Carlos Vivas, J., Acevedo Duque, Á., Adsuar, J.C. (2022). *Psychomotor Skills Activities in the Classroom from an Early Childhood Education Teachers' Perspective*. *Children*, 9(8), 1-9. <https://doi.org/10.3390/children9081214>

- Saavedra Meléndez, J., Gonzales Cordova, G. L., & Ruiz Fasabi, E. M. (2022). Programa JADIMOG para las habilidades sociales en estudiantes que reciben educación virtual, Tarapoto, 2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 3659-3676. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2119
- Tejada Zeña, L. (2023). *Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala - Chulucanas, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/11882>
- Vega Tarazona, J. (2019). *Deportes colectivos para mejorar el desarrollo sociomotriz en los alumnos de 3er grado de Educación Secundaria en la I.E Monseñor "Fidel Olivas Escudero", Pomabamba, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15383>
- Zeng, N., Johnson, S., Boles, R. y Bellows, L. (2019). Social-ecological correlates of fundamental movement skills in young children. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 122-129. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2019.01.001>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
			Variable 1: Competencia interactiva a través de sus habilidades motrices				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
<p>¿Implementar una propuesta didáctica mejorara el aprendizaje de la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, ¿2024?</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se encuentra el ¿Cómo se encuentra el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024, ¿antes de la implementación de la propuesta? ¿Aplicar la propuesta didáctica evidenciara mejoras en el aprendizaje en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206- ¿Cochas, 2024? ¿Cómo se encuentra el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024, después de la implementación de la propuesta? 	<p>Implementar una propuesta didáctica para mejorar el aprendizaje de la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> Diagnosticar el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024, antes de implementar la propuesta. Aplicar la propuesta didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024. Evaluar el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024, después de implementar la propuesta. 	<p>Implementar una propuesta didáctica mejorara el aprendizaje de la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024</p> <ul style="list-style-type: none"> El aprendizaje de la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024, antes de la implementación de la propuesta es bajo, Aplicar la propuesta didáctica evidenciara mejorara el aprendizaje en la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024 El aprendizaje de la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices en la I.E. 84206-Cochas, 2024, después de la implementación de la propuesta es alta. 	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	<ul style="list-style-type: none"> Emplea la resolución reflexiva y el diálogo Realiza actividades lúdicas 	1-26	Ordinal C (1) B (2) A (3) AD (4)	C (36-63) B (64-90) A (91-117) AD (118-144)
			Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	<ul style="list-style-type: none"> Propone soluciones estratégicas 	27-36		
Diseño de investigación			Población y muestra		Técnicas e instrumentos		Método de análisis de datos
<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicado Método: Hipotético deductivo Diseño: Pre experimental Nivel: Descriptivo</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>G= Grupo de estudio: Estudiantes de la IE 84206 O₁= Observación de entrada (aplicación del Pretest) para medir el aprendizaje de la Competencia Interactiva a través de sus habilidades. X= Propuesta didáctica de habilidades sociomotrices O₂= Observación de salida (aplicación del Postest) para medir el aprendizaje de la Competencia Interactiva a través de sus habilidades.</p>			<p>Población: 22 estudiantes de la IE I.E. 84206-Cochas Muestra: 22 estudiantes de la IE N I.E. 84206-Cochas Muestreo: No probabilístico por conveniencia</p>		<p>Variable 1: Aprendizaje de la competencia interactiva a través de sus habilidades sociomotrices Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación Auditoría: Propia</p>		<p>Estadística descriptiva: Los datos se agruparán en niveles de acuerdo con los rangos establecidos, los resultados se presentarán en tablas de frecuencias. Estadística inferencial: Se usará el Coeficiente de Wilcoxon</p>

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	
Competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Requiere el uso de recursos personales para facilitar una interacción social efectiva, promoviendo la integración y la armonía en el grupo, y manejando conflictos de manera asertiva y empática según la situación (MINEDU, 2016).	Es la competencia que busca que el estudiante adquiera habilidades para relacionarse con el entorno y pares, obteniendo aprendizaje a partir de interacciones. Se medirá mediante, se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Emplea la resolución reflexiva y el diálogo	Ordinal	
			Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Realiza actividades lúdicas		Propone soluciones estratégicas

Anexo 2: Instrumento

Ficha de observación

Codificación				
Denominación	C	B	A	AD
Interpretación	En inicio	En proceso	Logrado	Logro destacado
Nota	0-10	11-13	14-17	18-20
Valor	1	2	3	4

N°	Ítem	C	B	A	AD
1	El estudiante participa de manera activa en la reflexión grupal posterior a las prácticas.				
2	El estudiante señala al menos una lección aprendida durante la reflexión grupal.				
3	El estudiante resuelve conflictos de manera eficaz utilizando el diálogo.				
4	El estudiante demuestra capacidad para escuchar a los demás al resolver conflictos.				
5	El estudiante comunica sus puntos de vista de forma clara al resolver conflictos.				
6	El estudiante toma decisiones desinteresadas durante situaciones de juego.				
7	El estudiante da prioridad al beneficio del grupo al tomar decisiones durante el juego.				
8	El estudiante muestra solidaridad al colaborar en la toma de decisiones.				
9	El estudiante colabora en decisiones que favorecen al grupo, incluso si no coinciden con sus intereses personales.				
10	El estudiante trabaja con sus compañeros para establecer normas de juego.				
11	El estudiante contribuye a la creación de normas de juego que fomentan la inclusión.				
12	El estudiante participa en la creación de normas que promueven la participación equitativa.				
13	El estudiante se involucra activamente en actividades recreativas.				
14	El estudiante muestra respeto por las diferencias individuales durante las actividades recreativas.				
15	El estudiante demuestra tolerancia hacia las diferencias individuales durante las actividades recreativas.				
16	El estudiante asume roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.				
17	El estudiante adopta roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.				
18	El estudiante cambia de roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.				
19	El estudiante cambia de roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.				
20	El estudiante interactúa asertivamente con sus compañeros durante las actividades lúdicas.				
21	El estudiante fomenta un ambiente de juego inclusivo durante las actividades lúdicas.				
22	El estudiante promueve un ambiente de juego respetuoso durante las actividades lúdicas.				

23	El estudiante comparte responsabilidades organizativas durante las actividades lúdicas.				
24	El estudiante muestra habilidades de liderazgo compartido durante las actividades lúdicas.				
25	El estudiante disfruta participando en las actividades lúdicas.				
26	El estudiante mantiene una actitud positiva durante las actividades lúdicas.				
27	El estudiante participa en la generación de estrategias durante los juegos.				
28	El estudiante ajusta las actividades de juego según las necesidades del grupo.				
29	El estudiante muestra adaptabilidad táctica durante las actividades lúdicas.				
30	El estudiante tiene en cuenta las habilidades individuales de sus compañeros al modificar las actividades.				
31	El estudiante formula reglas específicas para mejorar la colaboración durante las prácticas lúdicas.				
32	El estudiante implementa normas que fomentan la cooperación en las actividades lúdicas.				
33	El estudiante propone ideas creativas para abordar desafíos en los juegos.				
34	El estudiante presenta soluciones innovadoras en actividades grupales para resolver problemas específicos.				
35	El estudiante contribuye a establecer reglas que promuevan la inclusión en las prácticas lúdicas.				
36	El estudiante participa en la formulación de normas que promuevan el juego equitativo.				

Anexo 4: Validez del instrumento (Juicio de expertos)

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado... *Maestro Giovanna Paulino Torrico*

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda Especialidad en EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UCV, en la sede Trujillo, ciclo 2024 - II, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: "**Habilidades sociomotrices en el aprendizaje del estudiante de nivel primario en educación física en la IE 84206, Cochas – Ancash, 2024**"

El nombre de mi Variable de estudio es, **Habilidades sociomotrices**, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


.....
Lic. Juan Carlos Solorzano Rosales DNI:
4683705

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“Ficha de Observación de “habilidades sociomotrices”**. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ:

Nombre del juez:	<i>Giovanna Paulina Tavello</i>	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (x)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<i>Magister en Administración de la Educación</i>	
Institución donde labora:	<i>Unidad de Gestión Educativa Local de Sihuas</i>	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

Validar el contenido del instrumento **Habilidades sociomotrices**, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación
Autor:	Juan Carlos Solórzano Rosales
Adaptación:	-
Procedencia:	Sihuas, Perú – 2024
Administración:	Su administración es individual.
Tiempo de aplicación:	Se emplea en promedio 40 minutos en su aplicación.
Ámbito de aplicación:	Individual

Significación:	Medir niveles de atención en estudiantes de la IE 84206-Cochas. Está compuesto por 36 ítems con escala tipo Ordinal, con 4 opciones de respuesta (1: Inicio; 2: En proceso; 3: Logrado; 4 Logro destacado)
-----------------------	---

4. SOPORTE TEÓRICO

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices	Requiere el uso de recursos personales para facilitar una interacción social efectiva, promoviendo la integración y la armonía en el grupo, y manejando conflictos de manera asertiva y empática según la situación (MINEDU, 2016).
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Es la competencia que busca que el estudiante adquiera habilidades para relacionarse con el entorno y pares, obteniendo aprendizaje a partir de interacciones. Se medirá mediante, se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y crea y aplica estrategias y tácticas de juego

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento La Ficha de Observación **habilidades sociomotrices** en estudiantes del nivel primaria de la IE 84206-Cochas, elaborado por **Juan Carlos Solorzano Rosales** en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem no está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Ficha de observación

Codificación				
Denominación	C	B	A	AD
Interpretación	En inicio	En proceso	Logrado	Logro destacado
Nota	0-10	11-13	14-17	18-20
Valor	1	2	3	4

N°	Ítem	Claridad	Coherencia	relevancia	observación
1	El estudiante participa de manera activa en la reflexión grupal posterior a las prácticas.	4	4	4	
2	El estudiante señala al menos una lección aprendida durante la reflexión grupal.	4	4	4	
3	El estudiante resuelve conflictos de manera eficaz utilizando el diálogo.	4	4	4	
4	El estudiante demuestra capacidad para escuchar a los demás al resolver conflictos.	4	4	4	
5	El estudiante comunica sus puntos de vista de forma clara al resolver conflictos.	4	4	4	
6	El estudiante toma decisiones desinteresadas durante situaciones de juego.	4	4	4	
7	El estudiante da prioridad al beneficio del grupo al tomar decisiones durante el juego.	4	4	4	
8	El estudiante muestra solidaridad al colaborar en la toma de decisiones.	4	3	4	
9	El estudiante colabora en decisiones que favorecen al grupo, incluso si no coinciden con sus intereses personales.	4	4	4	
10	El estudiante trabaja con sus compañeros para establecer normas de juego.	4	4	4	
11	El estudiante contribuye a la creación de normas de juego que fomentan la inclusión.	4	4	4	
12	El estudiante participa en la creación de normas que promueven la participación equitativa.	4	4	4	
13	El estudiante se involucra activamente en actividades recreativas.	4	4	4	
14	El estudiante muestra respeto por las diferencias individuales durante las actividades recreativas.	4	4	4	
15	El estudiante demuestra tolerancia hacia las diferencias individuales durante las actividades recreativas.	4	4	4	
16	El estudiante asume roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
17	El estudiante adopta roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
18	El estudiante cambia de roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.	4	4	4	

19	El estudiante cambia de roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
20	El estudiante interactúa asertivamente con sus compañeros durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
21	El estudiante fomenta un ambiente de juego inclusivo durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
22	El estudiante promueve un ambiente de juego respetuoso durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
23	El estudiante comparte responsabilidades organizativas durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
24	El estudiante muestra habilidades de liderazgo compartido durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
25	El estudiante disfruta participando en las actividades lúdicas.	4	3	4	
26	El estudiante mantiene una actitud positiva durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
27	El estudiante participa en la generación de estrategias durante los juegos.	4	4	4	
28	El estudiante ajusta las actividades de juego según las necesidades del grupo.	3	4	4	
29	El estudiante muestra adaptabilidad táctica durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
30	El estudiante tiene en cuenta las habilidades individuales de sus compañeros al modificar las actividades.	4	4	4	
31	El estudiante formula reglas específicas para mejorar la colaboración durante las prácticas lúdicas.	4	4	4	
32	El estudiante implementa normas que fomentan la cooperación en las actividades lúdicas.	4	4	4	
33	El estudiante propone ideas creativas para abordar desafíos en los juegos.	3	4	4	
34	El estudiante presenta soluciones innovadoras en actividades grupales para resolver problemas específicos.	4	4	4	
35	El estudiante contribuye a establecer reglas que promuevan la inclusión en las prácticas lúdicas.	3	4	4	
36	El estudiante participa en la formulación de normas que promuevan el juego equitativo.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:

..... *Lebramos Paulino Torullo*

Especialidad del validador:

..... *Magister en Administración de la Educación*

..... *10* de Junio del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

C. Torullo

Firma del experto
(Apellidos y Nombres)

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado... Maestra Jaquelina Guilmari Jesús Miranda.....
.....

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda Especialidad en EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UCV, en la sede Trujillo, ciclo 2024 - II, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: "**Habilidades sociomotrices en el aprendizaje del estudiante de nivel primario en educación física en la IE 84206, Cochas – Ancash, 2024**"

El nombre de mi Variable de estudio es, **Habilidades sociomotrices**, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....

.....
Lic. Juan Carlos Solorzano Rosales DNI:
4683705

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Ficha de Observación de **habilidades sociomotrices**". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ:

Nombre del juez:	JAQUELIM GUILHARI JESÚS MIRANDA	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (X)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	- Docente en Educación primaria - Maestría en Docencia e investigación	
Institución donde labora:	UGEL - SIHUAS	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

Validar el contenido del instrumento **Habilidades sociomotrices**, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación
Autor:	Juan Carlos Solórzano Rosales
Adaptación:	-
Procedencia:	Sihuas, Perú - 2024
Administración:	Su administración es individual.
Tiempo de aplicación:	Se emplea en promedio 40 minutos en su aplicación.
Ámbito de aplicación:	Individual

Significación:	Medir niveles de atención en estudiantes de la IE 84206-Cochas. Está compuesto por 36 ítems con escala tipo Ordinal, con 4 opciones de respuesta (1: Inicio; 2: En proceso; 3: Logrado; 4 Logro destacado)
-----------------------	---

4. SOPORTE TEÓRICO

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices	Requiere el uso de recursos personales para facilitar una interacción social efectiva, promoviendo la integración y la armonía en el grupo, y manejando conflictos de manera asertiva y empática según la situación (MINEDU, 2016).
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Es la competencia que busca que el estudiante adquiera habilidades para relacionarse con el entorno y pares, obteniendo aprendizaje a partir de interacciones. Se medirá mediante, se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y crea y aplica estrategias y tácticas de juego

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento La Ficha de Observación **habilidades sociomotrices** en estudiantes del nivel primaria de la IE 84206-Cochas, elaborado por **Juan Carlos Solorzano Rosales** en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem no está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Ficha de observación

Codificación				
Denominación	C	B	A	AD
Interpretación	En inicio	En proceso	Logrado	Logro destacado
Nota	0-10	11-13	14-17	18-20
Valor	1	2	3	4

N°	Ítem	Claridad	Coherencia	relevancia	observacion
1	El estudiante participa de manera activa en la reflexión grupal posterior a las prácticas.	3	4	4	
2	El estudiante señala al menos una lección aprendida durante la reflexión grupal.	4	4	3	
3	El estudiante resuelve conflictos de manera eficaz utilizando el diálogo.	3	4	4	
4	El estudiante demuestra capacidad para escuchar a los demás al resolver conflictos.	3	4	4	
5	El estudiante comunica sus puntos de vista de forma clara al resolver conflictos.	3	4	4	
6	El estudiante toma decisiones desinteresadas durante situaciones de juego.	4	4	4	
7	El estudiante da prioridad al beneficio del grupo al tomar decisiones durante el juego.	4	4	4	
8	El estudiante muestra solidaridad al colaborar en la toma de decisiones.	4	3	4	
9	El estudiante colabora en decisiones que favorecen al grupo, incluso si no coinciden con sus intereses personales.	4	3	4	
10	El estudiante trabaja con sus compañeros para establecer normas de juego.	4	4	4	
11	El estudiante contribuye a la creación de normas de juego que fomentan la inclusión.	4	4	4	
12	El estudiante participa en la creación de normas que promueven la participación equitativa.	4	4	4	
13	El estudiante se involucra activamente en actividades recreativas.	4	4	4	
14	El estudiante muestra respeto por las diferencias individuales durante las actividades recreativas.	4	4	4	
15	El estudiante demuestra tolerancia hacia las diferencias individuales durante las actividades recreativas.	3	3	4	
16	El estudiante asume roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
17	El estudiante adopta roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
18	El estudiante cambia de roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.	4	4	4	

19	El estudiante cambia de roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.	3	4	4	
20	El estudiante interactúa asertivamente con sus compañeros durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
21	El estudiante fomenta un ambiente de juego inclusivo durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
22	El estudiante promueve un ambiente de juego respetuoso durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
23	El estudiante comparte responsabilidades organizativas durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
24	El estudiante muestra habilidades de liderazgo compartido durante las actividades lúdicas.	3	4	4	
25	El estudiante disfruta participando en las actividades lúdicas.	4	4	4	
26	El estudiante mantiene una actitud positiva durante las actividades lúdicas.	3	4	4	
27	El estudiante participa en la generación de estrategias durante los juegos.	4	4	4	
28	El estudiante ajusta las actividades de juego según las necesidades del grupo.	3	4	4	
29	El estudiante muestra adaptabilidad táctica durante las actividades lúdicas.	3	4	4	
30	El estudiante tiene en cuenta las habilidades individuales de sus compañeros al modificar las actividades.	4	4	4	
31	El estudiante formula reglas específicas para mejorar la colaboración durante las prácticas lúdicas.	4	4	3	
32	El estudiante implementa normas que fomentan la cooperación en las actividades lúdicas.	4	4	4	
33	El estudiante propone ideas creativas para abordar desafíos en los juegos.	3	4	4	
34	El estudiante presenta soluciones innovadoras en actividades grupales para resolver problemas específicos.	4	4	4	
35	El estudiante contribuye a establecer reglas que promuevan la inclusión en las prácticas lúdicas.	3	4	4	
36	El estudiante participa en la formulación de normas que promuevan el juego equitativo.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:

JESÚS MIRANDA JAQUELIN QUIOLMARI

Especialidad del validador:

Ciencias de la Educación, Mención Docencia e Investigación

10 de Junio del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del experto
(Apellidos y Nombres)

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado... Maestra Dennisse Margoth Quezada Linares

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda Especialidad en EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UCV, en la sede Trujillo, ciclo 2024 - II, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: **"Habilidades sociomotrices en el aprendizaje del estudiante de nivel primario en educación física en la IE 84206, Cochas – Ancash, 2024"**

El nombre de mi Variable de estudio es, **Habilidades sociomotrices**, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



.....
Lic. Juan Carlos Solorzano Rosales DNI:
4683705

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Ficha de Observación de "habilidades sociomotrices". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ:

Nombre del juez:	Dennisse Margoth Quezada Liñan	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (X)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	- Educación física - Maestría en Psicología Educativa	
Institución donde labora:		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

Validar el contenido del instrumento **Habilidades sociomotrices**, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación
Autor:	Juan Carlos Solórzano Rosales
Adaptación	-
Procedencia:	Sihuas, Perú – 2024
Administración:	Su administración es individual.
Tiempo de aplicación:	Se emplea en promedio 40 minutos en su aplicación.
Ámbito de aplicación:	Individual

Significación:	Medir niveles de atención en estudiantes de la IE 84206-Cochas. Está compuesto por 36 ítems con escala tipo Ordinal, con 4 opciones de respuesta (1: Inicio; 2: En proceso; 3: Logrado; 4 Logro destacado)
-----------------------	---

4. SOPORTE TEÓRICO

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices	Requiere el uso de recursos personales para facilitar una interacción social efectiva, promoviendo la integración y la armonía en el grupo, y manejando conflictos de manera asertiva y empática según la situación (MINEDU, 2016).
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Es la competencia que busca que el estudiante adquiera habilidades para relacionarse con el entorno y pares, obteniendo aprendizaje a partir de interacciones. Se medirá mediante, se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices y crea y aplica estrategias y tácticas de juego

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento La Ficha de Observación **habilidades sociomotrices** en estudiantes del nivel primaria de la IE 84206-Cochas, elaborado por **Juan Carlos Solorzano Rosales** en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem no está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Ficha de observación

Codificación				
Denominación	C	B	A	AD
Interpretación	En inicio	En proceso	Logrado	Logro destacado
Nota	0-10	11-13	14-17	18-20
Valor	1	2	3	4

N°	Ítem	Claridad	C		observación
			Coherencia	relevancia	
1	El estudiante participa de manera activa en la reflexión grupal posterior a las prácticas.	4	4	4	
2	El estudiante señala al menos una lección aprendida durante la reflexión grupal.	4	4	3	
3	El estudiante resuelve conflictos de manera eficaz utilizando el diálogo.	4	4	4	
4	El estudiante demuestra capacidad para escuchar a los demás al resolver conflictos.	4	4	4	
5	El estudiante comunica sus puntos de vista de forma clara al resolver conflictos.	4	4	4	
6	El estudiante toma decisiones desinteresadas durante situaciones de juego.	4	4	4	
7	El estudiante da prioridad al beneficio del grupo al tomar decisiones durante el juego.	4	4	4	
8	El estudiante muestra solidaridad al colaborar en la toma de decisiones.	4	4	4	
9	El estudiante colabora en decisiones que favorecen al grupo, incluso si no coinciden con sus intereses personales.	4	4	3	
10	El estudiante trabaja con sus compañeros para establecer normas de juego.	4	4	4	
11	El estudiante contribuye a la creación de normas de juego que fomentan la inclusión.	4	4	4	
12	El estudiante participa en la creación de normas que promueven la participación equitativa.	4	4	4	
13	El estudiante se involucra activamente en actividades recreativas.	3	3	4	
14	El estudiante muestra respeto por las diferencias individuales durante las actividades recreativas.	4	4	4	
15	El estudiante demuestra tolerancia hacia las diferencias individuales durante las actividades recreativas.	4	4	4	
16	El estudiante asume roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.	4	3	4	
17	El estudiante adopta roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
18	El estudiante cambia de roles de manera flexible durante las actividades lúdicas.	4	4	4	

19	El estudiante cambia de roles de manera cooperativa durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
20	El estudiante interactúa asertivamente con sus compañeros durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
21	El estudiante fomenta un ambiente de juego inclusivo durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
22	El estudiante promueve un ambiente de juego respetuoso durante las actividades lúdicas.	3	4	4	
23	El estudiante comparte responsabilidades organizativas durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
24	El estudiante muestra habilidades de liderazgo compartido durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
25	El estudiante disfruta participando en las actividades lúdicas.	4	4	4	
26	El estudiante mantiene una actitud positiva durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
27	El estudiante participa en la generación de estrategias durante los juegos.	4	4	4	
28	El estudiante ajusta las actividades de juego según las necesidades del grupo.	4	4	4	
29	El estudiante muestra adaptabilidad táctica durante las actividades lúdicas.	4	4	4	
30	El estudiante tiene en cuenta las habilidades individuales de sus compañeros al modificar las actividades.	4	4	3	
31	El estudiante formula reglas específicas para mejorar la colaboración durante las prácticas lúdicas.	4	4	3	
32	El estudiante implementa normas que fomentan la cooperación en las actividades lúdicas.	4	4	4	
33	El estudiante propone ideas creativas para abordar desafíos en los juegos.	4	4	4	
34	El estudiante presenta soluciones innovadoras en actividades grupales para resolver problemas específicos.	4	4	4	
35	El estudiante contribuye a establecer reglas que promuevan la inclusión en las prácticas lúdicas.	4	4	4	
36	El estudiante participa en la formulación de normas que promuevan el juego equitativo.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:

Quezada, Linán, Annisse, Margoth

Especialidad del validador:

Educación Física, Maestría en Psicología Educativa

10 de Junio del 2024

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Si entiendo sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Note: Suficiencia, se dio suficiencia cuando los ítems planteados son evaluados como siendo de suficiencia.

Firma del experto
(Apellidos y Nombres)

Anexo 5: Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,980	0,981	36

En relación a la variable se ha obtenido un valor de 0,980 para las 36 preguntas planteadas. Se concluye que este instrumento se considera como Excelente, en tal sentido, es factible de ser aplicado a la muestra seleccionada. A continuación, se procede a detallar los resultados por preguntas:

Observaciones	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Observación 1	64,70	353,344	0,693	0,980
Observación 2	64,40	361,822	0,286	0,981
Observación 3	64,50	364,278	0,313	0,981
Observación 4	64,70	354,011	0,666	0,980
Observación 5	64,60	347,156	0,803	0,979
Observación 6	64,60	347,822	0,982	0,979
Observación 7	64,40	356,044	0,592	0,980
Observación 8	64,40	346,711	0,789	0,979
Observación 9	64,70	354,900	0,509	0,981
Observación 10	64,50	348,056	0,827	0,979
Observación 11	64,50	348,056	0,827	0,979
Observación 12	64,60	347,822	0,982	0,979
Observación 13	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 14	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 15	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 16	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 17	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 18	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 19	64,70	347,789	0,919	0,979
Observación 20	64,60	347,822	0,982	0,979
Observación 21	64,40	352,044	0,755	0,980
Observación 22	64,30	358,900	0,427	0,981
Observación 23	64,40	346,711	0,789	0,979
Observación 24	64,60	351,378	0,655	0,980
Observación 25	64,60	346,044	0,842	0,979
Observación 26	64,40	362,711	0,324	0,981
Observación 27	64,50	353,167	0,838	0,979
Observación 28	64,30	361,344	0,450	0,980
Observación 29	64,40	358,711	0,484	0,980
Observación 30	64,70	348,678	0,882	0,979
Observación 31	64,60	347,822	0,982	0,979
Observación 32	64,50	348,056	0,827	0,979
Observación 33	64,60	347,822	0,982	0,979
Observación 34	64,60	347,822	0,982	0,979
Observación 35	64,50	351,833	0,903	0,979
Observación 36	64,50	348,944	0,662	0,980