



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física

**Flipped Classroom en las habilidades sociomotrices del VI
ciclo de una Institución Educativa Pública Ilo - Moquegua
2024**

TESIS

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación
Física**

AUTOR

Cristhian Brandon CHIPANA RODRIGUEZ

ASESOR

Dr. Jimmy DÍAZ MANRIQUE

Lima, Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Chipana, C. (2025). *Flipped Classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una Institución Educativa Pública Ilo - Moquegua 2024*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Física]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Cristhian Brandon Chipana Rodriguez
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70603960
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-5047-7904
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Jimmy Díaz Manrique
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	25713875
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5240-1522
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Dr. Carlos Wyly Dextre Mendoza
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	10389035
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Mg. Carlos Laberto Giles Abarca
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09279470
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Dr. Cesar Daniel Escuza Mesias
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	40818404

Datos de investigación	
Línea de investigación	TIC e inteligencia artificial en educación
Grupo de investigación	-
Agencia de financiamiento	Autofinanciado
Ubicación geográfica de la investigación	Provincia de Ilo, Departamento de Moquegua Latitud -17.6330481887568 y Longitud -71.3384385084958
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024
URL de disciplinas OCDE	Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú. Decana de América

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

“Carlos Cáceres Álvarez”



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 041-2025-EPEF-FE/UNMSM

En la ciudad de Lima, a los 16 días del mes de diciembre de 2025, siendo las 08:00 horas, se reunió en acto público el Jurado Examinador para la sustentación de la Tesis titulada: **FLIPPED CLASSROOM EN LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA ILO – MOQUEGUA 2024**, que presenta el Bachiller; **CRISTHIAN BRANDON CHIPANA RODRIGUEZ**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Física.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado **aprobado con mención HONROSA**, con la calificación de **Dieciocho (18)**.

Como testimonio del acto realizado, cada uno de los miembros del jurado procedió a suscribir la presente ACTA para que sea remitida a las instancias correspondientes, a fin de que se expida previo trámite administrativo, el diploma que acredite al bachiller como Licenciado (a) en Educación Física.

En señal de conformidad, siendo las **08:48** horas se suscribe la presente acta, dándose por concluido el acto.

Dr. CARLOS WYLY DEXTRE MENDOZA
Presidente

Dr. JIMMY DIAZ MANRIQUE
Asesor

Dr. CESAR DANIEL ESCUZA MESIAS
Jurado Informante

Mg. CARLOS LABERTO GILES ABARCA
Jurado Informante

Anexo 1

CERTIFICADO DE SIMILITUD
R.R. N°006482-2025-R/UNMSM

Yo, Jimmy Díaz Manrique en mi condición de asesor acreditado con el Dictamen N° 202- 2025-EPEF-FE/UNMSM de la EP Educación Física de la tesis, cuyo título es **Flipped Classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una Institución Educativa Pública Ilo - Moquegua 2024**, presentado por el bachiller Cristhian Brandon Chipana Rodríguez para optar el título profesional de Licenciado en Educación Física, CERTIFICO que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante la plataforma PIDS, el documento evaluado cuenta con el 16 % de similitud, nivel PERMITIDO para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional**.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título profesional de Licenciado en Educación Física.



Lima, 25 de enero de 2026

Firma del Asesor

Nombres y Apellidos del asesor: Jimmy Díaz Manrique

DNI: 25713875

* Según corresponda: bachiller, magíster, doctor; título profesional o título de segunda especialidad

La vigencia del presente certificado corresponde a un período de noventa (90) días desde la fecha de su emisión; siempre que no haya observaciones en el texto durante el proceso de revisión por el jurado informante o surja alguna contingencia.

Dedicatoria

A mi madre,

quien, incluso en medio de la tormenta más cruel, me enseñó que la fortaleza no es la ausencia de miedo, sino la decisión de seguir adelante pese a él.

Tu lucha contra el cáncer fue también la semilla de mi resistencia.

Sin ti, esta tesis ni siquiera hubiera comenzado a escribirse.

Hoy, más que nunca, comparto la fuerza que me heredaste.

A mi padre,

hombre de pocas palabras y afectos medidos, formado en una época donde amar en silencio era la norma. Pero detrás de esa dureza, sé cuán profundo es tu amor, y cuán grande es tu orgullo al verme avanzar. En nuestras conversaciones más sinceras, me animas a seguir, a destacar, a ser más de lo que alguna vez imaginaste.

Esta tesis también es para ti, que creíste en mí a tu manera.

A mi hermano, mi compañero de ruta, con quien decidí soñar en grande y forjar un destino lejos del lugar donde crecimos. Aquel que me animó cuando quise renunciar, que creyó en mí cuando hasta yo dudaba.

Dedicado para ti, porque aún hay muchos caminos por recorrer, y muchos sueños más por alcanzar.

Los amo.

Agradecimiento

Agradezco profundamente al profesor Jimmy Díaz, mi asesor de tesis, por su paciencia, su guía constante y por confiar en mí incluso cuando el proceso se tornaba incierto. Su acompañamiento fue clave para que este trabajo pueda ver finalmente la luz.

A mis compañeros de carrera, quienes fueron mucho más que simples colegas de aula. Siempre he creído —y no temo decirlo— que en la universidad no solo se aprende de los docentes, sino también del intercambio con quienes comparten el mismo camino. Muchos de ellos ya venían con experiencia, y su generosidad al compartirla permitió que el aprendizaje se volviera más profundo, más real.

A mis colegas en colegios y academias, quienes me acogieron como a un hijo en esta carrera que elegí con el corazón. Me ofrecieron consejos sinceros, compartieron sus vivencias y me ayudaron a evitar errores que ellos mismos enfrentaron. Gracias a ustedes, entiendo mejor lo que significa brindar un servicio de calidad, con responsabilidad, humanidad y vocación.

A todos ellos, gracias por ser parte de este proceso. Esta tesis también lleva algo de ustedes.

Tabla de contenido

<u>Dedicatoria</u>	ii
<u>Agradecimiento</u>	iii
<u>Tabla de contenido</u>	iv
<u>Lista de Tablas</u>	vi
<u>Lista de figuras</u>	vii
<u>Resumen</u>	viii
<u>Abstract</u>	ix
<u>I. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO</u>	10
<u>1.1 Determinación del problema</u>	10
<u>1.2. Formulación del problema</u>	12
<u>1.2.1 Problema general</u>	12
<u>1.2.2 Problemas específicos</u>	12
<u>1.3. Objetivos de investigación</u>	12
<u>1.3.1. Objetivo General</u>	12
<u>1.3.2. Objetivos específicos</u>	12
<u>1.4. Justificación o importancia</u>	12
<u>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA</u>	15
<u>2.1. Antecedentes del estudio</u>	15
<u>2.1.1. Antecedentes Nacionales</u>	15
<u>2.1.2. Antecedentes Internacionales</u>	17
<u>2.2. Bases teóricas</u>	19
<u>2.3. Definición de términos</u>	58
<u>III. HIPÓTESIS Y VARIABLES</u>	60

<u>3.1. Hipótesis</u>	60
<u>3.1.1. Hipótesis General</u>	60
<u>3.1.2. Hipótesis Específicas</u>	60
<u>3.2. Variables</u>	60
<u>3.3. Operacionalización de variables</u>	62
<u>IV. MATERIALES Y MÉTODOS</u>	63
<u>4.1 Área de estudio</u>	63
<u>4.2. Tipo y diseño de investigación</u>	63
<u>4.3. Población y muestra</u>	65
<u>4.3.1 Población</u>	65
<u>4.3.2 Muestra:</u>	65
<u>4.4. Técnicas e instrumentos de recojo de información</u>	65
<u>4.5. Análisis estadístico</u>	66
<u>4.6. Aspectos éticos</u>	66
<u>V. RESULTADOS</u>	67
<u>5.1. Análisis descriptivo de resultados</u>	67
<u>5.2. Análisis inferencial de resultados</u>	73
<u>5.2.1 Prueba de hipótesis general</u>	74
<u>5.2.2 Prueba de hipótesis específicas</u>	75
<u>5.3. Discusión de resultados</u>	78
<u>CONCLUSIONES</u>	85
<u>RECOMENDACIONES</u>	86
<u>REFERENCIAS</u>	88
<u>Anexos</u>	94

Lista de Tablas	iv
<u>Tabla 1 Baremo de dimensión interacción asertiva</u>	<u>67</u>
<u>Tabla 2 Baremo de la dimensión muestra de actitudes</u>	<u>67</u>
<u>Tabla 3 Baremo de la dimensión aplicación de estrategias.....</u>	<u>67</u>
<u>Tabla 4 Baremo de la variable habilidades sociomotrices</u>	<u>68</u>
<u>Tabla 5 Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión interacción asertiva.....</u>	<u>68</u>
<u>Tabla 6 Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión la muestra de actitudes....</u>	<u>69</u>
<u>Tabla 7 Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión 3</u>	<u>70</u>
<u>Tabla 8 Frecuencia del pretest y posttest para la variable psicomotricidad</u>	<u>72</u>
<u>Tabla 9 Pruebas de normalidad pretest y posttest</u>	<u>73</u>
<u>Tabla 10 Prueba de Rangos – Habilidades sociomotrices.....</u>	<u>74</u>
<u>Tabla 11 Wilcoxon para Habilidades sociomotrices</u>	<u>74</u>
<u>Tabla 12 Prueba de rangos – Dimensión interactúa asertivamente.....</u>	<u>75</u>
<u>Tabla 13 Wilcoxon – Dimensión Interactúa asertivamente.....</u>	<u>75</u>
<u>Tabla 14 Prueba de rangos – Dimensión muestra actitudes.....</u>	<u>76</u>
<u>Tabla 15 Wilcoxon – Dimensión muestra actitudes.....</u>	<u>76</u>
<u>Tabla 16 Prueba de rangos – Dimensión Aplica estrategias</u>	<u>77</u>
<u>Tabla 17 Wilcoxon – Dimensión Aplica estrategias</u>	<u>78</u>

Lista de figuras

<u>Figura 1 Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión interacción asertiva.....</u>	68
<u>Figura 2 Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión la muestra de actitudes..</u>	69
<u>Figura 3 Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión 3.....</u>	71
<u>Figura 4 Frecuencia del pretest y posttest para la variable.....</u>	72

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo principal determinar la influencia del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024. Se utilizó a nivel metodológico el enfoque cuantitativo, diseño no experimental, corte longitudinal y diseño preexperimental. Por otro lado, se usó un instrumento elaborado para cuantificar las habilidades sociomotrices a través de una rúbrica de evaluación acompañada de pruebas físicas. Se utilizó una muestra de 30 educandos. Los resultados mostraron diferencias significativas entre el pretest y posttest ($p < 0.05$), siendo los educandos luego de recibir el programa entorno al flipped classroom mejoraron en cuando al desarrollo en las habilidades sociomotrices, situación que se repite con las dimensiones de las mismas.

Palabras clave: habilidades sociomotrices, aula invertida, desarrollo corporal, educación básica.

Abstract

The main objective of this research was to determine the influence of the flipped classroom on sociomotor skills in the sixth cycle of a public educational institution Ilo Moquegua 2024. At the methodological level, the quantitative approach, non-experimental design, longitudinal section and pre-experimental design were used. On the other hand, an instrument developed to quantify sociomotor skills was used through an evaluation rubric accompanied by physical tests. A sample of 30 students was used. The results showed significant differences between the pretest and posttest ($p < 0.05$), with students after receiving the program around the flipped classroom improving in terms of the development of sociomotor skills, a situation that is repeated with the dimensions of the same.

Keywords: sociomotor skills, flipped classroom, body development, basic education.

I. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Determinación del problema

A nivel internacional, encontramos que la pandemia ha afectado la educación en el mundo. En más de 190 países se dieron cierres masivos de las actividades presenciales de instituciones educativas con la finalidad de evitar contagios por el Covid-19.

Según datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, agosto 2020) a mediados de mayo de 2020, en todo el mundo, más de 1.200 millones de alumnos de todos los niveles educativos habían abandonado las clases en persona en el centro educativo. Estos incluían a más de 160 millones de alumnos de América Latina y el Caribe.

Por otro lado, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), organismo dependiente de la ONU, menciona que el cierre de escuelas afectó diversos programas como alimentación escolar, prevención sexual, salud mental y adicionalmente servicios relacionados a actividades recreativas en 21 de los 33 países. Y que la inequidad en el acceso a oportunidades educativas mediante el medio digital incrementó las desigualdades ya existentes en términos de acceso a la información y el saber, lo que - además del proceso de aprendizaje que se intentó promover mediante la educación remota - obstaculizó la socialización y la inclusión en su totalidad.

Para la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2019) la actividad física es esencial en todas las etapas de la vida. Las actividades lúdicas y los juegos que sean dinámicos son esenciales para la temprana infancia, además de promover un crecimiento y desarrollo saludables en niños y adolescentes. La formación física de alta calidad y los ambientes educativos propicios pueden brindar conocimientos fundamentales sobre los aspectos físicos y de salud, promoviendo así estilos de vida saludables y activos a largo plazo.

Por consecuencia, la pandemia del COVID-19, puso de manifiesto la relevancia de la actividad física, la actividad física y las costumbres saludables para preservar una vida equilibrada física, intelectual y emocional. Desde una perspectiva pedagógica, la virtualidad representa el peligro de perder la conexión presencial y puede provocar conflictos debido a la excesiva exposición de profesores y alumnos, o a los problemas para preservar la relación y la mediación pedagógica. Esto es particularmente relevante en los niveles tempranos de educación, especialmente en preescolar y primario, donde es necesario un trabajo conjunto con padres, madres o cuidadores para el apoyo y la mediación de los procesos de niños y niñas. (CEPAL, 2020).

En nuestro país, la llegada del Covid-19 nos demostró las carencias en cuanto al uso de la tecnología como herramienta primordial para completar nuestras responsabilidades siendo trabajador o alumno mientras cumplíamos la inmovilización social obligatoria. En nuestro ámbito educacional, tanto en docentes, alumnos y padres aparecieron muchos problemas desde lo más básico como saber manejar las herramientas informáticas hasta lo más complejo que podría ser la carga académica y la metodología de enseñanza.

Según la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH) del INEI, el porcentaje de alumnos que siguieron asistiendo a clases a través de cualquier medio en 2020 descendió 5 puntos porcentuales respecto a los niveles de asistencia de 2019, que pasaron del 92% al 87%. Esto implica que más de 400.000 alumnos abandonaron sus clases el año anterior a causa de la pandemia. El descenso más significativo tuvo lugar durante el periodo de educación temprana, cuando el porcentaje de niños inscritos en la clase descendió del 93% al 81%.

Aunque los datos indican que la reducción de la asistencia a la escuela es un fenómeno habitual entre alumnos de diversas clases de ingresos, esto esconde grandes disparidades en la calidad de la educación en línea. En el quintil inferior (20 % de los hogares con ingresos más bajos), un porcentaje significativamente mayor de estudiantes reportan que recurren a la radio

para acceder a cursos a distancia (30 %) en contraste con los estudiantes que forman parte del 20 % inferior de los hogares con ingresos elevados (3 %). Por otro lado, el 59% de los alumnos en el 20% más alto de los hogares reportaron utilizar una plataforma digital o una página web, en contraste con el 17% en el quintil más bajo.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye el flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?

1.2.2 Problemas específicos

HE1. ¿Cómo influye el flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?

HE2. ¿Cómo influye el flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?

HE3. ¿Cómo influye el flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

1.3.2. Objetivos específicos

OE1. Determinar la influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

OE2. Determinar la influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

OE3. Determinar la influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

1.4. Justificación o importancia

Justificación teórica

El trabajo de investigación sólo describe la metodología del flipped classroom aplicado en el área de educación física. En los cuales se pretende describir los beneficios, ventajas y desventajas desde el punto de vista del docente y del alumno.

No se pueden generalizar resultados a principios más altos . Porque el limitante en este tipo de metodología está en el acceso a dispositivos electrónicos, servicio de internet, y herramientas tecnológicas. Añadiendo la disposición de la institución educativa a adaptarse a este tipo de metodología

Justificación práctica

Esta investigación les permitirá relacionar y evaluar los resultados obtenidos sobre la aplicación de la metodología flipped classroom en los estudiantes de nivel secundaria. En consecuencia, todo aquel docente del área de educación física identificará y mejorará la impartición de su clase de manera sincrónica y asincrónica. Además, esta investigación busca orientar a los docentes que aún no se han adaptado a la virtualidad y que dependiendo de las disposiciones de su institución educativa y hogares deba aplicarlas en un tiempo prudente.

Si ayuda a resolver un problema real. El problema a mencionar es que la no adaptación temprana de la educación a distancia perjudicó a los escolares a nivel social, cognitivo y corporal. Puesto que, muchos docentes mantienen una enseñanza tradicional por medio de la virtualidad. Es decir, se dedican a hablar solo frente a la pantalla. Tal como lo hacían en un aula

y anotaban en la pizarra. Con el flipped classroom sucede lo contrario. Se debe planificar la sesión de clase aprovechando herramientas virtuales didácticas. Además, se elabora material para antes de clase y después de clase a modo de conocimiento previo y repaso respectivamente. Entonces si, el problema a resolver está en la difusión de la aplicación correcta de la metodología flipped classroom en las instituciones educativas.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. *Antecedentes Nacionales*

Buendia (2021), en su tesis cuyo objetivo fue analizar el Flipped classroom en la competencia oral del idioma inglés, de diseño cuasi experimental, con una muestra de 50 estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Particular Franklin Roosevelt de Huancayo, se concluyó que el flipped classroom influye positivamente en el desarrollo de las áreas de competencia oral, comprensión lectora, fluidez del idioma, vocabulario y pronunciación del idioma.

Romero (2021), en su tesis, bajo el objetivo de analizar la eficacia de la metodología activa de Flipped Classroom en el aprendizaje, con un enfoque cuantitativo,” de carácter cuasi experimental, con una muestra en total de 73 estudiantes del 8vo ciclo de la Carrera de Administración de Negocios Globales de la Universidad Ricardo Palma divididos en dos grupos, se concluyó que se rechaza que la metodología flipped classroom es eficaz en el aprendizaje del contenido conceptual de la asignatura de Sistemas de Calidad Internacional en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma.

Vilchez y Ramón (2020) en su estudio analizaron las implicaciones de la Clase Invertida en el Desarrollo de Competencias, se adoptó un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) a través de un diseño experimental. La muestra consistió en estudiantes del quinto grado de secundaria. Los hallazgos sugieren que la aplicación del método de clase invertida tiene un impacto significativo en el proceso de resolución de problemas y fortalece el aprendizaje de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de las matemáticas. Además, se observaron resultados positivos en términos de un aumento en los índices de éxito académico entre los estudiantes.

Gallo (2022) El propósito del estudio fue evaluar cómo los estudiantes del tercer ciclo en Piura en el año 2021 perciben el método educativo Flipped Learning. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño básico y descriptivo. Se trabajó con una muestra de 206 estudiantes seleccionados de una población total de 598. La validez del estudio fue confirmada mediante juicios de expertos, y se alcanzó una confiabilidad del Alpha de Cronbach de 0,850. Los datos recolectados fueron analizados utilizando estadísticas descriptivas. Los resultados revelaron que el 43,7 % de los estudiantes percibieron el Flipped Learning como de nivel alto, mientras que el 42,7 % lo consideró de nivel bajo y el 13,6 % de nivel medio. Se concluyó que la mayoría de los estudiantes tenían una percepción favorable hacia el Flipped Learning, lo que sugiere que este método podría ser eficaz. Se recomienda que futuras investigaciones profundicen en el tema mediante diseños experimentales para mejorar tanto el aprendizaje dentro como fuera del aula.

Castillo y Leon (2021) el propósito del estudio fue demostrar cómo el Modelo Flipped Classroom influye en el rendimiento académico en Lambayeque durante el año 2019. Para ello, se empleó una metodología de investigación cuantitativa, específicamente un diseño cuasiexperimental con pre y postprueba. La población estudiada coincidió con la muestra, compuesta por un total de 57 estudiantes, distribuidos en grupos control (30) y experimental (27). Se utilizaron una lista de cotejo y una prueba, validadas por expertos en la materia, como instrumentos de evaluación. En el pretest, se observó que ambos grupos de estudiantes mostraban un bajo rendimiento académico, con un promedio de 1,81 y 2,53 puntos respectivamente. En respuesta a esto, se diseñaron sesiones de aprendizaje basadas en el Modelo Flipped Classroom, que incluían diversos recursos y actividades relacionadas con el tema tratado. En el posttest, los resultados revelaron una mejora en los niveles de rendimiento de los estudiantes de ambos grupos, destacando especialmente los del grupo experimental.

Estos hallazgos evidenciaron que el Modelo Flipped Classroom contribuyó significativamente a la mejora del desempeño académico de los estudiantes universitarios en esta asignatura.

2.1.2. Antecedentes Internacionales.

Rojas (2020), en su trabajo de investigación cuyo objetivo fue aplicar recursos tecnológicos como herramienta de comunicación para el aprendizaje, utilizando el modelo Flipped Classroom, de enfoque no experimental cuantitativo y diseño transeccional descriptivo, con una muestra de 49 alumnos de ambos sexos, divididos en dos grupos de 26 y 23 alumnos del programa semestral de una universidad privada en Monterrey, se concluye que el Flipped Classroom es un método innovador para el proceso de enseñanza – aprendizaje y que es posible adaptarse a las necesidades actuales de los estudiantes. Resulta atractivo utilizar herramientas digitales y generar dinamismo en cuanto al desarrollo de competencias y habilidades para una educación más integral.

Según Escudero (2020) en su artículo realizado en la Universitat Politècnica de València - España, adoptó un enfoque experimental con una muestra de 52 estudiantes distribuidos en doce sesiones, incluyendo un examen evaluativo al final. Los hallazgos concluyen que los estudiantes de ingeniería perciben positivamente la implementación de la clase inversa como método de enseñanza en comparación con la enseñanza tradicional, demostrando un promedio de calificación de 7.9 sobre 10.

Felgueras y Delgado (2021) en el estudio "Una Experiencia Didáctica Empírica sobre la Clase Invertida en el Campo de la Educación Física", llevado a cabo en la Universidad Rey Juan Carlos (España), se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño experimental. La muestra consistió en tres aulas de quinto grado de primaria, con un total de 8 sesiones de clase, reservando la primera y la última sesión para la recopilación de datos. Los resultados concluyen que se observa una mejora en las habilidades motrices y sociales en los grupos que participaron

en la implementación de la clase invertida en comparación con aquellos que recibieron una educación tradicional. Además, los estudiantes demostraron una mayor autonomía, ya que el rol del profesor se transformó en el de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Santiago (2022) en su estudio *Motivación y aula invertida a través del deporte de la orientación*, llevado a cabo en la Universidad de Sevilla, adopta un enfoque cuasiexperimental. La muestra consistió en 31 estudiantes de entre 14 y 16 años, quienes participaron en una intervención que comprendió una unidad didáctica de 6 sesiones. El objetivo principal de esta investigación fue evaluar el nivel de motivación y los conocimientos adquiridos sobre el deporte de orientación mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) y la metodología de aula invertida. Los hallazgos indican que el alumnado experimentó cambios en su motivación y mejoras en su rendimiento académico gracias a la implementación de la metodología de aula invertida en la enseñanza de la unidad didáctica sobre el deporte de orientación. Los hallazgos indican que el alumnado experimentó cambios en su motivación y mejoras en su rendimiento académico gracias a la implementación de la metodología de aula invertida en la enseñanza de la unidad didáctica sobre el deporte de orientación.

Alean (2021) en su trabajo *"Metodología aula invertida versus aula tradicional para la enseñanza de la educación física, recreación y deportes"*, realizado en la Universidad Cooperativa de Colombia, adopta un enfoque cuantitativo y un diseño de estudio cuasiexperimental. La muestra consistió en un total de 79 estudiantes, con edades comprendidas entre los 8 y los 11 años, distribuidos en dos aulas de clases. La intervención constó de 9 sesiones de aprendizaje, con un pre test y un post test. El objetivo principal de esta investigación fue analizar la percepción del aprendizaje de los estudiantes a partir de la educación basada en metodologías de aula tradicional versus el aula invertida, específicamente en el área de

Educación física, recreación y deporte del tercer grado de primaria de la I.E. Mercedes Abrego. Los resultados obtenidos indicaron que el cambio de metodologías influyó en la percepción que los estudiantes tenían respecto a las clases. El uso de métodos activos, como el aula invertida, logró fomentar la autonomía e independencia en la realización de actividades por parte de los estudiantes. Además, permitió que los estudiantes encontraran interesantes las actividades propuestas en las guías de aprendizaje elaboradas para este fin.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Flipped classroom

2.2.1.1. Definición de Flipped classroom.

Bishop y Verleger (2013) describen el aula invertida o aula invertida como una táctica pedagógica que se distingue por la mezcla de dos elementos esenciales. Primero, se promueve un aprendizaje colectivo en el salón de clases a través de actividades lúdicas diseñadas para incentivar la implicación activa de los alumnos. En segundo lugar, se utiliza una educación individual fuera del contexto escolar, fundamentada en la utilización de herramientas digitales, lo que facilita a los alumnos el acceso a los recursos de estudio de forma independiente y a su propio ritmo.

De forma parecida, Bergmann y Sams (2012) definen el aula invertida como una reestructuración de la estructura convencional de enseñanza, donde los estudiantes tienen acceso anticipado a contenidos educativos mediante diferentes herramientas tecnológicas, como conferencias en línea, blogs especializados, videos educativos en plataformas como YouTube y redes sociales; así, la sesión en persona deja de ser un lugar único para la impartición de saberes y se convierte en un escenario para la solución de interrogantes, la realización de tareas prácticas y la consolidación de los conceptos aprendidos anteriormente.

Desde un punto de vista histórico, el enfoque Flipped Classroom se fundamentó inicialmente en las investigaciones de J. Wesley Baker, quien en el 2000 presentó esta metodología en la "XI Conferencia Internacional de Enseñanza y Aprendizaje Universitario", inicialmente sostuvo que el uso de recursos digitales en la educación facilitaría la transformación de la estructura tradicional de las clases, desplazando el aprendizaje teórico al entorno personal del alumno y dejando el salón de clases para la interacción y el desarrollo de habilidades. Desde este contexto, se reconoce a Jonathan Bergmann y Aaron Sams, profesores de química del Instituto Woodland Park en Colorado, Estados Unidos, como los precursores en la implementación práctica de esta metodología. Estos maestros promovieron la aplicación del aula invertida, los cuales impulsaron la implementación del aula invertida en sus clases, logrando resultados significativos en términos de autonomía y compromiso por parte de los estudiantes.

En la misma línea, Bergmann y Sams (citados por Santiago et al. 2017) argumentan que el modelo educativo del aula invertida implica una reasignación del aprendizaje, donde algunos componentes de enseñanza son trasladados fuera del salón de clases; esto implica que el tiempo en clase se transforma para optimizar la aplicación del saber y promover procesos cognitivos más sofisticados, como el análisis, la síntesis y la valoración crítica de la información; además, este método concede al profesor un rol crucial como facilitador del proceso de aprendizaje, propiciando una interacción más cercana con los alumnos y fomentando un entorno de enseñanza más dinámico y participativo.

Desde un punto de vista epistemológico, el aula invertida se incluye en los modelos educativos que favorecen la capacitación y renovación del profesorado, dado que se fundamenta en principios científicos y en constructos teóricos que facilitan la interpretación, diseño y adaptación de la práctica pedagógica a situaciones particulares; esta metodología no solo

modifica la dinámica del aula, sino que también satisface la exigencia de actualizar las estrategias pedagógicas en base a los progresos tecnológicos y las exigencias del siglo XXI.

Respecto a la eficacia del proceso de aprendizaje, la metodología Flipped Classroom se basa en un enfoque organizado que fusiona estrategias pedagógicas activas y herramientas tecnológicas; con ello no solo conlleva una reestructuración de la educación, sino también la creación de un sistema de evaluación que asegure la obtención eficaz de saberes; para este fin, se definen principios importantes que guían la práctica educativa y facilitan una conexión lógica entre los contenidos, las tareas de aprendizaje y los criterios de evaluación.

La selección de este modelo educativo se basará en varios elementos, incluyendo la naturaleza de la información o las competencias que se buscan potenciar, además es importante considerar el grado de conocimientos previos de los alumnos y particularidades del contenido educativo pueden afectar la eficacia del método; en este contexto, la organización y modificación del aula invertida demanda un análisis previo del profesor, quien debe valorar la relevancia de esta metodología basándose en los objetivos educativos y las particularidades de su conjunto de estudiantes.

Desde una perspectiva educativa, el aula invertida está estrechamente vinculado con la visión que los docentes tienen sobre su función y de cómo los estudiantes construyen su proceso de aprendizaje; por ende, ejecutar esta estrategia demanda un cambio de paradigma en el que el profesor deja de ser el único portador de saber y se convierte en un guía con la capacidad de orientar a los educandos en su proceso de aprendizaje, brindando herramientas para promover su autonomía, pensamiento crítico y habilidades para solucionar problemas.

Finalmente, Aguilera et al. (2017) subrayan que el aula invertida es un método de enseñanza que persigue brindar al alumno un papel activo en el proceso de aprendizaje. En contraposición al enfoque convencional, donde el profesor imparte información de forma unidireccional, el modelo Flipped Classroom promueve la independencia del alumno, quien se

encarga de examinar los conceptos teóricos antes de la clase en persona. Por lo tanto, el tiempo en el aula se utiliza en tareas de fortalecimiento, solución de interrogantes, uso práctico de saberes y discusiones académicas, lo que favorece el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como socioemocionales.

Nivel de aceptación del flipped learning

Prieto (2017) indica que un elevado porcentaje de alumnos de nivel universitario, que varía entre el 75% y el 85%, eligen el modelo de aprendizaje invertido o Flipped Education. Este grado de preferencia se debe a que esta metodología otorga a los alumnos un papel protagónico y activo en su proceso educativo, otorgándoles la obligación de prepararse con antelación para las clases; por esta razón, se les brinda acceso previo a los recursos de estudio, lo que les facilita conocer los temas antes de la sesión en persona.

Además, este método promueve el desarrollo de habilidades de entendimiento inicial, ya que los estudiantes deben meditar sobre los temas tratados y plasmar sus interrogantes y problemas en un reporte fundamentado en un cuestionario determinado, posibilitando de esta manera que el profesor reconozca con más exactitud las áreas de mayor complejidad y los desafíos a los que se enfrentan los alumnos, lo que promueve una intervención educativa más eficaz y adaptada a sus requerimientos; por ende, el Flipped Learning no solo potencia la independencia de los alumnos, sino que también favorece la optimización de la evaluación formativa al facilitar un monitoreo más exhaustivo del proceso de aprendizaje, lo que permite prever problemas, profundizar en los contenidos y consolidar conocimientos fundamentales en diversos entornos académicos.

2.2.1.2. Beneficios del Flipped classroom.

El enfoque educativo denominado aula invertida ha probado ofrecer varias ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con Tourón y Santiago (2015), este método

facilita la atención más eficaz a las variaciones individuales de los estudiantes, dado que el tiempo en el aula puede utilizarse para proporcionar un apoyo personalizado y ajustado a las necesidades particulares de cada estudiante. Además, este método permite que el profesor no solo transmita datos y saberes a los alumnos, sino que también promueva la interacción y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes, las familias y otros participantes del ambiente educativo.

Además, el modelo de aula invertida permite el acceso constante a los contenidos ofrecidos por los profesores, permitiendo que cada alumno los revise cuando sea requerido para consolidar su entendimiento y consolidar su proceso de aprendizaje; este factor es algo muy importante para aquellos estudiantes que necesitan un ritmo de aprendizaje más adaptable y independiente, de igual forma se observa un incentivo en el aprendizaje cooperativo, ya que los alumnos pueden destinar su tiempo en el salón de clases a la solución de problemas, el debate de ideas y la ejecución de tareas prácticas en grupo.

Otra de las ventajas importantes de este método educativo reside en la participación activa de las familias en el proceso de enseñanza; esto gracias a que al tener acceso a los recursos educativos desde el hogar, los padres pueden participar desde el comienzo del aprendizaje, proporcionando respaldo y guía a sus hijos en el progreso de sus habilidades académicas; así, el aula invertida no solo modifica la dinámica convencional de enseñanza, sino que también promueve un aprendizaje más independiente, colaborativo e inclusivo..

Metodología Flipped Classroom en el proceso enseñanza - aprendizaje

El Flipped Classroom, como metodología pedagógica y técnica de enseñanza directa, surge de la transición de un modelo educativo enfocado en la instrucción en grupo a un modelo de aprendizaje más personalizado; se caracteriza por convertir el ambiente educativo en un lugar dinámico y participativo, donde el profesor adopta un papel de orientador y facilitador del

proceso de aprendizaje. Mediante esta táctica, los alumnos no solo obtienen acceso anticipado a los temas teóricos, sino que también pueden emplearlos de forma práctica durante las sesiones en persona, promoviendo así un aprendizaje más enriquecido y relevante (Bergmann y Sams, 2012).

Según lo indicado por Prieto (2017), el Flipped Classroom no solo simboliza un método innovador, sino que también se establece como una táctica pedagógica efectiva para mejorar la enseñanza en el salón de clases, además menciona que se basa en la distinción entre el espacio colectivo, representado por el aula física, y el espacio personal, que se refiere al estudio individual llevado a cabo en el hogar u otros ambientes; por ellos, algunas tareas se enfocan en potenciar el aprendizaje individual a través de la revisión de recursos anteriores, mientras que otras persiguen potenciar el aprendizaje cooperativo en el salón de clases, fomentando la interacción, el debate y la solución de problemas en un entorno dirigido por el profesor.

El Flipped Classroom se respalda teóricamente en diferentes enfoques psicológicos enfocados en el aprendizaje del alumno, siendo entre las contribuciones más importantes las aportadas por Piaget; quien determinó que el desarrollo cognitivo sucede mediante la incorporación y adaptación de nuevas experiencias a estructuras cognitivas ya existentes; además las teorías de Vygotsky son importantes, ya que subrayan la relevancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje, mediante ideas como la zona de desarrollo próxima y la mediación del lenguaje en los procesos cognitivos superiores (Rosas y Sebastián, 2008); por ende, se tiene que el modelo invertido del aula concuerda con principios constructivistas que fomentan un aprendizaje activo y relevante.

Desde un punto de vista práctico, el Flipped Classroom brinda numerosas ventajas para el trabajo del profesor; ello debido a la posibilidad de invertir más tiempo en la implementación de conceptos teóricos en contextos reales, elaboración de análisis de casos y simulación de

situaciones pertinentes para la disciplina en cuestión; particularmente en la enseñanza de ciencias este método presenta fortalezas puesto que facilita la ejecución de experimentos y prácticas de laboratorio de forma más eficaz, ya que los educandos asisten a la sesión en persona con un conocimiento previo que les facilita concentrarse en la experimentación y el análisis crítico.

Es importante resaltar que la aplicación del Flipped Classroom debe tener en cuenta elementos contextuales como la edad de los alumnos, las metas educativas particulares y las particularidades de cada materia. Aunque este método aspira a maximizar el tiempo de enseñanza, su efectividad dependerá de una correcta planificación pedagógica que asegure la incorporación de recursos y tácticas acordes con las demandas de los estudiantes; bajo esta premisa, se entiende que su objetivo principal consiste en maximizar el tiempo de enseñanza en persona que permita impulsar un aprendizaje significativo, promoviendo la independencia y la implicación activa de los alumnos en su proceso educativo.

Prieto (2017) enfatiza que este método permite la impartición de un volumen considerable de información sin la necesidad de dedicar la totalidad del tiempo de clase a la exposición magistral del profesor; dando la posibilidad de redirigir las sesiones en persona hacia actividades más dinámicas y educativas, tales como la solución de interrogantes, la valoración constante del aprendizaje, el estudio de casos y discusiones sobre asuntos de relevancia académica; así, los educandos adoptan un papel más proactivo en su proceso de aprendizaje, involucrándose en actividades que fomentan el razonamiento crítico, la cooperación y la implementación práctica de los conocimientos obtenidos.

Para una aplicación eficaz del Flipped Classroom, es importante incluir estrategias de aprendizaje activo, como el aprendizaje basado en la exploración, la solución de problemas y la realización de proyectos; por otro lado, se sugiere promover métodos de aprendizaje colaborativo, mediante la colaboración en equipo, ya sea en equipos formales o informales;

además, para cumplir con la correcta ejecución de este proceso, la función del profesor es muy importante, pues tiene la responsabilidad de elaborar actividades que se adecuen a los intereses y retos de los alumnos, asegurando la realización de los objetivos educativos establecidos; para que el docente pueda lograrlo, se recomienda la mezcla de varias estrategias pedagógicas que optimicen el potencial de esta metodología, lo que implica una permanente renovación y capacitación para enfrentar los retos de la educación moderna.

Desafíos del flipped classroom

A pesar del creciente reconocimiento y adopción del modelo de Aula Invertida (Flipped Classroom) en la educación universitaria, diversos desafíos han sido identificados en su implementación:

Entre uno de los principales obstáculos se encuentra en la percepción del papel del docente dentro de este enfoque pedagógico; puesto que existe la preocupación de que el educador pueda ser relegado a un mero facilitador o "guía al lado del estudiante", lo que ha generado críticas sobre la posible pérdida de su protagonismo en el proceso de enseñanza, a pesar de que esta crítica no es exclusiva del modelo de Aula Invertida, pues se originó en el debate sobre el aprendizaje constructivista centrado en el estudiante, ha influido en la reticencia de algunos docentes a adoptar esta metodología; a modo de respuesta, los defensores de los enfoques centrados en el estudiante han subrayado la importancia del docente como mediador y orientador del aprendizaje, destacando su papel en la estructuración del contenido, la resolución de dudas y la promoción del pensamiento crítico dentro del aula.

Por otro lado, existen dificultades conceptuales que consisten en la comprensión tanto de la metodología como del material a utilizar, en conjunto con ello también surgieron barreras organizacionales que dificultan la implementación de este modelo; esto se aprecia en muchas instituciones educativas donde tanto el personal directivo como el de apoyo pueden mostrar resistencia ante este cambio metodológico, ya sea por desconocimiento o por una falta de

disposición para asumir una transformación cultural en la pedagogía; como principal inquietud en este ámbito nace de la preocupación por el impacto que este modelo pueda tener en el desempeño académico de los estudiantes, particularmente en aquellos que presentan diversidad en sus estilos y ritmos de aprendizaje; adicionalmente existe la reticencia de los propios estudiantes, quienes pueden mostrar resistencia a asumir un rol más activo en su proceso de aprendizaje, justificado en el temor a un incremento en la carga de trabajo y la necesidad de una mayor autonomía en la asimilación de conocimientos pueden generar actitudes de rechazo o falta de compromiso con la metodología invertida.

Un grupo de dificultades nade porque el modelo de Aula Invertida implica una transformación radical en el rol del estudiante dentro del proceso educativo. En relación con este cambio, Prieto (2017) señala que muchos de los fracasos en la implementación de esta estrategia se deben a la falta de planificación y a la ausencia de estrategias para mitigar las dificultades que pueden experimentar los estudiantes durante la transición; es decir, la implementación del modelo debe considerar las necesidades de los discentes, quienes tradicionalmente han adoptado un papel pasivo basado en la memorización y recepción de información; por otro lado, menciona que para una transición exitosa hacia un aprendizaje más autónomo y crítico los estudiantes deben desarrollar la capacidad de asimilar los contenidos antes de la explicación del docente, identificar sus propias dificultades, formular preguntas pertinentes y evaluar de manera crítica los materiales de instrucción proporcionados, asimismo, deben ser capaces de proponer mejoras en los recursos educativos, lo que contribuiría a un proceso de aprendizaje más dinámico y participativo.

Por otro lado, Prieto (2017) indica que una de las razones por las cuales los estudiantes universitarios pueden enfrentar dificultades con la implementación del modelo de Aula Invertida radica en la falta de experiencias previas con esta metodología; con ello buscó enfatizar la importancia de analizar el proceso de cambio desde la perspectiva del estudiante,

considerando que para muchos este modelo representa un enfoque pedagógico completamente nuevo; por lo tanto, es importante que las instituciones educativas proporcionen herramientas que faciliten la transición de los estudiantes hacia un rol más activo y autónomo en su aprendizaje; de entre estas herramientas, el uso de recursos hipermedia accesibles y organizados de manera clara puede desempeñar un papel relevante en la optimización del acceso a los materiales formativos; por otro lado, la creación de mecanismos de comunicación eficaces entre docentes y estudiantes resulta indispensable para brindar apoyo en la resolución de dudas y dificultades, fortaleciendo así la comprensión de los contenidos.

Desde una perspectiva operativa, diversos estudios han identificado factores logísticos como obstáculos significativos en la implementación del modelo de Aula Invertida; de acuerdo con ello, Villalba et al. (2018) destacaron que aspectos como la disponibilidad del espacio físico, el diseño del aula y la accesibilidad a recursos tecnológicos pueden incidir en la efectividad del enfoque; además mencionan que la infraestructura de las instituciones educativas, en muchos casos, no está diseñada para favorecer el aprendizaje activo, lo que puede generar dificultades en la aplicación de metodologías que requieren una mayor interacción y participación estudiantil; frente a estos desafíos, resulta imprescindible que las instituciones y los docentes diseñen estrategias que permitan optimizar los recursos disponibles y crear entornos de aprendizaje que fomenten la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores en los estudiantes.

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso intrínsecamente ligado al desarrollo humano, el cual permite la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias a lo largo de la vida; por un lado, La Real Academia Española (RAE, 2014) define este concepto como la acción de obtener conocimiento sobre determinada materia mediante el análisis o la experiencia; por otro

lado, desde una perspectiva más amplia, Corte (citado por Asens 2015), plantea que el aprendizaje no es un fenómeno estático ni uniforme, sino un proceso dinámico de

comprensión y reconstrucción de significados, destacando así que este proceso se caracteriza por ser constructivo, ya que el individuo elabora activamente el conocimiento a partir de sus experiencias previas; acumulativo, pues cada nueva información se integra con lo aprendido anteriormente; y autorregulado, dado que el sujeto gestiona su propio proceso de aprendizaje con el fin de alcanzar objetivos específicos. Asimismo, el aprendizaje es situado, ya que ocurre dentro de un contexto particular que influye en su desarrollo; cooperativo, porque en muchas ocasiones se fortalece mediante la interacción con otros; y desigual en términos personales, debido a que cada individuo aprende de manera distinta según sus capacidades, experiencias y entorno.

Principios de la enseñanza no presencial

Shale (citado por Asens, 2015) señala que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se limita únicamente a un entorno presencial en el que el docente y el estudiante interactúan cara a cara, sino que también puede desarrollarse en contextos donde ambos se encuentran en espacios físicos distintos; manifestando con ello que el aprendizaje no depende únicamente de la proximidad física, sino que nace a partir de la capacidad del estudiante para construir su propio conocimiento; por otro lado, dicha construcción se sustenta en la vinculación entre experiencias previas y el nuevo saber que progresivamente va adquiriendo, lo que permite una comprensión más significativa de los contenidos abordados (Piaget, 1960); de acuerdo con esta perspectiva, el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se edifica a partir de la interacción recíproca entre el individuo y su entorno, con ello se entiende que el estudiante debe enfrentar un desafío cognitivo al confrontar sus representaciones previas con la información reciente que recibe de su contexto inmediato, generando de esta forma un fenómeno conocido

como conflicto socio-cognitivo, el cual fortalece sus representaciones mentales y propicia una reorganización del conocimiento; cabe destacar que dicho conflicto surge debido a la necesidad de alcanzar un acuerdo conceptual entre perspectivas que, aunque inicialmente pueden parecer divergentes, convergen en la construcción de un aprendizaje más sólido y significativo.

En paralelo, Vygotsky (1979) subraya que tanto las funciones mentales superiores como el desarrollo cognitivo se originan en las interacciones sociales, dado que el proceso de aprendizaje no sucede de forma aislada, sino en un entorno de interacción con otros sujetos; según esta perspectiva sociocultural, las capacidades cognitivas de un individuo se basan en gran parte en el grupo social al que pertenece, en las relaciones que sostiene con sus compañeros y en las vivencias de cooperación en las que se involucra; debido a que a través de estas interacciones, el educando no solo obtiene nuevos saberes, sino que también aprende a estructurar y ordenar sus propios procesos de pensamiento; adicionalmente, Vygotsky subraya la importancia de los adultos y los compañeros con mayor experiencia en la mediación del aprendizaje, dado que estos funcionan como facilitadores que orientan al alumno en su camino de crecimiento intelectual; es decir, bajo esta perspectiva el aprendizaje se percibe como un proceso activo que se alimenta de la interacción social y que facilita al alumno la adquisición de herramientas conceptuales y culturales vitales para su crecimiento académico y personal.

Otro elemento importante a tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje no presencial es la esencia del propio aprendizaje, que debe ser relevante y no simplemente memorístico, en línea con esta perspectiva, la teoría de la asimilación propuesta por Ausubel (1978) argumenta que para que un aprendizaje sea verdaderamente efectivo, el educando debe crear vínculos entre los saberes anteriores que tiene y la nueva información que está asimilando, destacando que este proceso de vinculación promueve una asimilación más intensa del conocimiento, facilitando su transferencia y aplicación en contextos específicos de la vida diaria; se plantea que el aprendizaje significativo consta de tres instantes importantes:

Primero, es imprescindible que el alumno posea una actitud proactiva hacia el aprendizaje, lo que supone un elemento motivacional esencial para su proceso educativo; en segundo lugar, los recursos educativos deben estar organizados de forma lógica y consistente, para que puedan vincularse con los saberes anteriores del alumno y simplificar la incorporación de la nueva información; en tercer lugar, el alumno debe tener una base conceptual adecuada que le facilite vincular la nueva información con sus vivencias anteriores, garantizando de esta manera un aprendizaje más robusto y perdurable. Como consecuencia, se entiende que para los educandos es importante desarrollar la capacidad de "aprender a aprender", lo cual implica construir un conocimiento propio basado en el manejo responsable de la información y en la aplicación efectiva de los saberes adquiridos en distintos ámbitos de su vida académica y profesional.

Aprendizaje Invertido desde una perspectiva pedagógica

Desde un punto de vista educativo, el profesor adopta el papel de mediador del aprendizaje al proporcionar a los alumnos una variedad de recursos pedagógicos, facilitándoles el acceso a las clases según sus propios horarios y ritmos de estudio; con este método se promueve la independencia del educando, que tiene la capacidad de estructurar su proceso educativo de acuerdo a su gusto, gracias a la combinación con el uso de recursos tecnológicos y plataformas en línea incrementa las posibilidades de interactuar con los contenidos, permitiendo que los estudiantes obtengan recursos educativos en cualquier instante y desde cualquier sitio.

Además, el profesor tiene la capacidad de planificar clases a través de la creación de videos didácticos, la incorporación de programas de computación y la realización de actividades adicionales fuera del salón de clases. Estas tácticas no solo amplían los enfoques pedagógicos, sino que también maximizan el tiempo en el salón de clases para centrarse en la implementación práctica del saber; en consecuencia al trasladar parte de la enseñanza teórica al entorno virtual,

el docente tiene más tiempo para orientar el aprendizaje de forma individualizada y fomentar la autonomía del alumno; haciendo que el mismo adopte un rol más participativo en su proceso de formación, convierte su experiencia educativa en una experiencia más estimulante y enriquecedora; en consecuencia el profesor deja de ser el único transmisor de saberes y se transforma en un facilitador que proporciona soporte personalizado, promoviendo el desarrollo de competencias de autogestión y razonamiento crítico en los estudiantes.

Por otro lado, esta perspectiva está dentro del modelo metodológico del aula invertida, también conocido en inglés como Flipped Classroom, el cual parte de proponer una reestructuración del tiempo y el lugar de aprendizaje, desplazando las tareas usualmente llevadas a cabo en el salón de clases al hogar, mientras que las sesiones en persona se enfocan en la solución de problemas, la interacción con los compañeros y la implementación de los conocimientos en contextos reales; así, los educandos pueden visualizar los contenidos en línea con antelación, lo que les facilita llegar a clase con un fundamento conceptual que promueve el desarrollo de actividades de colaboración y prácticas.

Es importante diferenciar entre aula invertida y aprendizaje invertido, pues, aunque el aula invertida es una estrategia pedagógica centrada en reestructurar el tiempo de enseñanza, el aprendizaje invertido representa una perspectiva más extensa que fomenta un aprendizaje auténtico y significativo mediante la variación de técnicas enfocadas en el alumno.

Para que este modelo sea reconocido como una auténtica visión pedagógica, debe respetar cuatro principios esenciales, señalados en inglés como F-L-I-P: ambiente adaptable (Ambiente Adaptable), cultura de aprendizaje (Cultura de Aprendizaje), contenido intencional (Content Intentional) y educador profesional (Educator Profesional); estos fundamentos demandan la aplicación de técnicas activas y participativas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje experiencial y la instrucción mediante la solución de problemas. Al incorporar estas tácticas, se fomenta un ambiente educativo más activo y eficaz, en el que los

alumnos no solo obtienen saberes, sino que también cultivan habilidades fundamentales para su desarrollo integral.

Características del Flipped Classroom

La metodología conocida como “aula invertida” o “aula volteada” constituye una estrategia pedagógica que ha revolucionado el modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje, otorgando un papel central a la práctica y modificando los roles convencionales del docente y el estudiante. Esta metodología innovadora se orienta hacia un uso más eficiente del tiempo en el aula, fomentando un aprendizaje cooperativo y práctico entre los alumnos, además, busca promover el desarrollo de un aprendizaje autónomo y potenciar las habilidades metacognitivas fuera del entorno escolar, lo que contribuye significativamente a la formación integral del estudiante.

Desde una perspectiva metodológica, el aula invertida integra de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas fundamentales para la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de su aplicación, se pretende preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos emergentes de la sociedad del conocimiento, dotándolos de competencias digitales, cognitivas y críticas que les permitan desenvolverse de manera autónoma y eficaz en distintos contextos académicos y profesionales.

En este sentido, Adell y Castañeda (2012) emplean el término “tecnologías emergentes” para referirse a un conjunto de conceptos, herramientas y enfoques innovadores que influyen en los entornos educativos. Dichos autores destacan que estas tecnologías no solo impactan en la forma en que se transmiten los conocimientos, sino que también generan nuevas pedagogías emergentes, las cuales se fundamentan en la incorporación de las TIC como recursos didácticos esenciales que facilitan la creación de experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, ampliando así el potencial académico y formativo de los estudiantes.

Por otra parte, Adell y Castañeda (2012) sostienen que la integración de las TIC en los procesos educativos conlleva la transformación de los escenarios de enseñanza-aprendizaje, así como la redefinición de los roles tanto de docentes como de alumnos. En línea con ello, la metodología Flipped Classroom se presenta como una alternativa pedagógica eficaz, ya que contribuye a la consolidación del aprendizaje mediante la participación activa de los estudiantes y la interacción constante entre los distintos actores del proceso educativo; en relación con la implementación de las TIC en la educación, Morales et al. (citados por Baro y Palao, 2016) destacan la relevancia de la competencia digital como requisito esencial para el triunfo de este modelo; por lo tanto, es esencial que los profesores y estudiantes adopten estas herramientas, pues aseguran una gestión correcta de los recursos tecnológicos y posibilitan la maximización de las ventajas que brinda el aula invertida en cuanto a la obtención y consolidación del saber.

Desde el punto de vista metodológico, Bergman y Sams (citados por Sanz, 2017), indican que uno de los mayores beneficios del aula invertida es el intensificar la interacción entre el docente y el estudiante, además de entre los propios estudiantes, con ello cambia el papel del profesor, que deja de ser un mero transmisor de saberes para adoptar la función de facilitador del aprendizaje, guiando a los alumnos de forma personalizada y fomentando su implicación activa en el proceso educativo.

De igual manera, el educando asume un rol más activo en una dinámica de participación y colaboración en el aula; esto establece una distinción con el modelo convencional, en el que el profesor es la principal fuente de conocimiento; es importante resaltar que en el aula invertida, los alumnos laboran en equipo e interconectados, adquiriendo conocimientos mutuos y potenciando habilidades de colaboración y solución de problemas; así, el docente se transforma en un orientador que promueve el razonamiento crítico y la edificación conjunta del aprendizaje.

Uno de los elementos fundamentales de esta metodología reside en la responsabilidad que los alumnos adquieren sobre su propio proceso de aprendizaje; en contraposición al método convencional, donde la impartición de conocimientos se restringe a la exposición de contenidos por parte del profesor, el aula invertida fomenta la asimilación activa de la información y el fortalecimiento de habilidades metacognitivas, permitiendo que los alumnos administren su proceso de aprendizaje de forma independiente.

En la práctica, los estudiantes trabajan tanto dentro como fuera del aula en el análisis de contenidos específicos haciendo uso de los materiales proporcionados por el docente o recurriendo a diversas herramientas digitales facilitadas por la metodología Flipped Classroom, para posteriormente compartir y transferir el conocimiento adquirido en sesiones presenciales, donde se desarrollan actividades interactivas que refuerzan la comprensión y aplicación de los conceptos estudiados.

El aula invertida favorece la transferencia del conocimiento a través de diversas estrategias, entre las que se incluyen la resolución de dudas con la orientación del docente, la observación de videos explicativos, la participación en debates académicos, la elaboración de materiales de aprendizaje, el estudio de casos, la solución de problemas y la construcción de organizadores gráficos como mapas conceptuales; asimismo, la metodología permite la integración de herramientas digitales como Kahoot, que dinamizan el proceso de enseñanza y facilitan la evaluación formativa de los aprendizajes adquiridos.

En función de lo expuesto, la metodología Flipped Classroom representa un modelo pedagógico innovador que tiene el potencial de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adicionalmente, su implementación permite superar las limitaciones del enfoque tradicional al integrar de manera efectiva las TIC en la práctica educativa; brindando como

resultado, no solo la optimización de la enseñanza, sino que también el incentivo de una mayor responsabilidad en los estudiantes respecto a su propio aprendizaje, promoviendo un rol más autónomo, interdependiente y motivador dentro del aula.

Beneficios del flipped classroom

El modelo de aula invertida fomenta una educación más personalizada y adaptada a las necesidades y ritmos de aprendizaje individuales de los estudiantes; esto, al permitir que cada estudiante avance a su propio ritmo, promueve un aprendizaje más significativo e independiente, en el que el docente actúa como facilitador del conocimiento, ofreciendo apoyo acorde a las necesidades específicas de cada estudiante; además, impulsa una educación más equitativa constituyendo una magnífica oportunidad para la innovación y la transformación en la educación, posibilitando que los maestros apliquen métodos más participativos y dinámicos.

La integración del aula invertida responde a las nuevas demandas del contexto socioeducativo actual, donde el acceso a la información y el uso de la tecnología han transformado la manera en que los estudiantes adquieren conocimientos; de esta manera, se rompe con el esquema tradicional de enseñanza y se fortalece el aprendizaje basado en la investigación, la experimentación y la resolución de problemas.

Desde un punto de vista afectivo y emocional, el aula invertida aporta de manera significativa al aumento del interés, la motivación y la satisfacción en profesores y alumnos que se involucran de manera activa en su propio proceso educativo, los alumnos cultivan un mayor sentimiento de independencia y dedicación, lo cual repercute en su desempeño escolar y en su salud emocional; por otro lado, los profesores hallan en esta metodología un recurso eficaz para crear un entorno de aula más dinámico y participativo, lo cual puede impactar de manera positiva en su satisfacción laboral.

Adicionalmente este enfoque metodológico da el beneficio de fortalecer los procesos de interacción y actividad de los estudiantes dentro de la dinámica general del proceso de enseñanza-aprendizaje; haciendo que la clase deje de estar centrada en la exposición magistral del docente, convirtiéndolo en un entorno colaborativo donde los estudiantes trabajan en equipo, resuelven problemas y aplican los conocimientos adquiridos previamente a través de materiales digitales o recursos asignados para su estudio independiente. Esta interacción continua promueve el aprendizaje social y el fortalecimiento de competencias comunicativas y de colaboración en grupo.

Desde el punto de vista educativo, el aula invertida proporciona un valor extra a los procesos de evaluación, en particular en su papel de formación y de retroalimentación constante; el análisis en este modelo no solo evalúa el grado de conocimiento adquirido, sino que también facilita a los alumnos la identificación de sus puntos fuertes y débiles, fomentando una mejora constante en su rendimiento; la retroalimentación instantánea que obtienen de sus profesores y colegas se transforma en un factor elemental para consolidar el aprendizaje y modificar las estrategias de enseñanza según se requiera.

Por esta razón, la puesta en marcha de una cultura de aprendizaje invertido conlleva un cambio en la relación entre profesores y estudiantes; recayendo la responsabilidad del aprendizaje en los estudiantes, mientras que el profesor adopta la función de orientador y facilitador; así mismo, la gestión del tiempo en el salón de clases se optimiza, permitiendo que los estudiantes participen activamente en actividades de investigación, análisis, evaluación y creación de conocimiento, respaldadas por pedagogías innovadoras en línea con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este cambio de perspectiva hacia un aprendizaje enfocado en el educando, sumado a la omnipresencia de la tecnología en el ámbito educativo, ha reconfigurado el rol del profesor, el cual en vez de ser meramente un suministrador de saberes, el profesor se transforma en un

recurso de guía y respaldo, asistiendo a los alumnos en la administración de su propio proceso de aprendizaje; a pesar de que este cambio de paradigma ha ganado mayor importancia en la era digital, no es un concepto reciente, pues, King (1993) sugirió hace más de dos décadas la transición de un enfoque educativo a un modelo de aprendizaje activo, en el que planteó la necesidad de convertir la función del profesor en un facilitador del proceso de aprendizaje.

Finalmente, la puesta en marcha del aula invertida no es un procedimiento sencillo, dado que demanda una estrategia de planificación, la utilización de recursos apropiados y un enfoque particular en las particularidades individuales de los alumnos. Para que este modelo sea eficaz, es esencial elaborar estrategias pedagógicas que tomen en cuenta las capacidades, gustos y formas de aprender de los alumnos, además de suministrar los recursos tecnológicos y didácticos requeridos para su adecuada implementación (Villalba et al., 2018).

Dimensiones del Flipped Classroom

El modelo de aula invertida, conocido como Flipped Classroom, requiere la implementación de entornos de aprendizaje flexibles que se adapten a las diversas necesidades de los estudiantes; es decir, durante una sesión basada en este enfoque, las actividades pueden abarcar desde el trabajo colaborativo hasta estudios independientes centrados en la investigación; además, para garantizar un aprendizaje efectivo, los educadores reorganizan el espacio físico del aula, promoviendo un ambiente dinámico y participativo; por otro lado, este modelo supone una transformación en la cultura educativa, ya que modifica el enfoque tradicional dirigido por el docente hacia un aprendizaje centrado en el estudiante. A través de este cambio metodológico, los estudiantes tienen la oportunidad de asimilar los contenidos de manera más profunda mediante estrategias activas que fomentan un aprendizaje significativo y autónomo.

El Flipped Classroom también demanda el uso de contenido intencionalmente seleccionado para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje; los docentes desempeñan un papel relevante en la evaluación y planificación del material que será proporcionado previamente a los estudiantes, así como en la determinación del contenido que será abordado directamente en el aula; este enfoque permite que los estudiantes adquieran una comprensión conceptual más sólida y desarrollen fluidez en los procesos cognitivos, promoviendo la construcción activa del conocimiento a partir de los principios del aprendizaje constructivista.

En complemento, la implementación de este modelo requiere la participación de educadores altamente capacitados; a pesar de que el Flipped Classroom incorpora el uso de tecnologías digitales para la presentación de contenidos, su objetivo no es sustituir el papel del docente, sino fortalecer su labor como facilitador del aprendizaje; puesto que, durante el tiempo de clase, el educador desempeña un rol esencial en la verificación del nivel de comprensión de los estudiantes, interviniendo oportunamente para reforzar conceptos, guiar debates y resolver dudas, en este sentido, la interacción entre el docente y los estudiantes sigue siendo un elemento clave para garantizar el éxito del proceso educativo (Villalba et al., 2018).

2.2.2 Habilidades sociomotrices

2.2.2.1. Definición de habilidades sociomotrices.

Parlebas (2015) argumenta que el concepto de sociomotricidad se refiere a la interacción dinámica entre el ambiente y las distintas situaciones que moldean las situaciones sociomotrices; la esencia de este concepto reside en la expresión de una relación de comunicación que se instaura mediante el movimiento, en este escenario, la acción motriz no se lleva a cabo de forma autónoma, sino que está condicionada por la presencia y implicación de otras personas; es decir, la sociomotricidad se basa en la correlación que existe entre el

individuo que realiza una acción motriz y los participantes que se relacionan con él en un espacio compartido, lo que facilita la transmisión de significados mediante los movimientos corporales.

Por su parte, Castañer y Camerino (2001) argumentan que la sociomotricidad se refiere al uso integral del cuerpo en diversas situaciones que requieren la interacción con otras personas; resaltando que en este proceso, la comunicación se basa principalmente en el empleo de posturas, gestos y desplazamientos, priorizando el lenguaje no verbal sobre la comunicación oral; bajo este enfoque se destaca la importancia de la expresión corporal como un medio fundamental para establecer vínculos y desarrollar interacciones significativas en contextos donde el movimiento desempeña un papel esencial; es decir, la sociomotricidad no solo permite la interacción entre los participantes, sino que también favorece la cooperación, la coordinación y la sincronización de acciones dentro de un grupo.

Desde otra perspectiva, Chaverra y Uribe (2007) definen la sociomotricidad como el proceso de interacción y comunicación que se genera a través del movimiento en actividades físicas, estableciendo una conexión entre los participantes en un contexto determinado, entendiéndose que la sociomotricidad abarca una dimensión social del comportamiento motriz, en la que se pueden distinguir tanto compañeros de juego como adversarios, dependiendo de la naturaleza de la actividad; así, se convierte en un elemento clave en la construcción de relaciones interpersonales dentro de escenarios recreativos, competitivos y educativos, donde el cuerpo y sus movimientos se convierten en herramientas esenciales para la comunicación y la interacción social.

Glider (2021) describe la sociomotricidad como un proceso que integra habilidades sociales con movimientos conscientes y deliberados, facilitando la expresión de ideas, emociones y sentimientos dentro de un entorno cooperativo y lúdico; a partir de ello se busca enfatizar la importancia del movimiento como un medio de comunicación y permite que dos o

más personas interactúen de manera efectiva a través de la actividad motriz; se tiene en paralelo que la sociomotricidad no solo contribuye al desarrollo físico de los individuos, sino que también fomenta la empatía, la cohesión grupal y la construcción de experiencias compartidas que fortalecen los lazos sociales y el bienestar emocional de los participantes.

De los autores se infiere que la sociomotricidad se refiere al conjunto de habilidades que permiten al individuo desenvolverse socialmente a partir de sus competencias motoras, las cuales evolucionan de acuerdo con cada etapa del desarrollo; donde estas capacidades abarcan aspectos como la coordinación, adaptación al entorno e interacción con los demás, lo cual facilita la participación activa en actividades colectivas; adicionalmente, contribuye al desarrollo de valores como el respeto, la cooperación y la tolerancia, aspectos esenciales para la formación integral del ser humano en contextos tanto educativos como recreativos y deportivos.

Capacidades sociomotrices

Las capacidades sociomotrices (CSM) constituyen un conjunto de potencialidades que permiten a niños y niñas desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas y sociales a través de la interacción con sus pares en contextos lúdicos y motores; estas no solo favorecen el pensamiento y la expresión a través del cuerpo, sino que también facilitan la comprensión y aplicación de diversos lenguajes y códigos gestuales que emergen en situaciones de cooperación, resolución de problemas y toma de decisiones; las CSM representan una perspectiva innovadora dentro de la educación física, ya que conciben al estudiante como un ser capaz de potenciar sus habilidades físicas, perceptivas y sociales mediante el movimiento, promoviendo un aprendizaje significativo en un entorno dinámico e inclusivo (Parlebas, 2001).

Desde esta perspectiva, las capacidades sociomotrices son consideradas un pilar dentro de la educación física, debido al impacto que tienen en el desarrollo integral del estudiante;

ello gracias a que estas capacidades no solo contribuyen al fortalecimiento de la competencia motriz, sino que también influyen en diversas dimensiones del desarrollo humano, destacando particularmente las dimensiones socioafectiva, cognitiva y corporal. Por otro lado, la interacción entre estas dimensiones permite que el individuo no solo adquiera habilidades motrices, sino que también active mecanismos cognitivos, emocionales y simbólicos, los cuales posibilitan la construcción de experiencias significativas en el aprendizaje motor; ello va de acuerdo con Castañer y Camerino (2022) quienes indicaron que el movimiento no se limita a una simple ejecución de acciones físicas, sino que conlleva una serie de procesos mentales y afectivos que enriquecen la experiencia del aprendizaje; por otro lado, la dimensión social cobra especial relevancia, ya que el desarrollo de estas capacidades permite fortalecer la empatía, el liderazgo, la comunicación asertiva y la capacidad para resolver conflictos de manera pacífica, habilidades esenciales en la convivencia y el trabajo en equipo (Lozano y Paredes, 2019).

Las capacidades sociomotrices posibilitan que los individuos se desenvuelvan en distintos entornos sociales conforme a su edad y nivel de desarrollo motor; en línea con ello, Castañer clasifica estas capacidades en cuatro categorías fundamentales: interacción y comunicación, introyección, emoción y expresión, y creatividad e imaginación. La interacción y comunicación permiten la construcción de vínculos interpersonales mediante la expresión corporal y el lenguaje gestual; la introyección facilita la interiorización de normas, valores y comportamientos sociales; la emoción y expresión favorecen la manifestación de sentimientos y estados de ánimo a través del movimiento; y la creatividad e imaginación posibilitan la generación de nuevas formas de interacción y juego, contribuyendo al desarrollo de la autonomía y la innovación en la actividad motriz.

Castañer y Camerino (2001) sostienen que el movimiento es un principio básico a través del cual los niños establecen relaciones con su entorno y con sus compañeros;

manifestando que, a través de la interacción en actividades motrices, los infantes no solo exploran sus propias capacidades físicas, sino que también comienzan a identificar similitudes y diferencias con los demás, lo que fortalece su sentido de pertenencia y cooperación; en este proceso, el juego y las actividades recreativas desempeñan un papel central, ya que proporcionan un espacio para la experimentación y el aprendizaje en un ambiente lúdico y motivador. A través de estas experiencias, los niños desarrollan una disposición natural hacia la colaboración y la resolución de desafíos en grupo, promoviendo así el crecimiento de habilidades sociales esenciales para su vida futura.

Motricidad y capacidades sociomotrices

Castañer y Camerino (2001) conceptualiza la motricidad como toda manifestación de la dimensión corporal humana que posee un carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo; esta definición resalta la complejidad de la motricidad, ya que no solo implica el movimiento físico, sino que también abarca aspectos simbólicos y cognitivos que influyen en la forma en que los individuos interactúan con su entorno. A continuación, se analizar cada una de estas características en profundidad:

- En primer lugar, el carácter cinésico; es la unidad principal de la motricidad refiriéndose a la acción de moverse en sí mismo; entendido como el eje de toda acción motriz, pues, a través de este componente, nos podemos desplazar, manipular objetos y ejecutar diversas acciones necesarias para la vida cotidiana. Además, el movimiento no solo responde a necesidades funcionales, sino que también cumple un papel esencial en el desarrollo psicomotor y en la expresión de emociones y estados internos.
- En segundo lugar, la motricidad posee un carácter simbólico, el cual se convierte en una herramienta indispensable para la comunicación de pensamientos, emociones y

sentimientos; desde esta perspectiva, toda acción motriz puede entenderse como un medio de expresión que trasciende el simple movimiento físico; el lenguaje corporal cobra especial relevancia, ya que permite transmitir significados y generar interacciones entre los individuos, donde, la gestualidad, las posturas y las expresiones faciales son ejemplos concretos de cómo la motricidad contribuye a la comunicación humana, permitiendo que los sujetos establezcan vínculos con su entorno social.

- Por último, el carácter cognoscitivo de la motricidad evidencia su estrecha relación con los procesos de desarrollo intelectual y cognitivo; donde se entiende que el movimiento no opera de manera aislada, sino que está integrado en el aprendizaje y en la construcción del conocimiento; además, la capacidad de planificar, coordinar y ejecutar movimientos implica un procesamiento cognitivo complejo que involucra la memoria, la atención y la toma de decisiones; así, la motricidad se convierte en un elemento clave para el desarrollo de habilidades cognitivas y para la interacción con el medio en distintos contextos de la vida diaria.

Por ende, la psicomotricidad debe ser entendida como un fenómeno multidimensional que integra aspectos cinésicos, simbólicos y cognoscitivos, donde cada uno de estos componentes desempeña un papel importante en el desarrollo humano; influenciando en consecuencia a la forma en que las personas se comunican, aprenden y se desenvuelven en su entorno.

Implicaciones de las habilidades sociomotrices.

Las competencias sociomotrices juegan un rol relevante en la realización de varias actividades físicas, tales como juegos, deportes y otras dinámicas de interacción en grupo; estas no solo se vinculan con el manejo de movimientos corporales, sino que también demandan la

incorporación de elementos sociales y emocionales que promueven una coexistencia armoniosa y el fomento de relaciones interpersonales positivas.

Por otro lado, su implementación requiere la movilización de varios recursos individuales, que incluyen la habilidad para comunicarse, colaborar, respetar a los demás y adaptarse a distintos contextos y reglas de interacción; además, las competencias sociomotrices aportan de manera significativa a la inclusión, pues promueven una participación equitativa en actividades físicas sin importar el género, la edad o el nivel de habilidad; por lo tanto, su potenciación en ambientes educativos y de ocio facilita la creación de espacios de integración que fomentan valores como la solidaridad, la empatía y la competencia saludable.

Habilidades sociomotrices en la escuela

En el ámbito educativo, la planificación e inclusión de las habilidades sociomotrices en el currículo escolar adquiere mucha importancia, ya que su omisión puede generar en los estudiantes una serie de afectaciones emocionales que impactan negativamente su experiencia de aprendizaje; entre estas consecuencias se encuentran el nerviosismo, la intranquilidad y la vergüenza, emociones que, al manifestarse de manera recurrente, pueden perjudicar el bienestar subjetivo del alumnado durante las actividades ludomotrices (Jordá-Espi et al., 2019).

En este sentido, diversas investigaciones han señalado la importancia de promover juegos de cooperación sin oposición; debido a que este tipo de dinámicas permiten a los participantes experimentar emociones positivas al reducir la presión asociada a la competencia y la obtención de un resultado específico; siendo que lo más relevante no es la victoria o el desempeño individual, sino la interacción grupal, la interiorización de valores y la comunicación efectiva entre los participantes, es de esta manera, que se fomenta simultáneamente el disfrute lúdico y la generación de estrategias colectivas, promoviendo un aprendizaje más significativo y colaborativo (Castañer y Camerino, 2013).

Por otra parte, las instituciones educativas, en concordancia con sus principios rectores, suelen incluir en sus declaraciones de misión y visión el desarrollo integral del estudiante como uno de sus principales objetivos; debido a que la formación integral permite a los estudiantes desarrollar múltiples dimensiones de su personalidad, lo que les facilita una inserción exitosa en la sociedad, teniéndose entonces que, a través de este enfoque educativo, los alumnos adquieren competencias que les permiten reconocerse a sí mismos, respetar a los demás y asumir responsabilidades tanto en el ámbito personal como en el colectivo (Orozco, 2008); en este sentido, resulta imprescindible considerar el desarrollo personal, social y ético dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado que el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices representa una estrategia clave para alcanzar estos propósitos, además, la integración de estas habilidades en la educación no solo contribuye a la formación de individuos con mayores capacidades para la interacción social y el trabajo en equipo, sino que también refuerza su bienestar emocional y su capacidad de adaptación a diferentes contextos.

La tecnología y las habilidades sociomotrices

El avance tecnológico ha transformado significativamente la vida cotidiana del ser humano, promoviendo una tendencia creciente hacia la individualización, generando un fenómeno que consiste en la disminución en la interacción social directa y en la comunicación interpersonal, lo que ha contribuido al desarrollo de estilos de vida más solitarios y sedentarios; como resultado, han surgido diversas problemáticas de salud pública, entre ellas el sedentarismo, el aislamiento social y trastornos emocionales derivados de la falta de contacto con los demás. En vista de ello, las habilidades sociomotrices adquieren un papel importante en la educación física escolar al facilitar el desarrollo integral de los niños, puesto que hacer uso de las mismas favorece el fortalecimiento de sus capacidades motrices y consolidan aspectos clave de su personalidad e identidad.

De acuerdo con Lozano y Paredes (2019) la interacción mediante el movimiento y el juego colectivo permite contrarrestar los efectos negativos del aislamiento, promoviendo un desarrollo equilibrado tanto a nivel físico como psicológico, manifiesta también que, por el contrario, la ausencia de oportunidades para desarrollar estas capacidades puede generar problemas en el desarrollo cognitivo y conductual de los niños, afectando su desempeño académico y social.

Por otra parte, si no se incentivan las habilidades sociomotrices podrían generarse consecuencias negativas en el control emocional e inteligencia interpersonal, debido a que las mismas, permiten la regulación de las emociones y adaptación a los diferentes entornos sociales.

Adicionalmente, a través de dinámicas de juego colectivo, los niños pueden interactuar, aprender normas de convivencia y desarrollar estrategias de resolución de conflictos, todo ello de una manera adecuada y empática; Corvetto (2018) indicó que la práctica de actividades lúdicas y motrices no solo favorece la inclusión y la integración social, sino que también contribuye al fortalecimiento de competencias como la cooperación, la comunicación efectiva y la toma de decisiones en grupo; en este sentido, el juego y el movimiento representan herramientas clave para el aprendizaje de habilidades sociales, permitiendo que los niños adquieran destrezas que les serán útiles en su vida cotidiana y en su futura interacción en sociedad.

Docencia y habilidades sociomotrices

En el campo de la formación docente, la ausencia de conocimientos sobre las habilidades sociomotrices (CSM) en conexión con las habilidades motrices básicas (HMB), establecidas en los lineamientos y estándares curriculares del área de Educación Física, puede generar un estancamiento tanto en el aprendizaje motor como en el desarrollo cognitivo de los estudiantes; dicha deficiencia formativa puede conllevar a que el proceso de enseñanza-aprendizaje omita

prerrequisitos fundamentales de la motricidad inicial, lo que impacta negativamente en la interacción social, la adquisición de liderazgo, la motivación intrínseca y el disfrute de actividades de carácter lúdico, artístico o deportivo; por ende es importante que los docentes reciban una preparación integral que les permita identificar y fortalecer dichas habilidades en sus estudiantes, asegurando así un desarrollo equilibrado que favorezca tanto la expresión corporal como el desempeño en contextos sociales y académicos.

En relación con este planteamiento, Hernández Medrano (2019) sostiene que el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices requiere un tratamiento pedagógico adecuado, el cual debe fundamentarse en el diseño de una propuesta metodológica y didáctica orientada a mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el área de estudio; con ello el autor enfatiza la necesidad de comprender la estrecha relación entre el desarrollo motor y el proceso cognitivo, subrayando que el nivel de desempeño de los niños en la ejecución de sus competencias motoras es un reflejo directo de su grado de cualificación en el ámbito de la cognición y las habilidades de pensamiento; en relación a ello, se considera fundamental que las estrategias pedagógicas implementadas por los docentes incluyan actividades estructuradas y progresivas que estimulen tanto la coordinación motriz como la capacidad de resolución de problemas, con el propósito de optimizar el desarrollo integral del estudiante dentro de su entorno educativo y social.

Currículo y habilidades sociomotrices

De manera semejante, la aplicación de iniciativas basadas en las capacidades sociomotrices (CSM), como los juegos cooperativos, puede enfrentar diversas dificultades que deben ser contempladas para garantizar su efectividad; entre los principales obstáculos se encuentra la dificultad que presentan algunos estudiantes para trabajar en equipo, lo cual puede afectar la dinámica grupal y el logro de los objetivos pedagógicos (León-Díaz et al.,2023).

Asimismo, la formación del profesorado representa otro desafío, ya que el tiempo disponible para la práctica motriz suele ser limitado, lo que restringe la posibilidad de implementar estrategias que promuevan el desarrollo de las CSM; por otro lado, los espacios físicos destinados a la educación física y la motricidad en las instituciones educativas pueden ser insuficientes o inadecuados, dificultando la realización de actividades que requieran desplazamiento, interacción y uso de materiales específicos; a esto se suma la escasez de recursos y materiales didácticos adecuados para la enseñanza de las habilidades sociomotrices, lo que puede impactar negativamente en la calidad de las experiencias de aprendizaje; por otro lado, la rigidez de la programación curricular impuesta por las instituciones educativas puede limitar o incluso excluir la exploración de estas habilidades, priorizando otros contenidos académicos en detrimento del desarrollo motriz y social del estudiante; por último, se deben considerar los desafíos relacionados con el control y la organización del grupo en el aula o en los espacios destinados para la práctica motriz, dado que la interacción constante entre los estudiantes puede generar situaciones que requieran una gestión efectiva del comportamiento y la convivencia.

En paralelo, Martínez y Sánchez (2019) indicaron que resulta fundamental realizar una selección coherente y organizada de los contenidos en función de cada etapa del desarrollo de los estudiantes y su relación con las capacidades sociomotrices, dicho proceso de planificación curricular debe ser cuidadosamente estructurado para responder a las necesidades y características de cada grupo, garantizando así una enseñanza significativa y pertinente; en este proceso de transformación educativa, la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje adquiere una importancia central, ya que permite monitorear los avances y realizar ajustes según las necesidades observadas; en complemento, a través de herramientas como la observación sistemática y la autorreflexión docente, es posible tomar decisiones fundamentadas que

optimicen el proceso pedagógico y favorezcan la adquisición de habilidades sociomotrices por parte del estudiantado.

Por ende, se considera esencial no solo implementar sino también profundizar en la investigación sobre la inclusión conceptual y práctica de las capacidades sociomotrices en el currículo escolar; en este marco, el docente desempeña un rol clave al planificar, adaptar y mejorar continuamente sus estrategias pedagógicas y didácticas con el propósito de alcanzar los diferentes objetivos de aprendizaje; dentro de estos objetivos, el desarrollo sociomotriz cobra especial relevancia, ya que está estrechamente vinculado con la adquisición de habilidades sociales en los niños y niñas, como complemento se tiene que en el contexto escolar, la asignatura de Educación Física es una de las áreas que brinda mayores oportunidades para fomentar la interacción social a través del juego, promoviendo no solo la actividad física sino también el fortalecimiento de la cooperación, la empatía y el respeto por las normas de convivencia (Parlebas, 2001).

Desde el enfoque del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (EBR) (2016) se han establecido diversos lineamientos que orientan la enseñanza de la Educación Física y su vinculación con las habilidades sociomotrices.

A continuación, se presentan los principales aspectos mencionados según el Currículo Nacional de la EBR (2016), se han considerado:

- Enfoque del área:
 - La corporeidad; se define como el elemento que identifica a la persona y que permite expresar su identidad y emociones a través de una motricidad consciente y con intención, favoreciendo una comunicación no verbal significativa.
- Perfil de egreso:

- Practica una vida activa y saludable; hace referencia a la adopción de un estilo de vida que integra la actividad física regular y una alimentación equilibrada, promoviendo el bienestar físico y mental.
- Competencias del área:
 - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad; implica que el estudiante desarrolla su capacidad de comprender y expresarse corporalmente mediante movimientos organizados, gestos, posturas y manifestaciones emocionales que enriquecen su interacción con el entorno.
 - Asume una vida saludable; enfatiza la toma de conciencia sobre la importancia de adoptar prácticas que mejoren la calidad de vida, incorporando hábitos como la actividad física, la alimentación balanceada y el cuidado de la higiene personal y ambiental.
 - Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices; supone que los estudiantes aplican estrategias de interacción social, respetan normas y utilizan sus habilidades motrices en la práctica de actividades deportivas, juegos y dinámicas grupales, fortaleciendo así su capacidad para relacionarse de manera efectiva con los demás.

Habilidades sociales en situaciones motrices

Las habilidades sociales representan un grupo de conductas aprendidas y cultivadas a lo largo de la vida, que las relaciones eficaces de una persona con su ambiente social. Además, estos comportamientos comprenden la comunicación asertiva, la colaboración, la empatía, la solución de conflictos, entre otros. Aunque los seres humanos poseen una inclinación natural hacia la socialización debido a su carácter gregario, es fundamental que adquieran y perfeccionen sus habilidades sociales dentro del marco cultural en el que se desenvuelven, por

otro lado, la expresión y aplicación de estas habilidades no es universal ni absoluta, sino que varía según las normas, valores y expectativas de cada sociedad. Se tiene entonces que la competencia social no solo depende de la capacidad individual para relacionarse, sino también del reconocimiento y aceptación de dichas habilidades por parte del grupo social al que pertenece el individuo. (Valles, 1998).

En el contexto educativo, la práctica deportiva constituye un escenario propicio para el desarrollo de habilidades sociales, ya que promueve la interacción entre los estudiantes dentro de un marco estructurado de normas y valores; en las clases de educación física en el colegio, los alumnos se involucran en actividades motoras bajo la guía de un profesor, quien define las normas del juego y promueve el respeto, la colaboración y el trabajo en equipo, es aquí en este escenario donde el deporte no solo persigue un objetivo lúdico, sino también educativo, dado que favorece el crecimiento de la disciplina, la autorregulación y el sentimiento de equidad; no obstante, cuando estos mismos estudiantes practican deporte en un entorno distinto, como el barrio o la comunidad, las dinámicas de interacción pueden diferir significativamente, puesto que en estos espacios informales, las normas de convivencia suelen ser establecidas por los propios participantes, quienes ajustan las reglas en función de criterios de equidad, diversión y pertenencia al grupo; y a pesar de las diferencias en la estructura y regulación de la actividad, en ambos casos se observa que las habilidades sociales desempeñan un papel clave en la construcción de acuerdos y la búsqueda de objetivos comunes. Tanto en el ámbito educativo como en el recreativo, estas habilidades permiten alcanzar propósitos específicos: sea el camino del aprendizaje en conjunto con la mejora del desempeño deportivo en la escuela o la sana recreación y fortalecimiento de lazos sociales en el entorno comunitario (Rosas, 2021).

Estrategias para el desarrollo de la sociomotricidad

Aprendizaje cooperativo y sociomotricidad

El desarrollo de la sociomotricidad en el ámbito educativo implica la promoción de interacciones entre los estudiantes en entornos de aprendizaje dinámicos y colaborativos; Escarbajal (2010) sostiene que la enseñanza de la sociomotricidad no solo busca mejorar las habilidades motrices de los educandos, sino que también enfatiza la construcción de relaciones de cooperación orientadas hacia la consecución de objetivos comunes; es decir, el aprendizaje cooperativo se convierte en una estrategia clave, ya que permite que cada integrante de un grupo aporte al desarrollo colectivo, generando sinergias que potencian el aprendizaje mutuo.

Desde esta perspectiva, la cooperación dentro del aprendizaje sociomotriz requiere que todos los participantes compartan un propósito común y trabajen de manera solidaria para alcanzarlo; por un lado, Johnson et al. (1999) destacaron que el aprendizaje cooperativo fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y grupal, la interacción promotora, el desarrollo de habilidades interpersonales y la reflexión en grupo, y hacer uso de esta estrategia en la enseñanza de la sociomotricidad favorece la construcción de entornos donde el apoyo mutuo y la colaboración sean esenciales, lo que no solo mejora el desempeño motriz de los estudiantes, sino que también fortalece sus habilidades sociales y emocionales.

Juego como recurso metodológico

El juego ha sido ampliamente reconocido como una herramienta pedagógica fundamental en la educación física, especialmente para el desarrollo de la sociomotricidad; en este sentido, la competencia “Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” enfatiza la importancia de que los estudiantes internalicen sus propias capacidades para mejorar su interacción con los demás y con su entorno, buscando no solo fortalecer su desempeño motriz, sino que también les permite adquirir aprendizajes significativos a través de la experiencia.

Diferentes estudios, resaltan que las actividades lúdicas propician un contexto vivencial en el cual los estudiantes pueden aplicar de manera auténtica sus habilidades sociomotrices,

para que el juego tenga un impacto efectivo en el aprendizaje, las situaciones creadas por los docentes deben generar desafíos que estimulen respuestas espontáneas y variadas en los educandos; en línea con ello, Vygotsky (1978) argumenta que el juego es un espacio donde los niños pueden operar dentro de su zona de desarrollo próximo, lo que significa que, a través de la interacción con sus pares y el entorno, logran superar sus propios límites y mejorar su desempeño motriz y social.

Por lo tanto, el diseño de actividades lúdicas en la educación física debe enfocarse en crear experiencias que repliquen situaciones de la vida real; en las que los alumnos puedan potenciar y desarrollar sus habilidades sociomotrices de forma natural; además, mediante el juego, los estudiantes manifiestan su personalidad de manera auténtica, fomentando de esta manera el crecimiento de su identidad y autoconfianza en un ambiente de colaboración.

Juegos populares

Los juegos populares representan una manifestación cultural que es ampliamente aceptada y practicada dentro de una sociedad; estos han sido transmitidos de generación en generación, tienen una estrecha relación con los juegos tradicionales y autóctonos, ya que forman parte del acervo cultural de cada comunidad; Parlebas (2001) indicó que los juegos populares reflejan las dinámicas sociales y culturales de un grupo humano, permitiendo que los participantes se integren a su entorno social a través de la recreación y la interacción colectiva; dado su arraigo en la comunidad, los juegos populares constituyen un recurso valioso dentro de la educación física, ya que permiten fortalecer la identidad cultural de los estudiantes y fomentar el sentido de pertenencia; además debido a que involucran reglas simples y una estructura flexible, estos juegos facilitan la participación activa de todos los estudiantes, promoviendo valores como la equidad, la cooperación y el respeto mutuo.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellas actividades recreativas que pertenecen al legado cultural de una comunidad y que se han propagado a través del tiempo como un componente de su identidad; su relevancia reside en que representan la herencia cultural que ayuda a robustecer el entramado social y a transmitir valores comunes; por una parte, Méndez (2003) indica que un juego puede ser proveniente de una cultura específica, pero no necesariamente común, dado que su uso puede haberse reducido debido.

Por otro lado, existen juegos populares que no provienen de una comunidad, pero han ganado una gran aceptación debido a su difusión y adaptación en diferentes contextos; en el ámbito educativo, los juegos clásicos pueden utilizarse como estrategias metodológicas para la enseñanza de la sociomotricidad, ya que brindan oportunidades para la interacción, el trabajo en equipo y el fortalecimiento de habilidades motoras en un ambiente ameno y repleto de significado. Adicionalmente, Huizinga (2000) resaltó que el juego es una actividad que va más allá de generaciones y fronteras, ofreciendo un lugar donde los participantes pueden vivir el aprendizaje de manera divertida y natural.

Por ende, la incorporación de estrategias como el aprendizaje cooperativo, el uso del juego como recurso metodológico y la recuperación de juegos populares y tradicionales dentro de la educación física, contribuyen significativamente al desarrollo de la sociomotricidad en los estudiantes, las cuales no solo fortalecen sus habilidades motrices, sino que también fomentan el desarrollo de competencias sociales esenciales para su interacción en la vida cotidiana.

Clasificación de las habilidades sociomotrices

Castañer y Camerino (2001, 2022) proponen una clasificación de las habilidades sociomotrices en tres categorías fundamentales: extensivas, introyectivas y proyectivas; estas habilidades permiten comprender cómo los individuos, especialmente en la infancia,

desarrollan su capacidad de interacción con el entorno a través del movimiento, facilitando procesos de socialización, autorregulación y expresión emocional.

La primera categoría se refiere a las habilidades extensivas; estas se vinculan con la habilidad del individuo para interactuar y comunicarse mediante el movimiento, además, estas capacidades juegan un papel relevante en el progreso de la socialización porque facilitan la formación de conexiones con otros niños y con el ambiente; mediante esta interacción, los niños no solo identifican semejanzas y discrepancias en las particularidades de los demás, sino que también perciben similitudes; Castañer y Camerino subrayan que tanto la interacción como la comunicación son aspectos fundamentales del comportamiento humano, siendo la interacción una dimensión más extensa, dado que supone un intercambio de información en ambas direcciones; de esta manera, el movimiento se transforma en un medio de comunicación primordial durante la infancia, facilitando a los niños la expresión de ideas, emociones y requerimientos mediante el juego y la actividad física.

En segundo lugar, cabe mencionar las habilidades introyectivas, que son el proceso por el que los niños alcanzan cada vez un mayor reconocimiento de su propio cuerpo a través de la reflexión y la experiencia motriz; normalmente se desarrollan cuando el niño toma conciencia de su cuerpo en su movimiento y explorando sus habilidades motrices, lo que le permite sentirse más seguro y conocerse más a sí mismo; a medida que madura su coordinación y equilibrio corporal, esta conciencia está relacionada con la actividad cerebral y a medida que sus capacidades cognoscitivas maduran; de esta manera, el niño aprende a controlar su cuerpo y adquiere una mayor comprensión de su esquema corporal, lo que contribuye a su autonomía y confianza en la realización de diversas actividades físicas y deportivas.

Finalmente, la tercera categoría se refiere a las habilidades proyectivas, que están relacionadas con las emociones que los niños experimentan al participar en actividades físicas

y de expresión corporal; la emoción es una respuesta integral del ser humano ante experiencias significativas, e involucra componentes fisiológicos, cognitivos y socioconductuales; se entiende que las habilidades proyectivas permiten a los niños expresar sus emociones mediante el movimiento y el lenguaje corporal, lo que facilita la manifestación de sentimientos como la alegría, la frustración o la sorpresa durante el juego y la exploración motriz, y se promueven el desarrollo de la empatía y la capacidad de interpretar las emociones de los demás, fortaleciendo así la dimensión socioemocional del aprendizaje motor..

En conclusión, la clasificación de las habilidades sociomotrices propuesta por Castañer y Camerino ofrece un marco teórico que permite comprender cómo el movimiento influye en la interacción social, la construcción de la identidad corporal y la expresión emocional; donde estas habilidades no solo son fundamentales en la infancia, sino que también constituyen la base para el desarrollo de competencias motoras y socioemocionales a lo largo de la vida.

Dimensiones de las habilidades sociomotrices

Para el análisis de las dimensiones, se parte del concepto de que la competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices", la cual se fundamenta en la capacidad del individuo para relacionarse con su entorno mediante el desarrollo de actividades físicas; dentro de este marco, se reconoce que el juego cumple un papel fundamental en la interacción social, la inclusión y la convivencia, ya que, al ser implementado de manera adecuada, permite generar espacios en los que los participantes pueden resolver conflictos de forma afirmativa, empática y pertinente; de esta manera, se refuerza el aprendizaje de valores esenciales para la convivencia dentro de un marco educativo basado en el Currículo Nacional (Minedu, 2016).

Desde esta perspectiva, esta competencia se dimensiona en los siguientes aspectos:

- **Interacción asertiva:** El estudiante demuestra su capacidad para relacionarse con sus compañeros en distintos entornos, estableciendo vínculos asertivos y reconociendo el juego como una manifestación social y cultural propia de los pueblos; a la par, evita cualquier forma de discriminación en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, fomentando un ambiente inclusivo y equitativo.
- **Actitudes:** Se evidencia una conducta basada en la responsabilidad, la solidaridad y el respeto, tanto hacia sí mismo como hacia los demás; como complemento el estudiante toma en cuenta la importancia de la no discriminación en la ejecución de actividades lúdicas y deportivas, promoviendo la integración de sus pares sin distinción de género o diferencias en su desarrollo físico y motor.
- **Aplicación de estrategias:** El estudiante pone en práctica estrategias ofensivas y defensivas colectivas, utilizando los fundamentos de los juegos predeportivos y deportivos. En este proceso, demuestra su capacidad de adaptación a las variaciones del entorno, respetando las reglas establecidas y desarrollando habilidades motrices específicas propias de cada disciplina deportiva.

2.3. Definición de términos

Covid – 19: La OMS (2020) nos señala que la COVID-19 es la patología provocada por el nuevo coronavirus denominado SARS-CoV-2. El 31 de diciembre de 2019, la OMS comunicó la presencia de este nuevo patógeno, tras ser informada de un conjunto de casos de "neumonía vírica" reportados en Wuhan (República Popular China).

Educación virtual: Según Loaiza (2002) comprende el uso de tecnologías

emergentes, enfocándose en la creación de métodos alternativos para el aprendizaje de alumnos de grupos especiales que se encuentran restringidos por su localización geográfica, la calidad de la enseñanza y la disponibilidad de tiempo.

Metodología de enseñanza: Según Neuner (1981) se refiere a un conjunto de medidas del profesor destinadas a estructurar la actividad tanto práctica como intelectual del alumno con la finalidad de que asimile con seguridad los contenidos educativos".

Clase sincrónica y asincrónica: Según el autor Matías (2011) las herramientas de comunicación asincrónicas son aquellas donde la comunicación no tiene lugar en tiempo real, o sea, donde los estudiantes no se encuentran enlazados en el mismo intervalo temporal. Las comunicaciones síncronas son los instrumentos empleados para la comunicación en tiempo real; para lograrlo, los estudiantes deben estar sincronizados simultáneamente sin considerar la distancia que exista entre los usuarios; la sincronía se refiere a la coincidencia de sucesos o fenómenos en el tiempo; la sincronía se refiere a la coincidencia de sucesos o fenómenos en el tiempo.

Corporeidad y motricidad: De acuerdo con Zubiri (1986), la corporeidad se refiere a la experiencia de realizar, sentir, pensar y desear. Según el escritor, el ser humano existe y reside únicamente por medio de su corporeidad. Según diversas corrientes psicomotoras, la motricidad se define como la habilidad de generar movimientos, los cuales son el resultado de la contracción muscular provocada por los movimientos y segmentos corporales, así como por la postura y la conservación del equilibrio (Zapata, 1989).

III. HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis General*

Existe influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

HE1. Existe influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

HE2. Existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

HE3. Existe influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

3.2. Variables

3.2.1 *Variable dependiente: Habilidades sociomotrices*

Definición conceptual

Parlebas (2015) argumenta que el concepto de sociomotricidad se refiere a la interacción dinámica entre el ambiente y las distintas situaciones que moldean las situaciones sociomotrices, la esencia de este concepto reside en la expresión de una relación de comunicación que se instaura mediante el movimiento; por ello se considera que la acción motriz no se lleva a cabo de forma autónoma, sino que está condicionada por la presencia y implicación de otras personas, es decir, la sociomotricidad se basa en la correlación que existe entre el individuo que realiza una acción motriz y los participantes que se relacionan con él en

un espacio compartido, lo que facilita la transmisión de significados mediante los movimientos corporales.

Definición operacional

Referente a la definición operacional, se consideró partir de la Competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices", la cual fue caracterizada por el Minedu (2016) en las capacidades Interacción asertiva, actitudes y aplicación de estrategias; las mismas que han sido consideradas para la elaboración del instrumento. Donde cada una tiene respectivamente, 4, 6 y 5 ítems, haciendo un total de 15 ítems, en una escala politómica (logro destacado, logro esperado, en proceso, en inicio).

IV. MATERIALES Y MÉTODOS

4.1 Área de estudio

La investigación se realizó en Ilo, capital del distrito homónimo y de la provincia de Ilo, en el departamento de Moquegua. La ciudad se encuentra situada en la costa sur del Perú, a una altitud de 15 m.s.n.m., ocupando una extensión de 295,6 km² al 2024, limitando al norte con el distrito de El Algarrobal, al este con el distrito de Pacocha y al oeste con el océano Pacífico (Google Earth, 2024).

4.2. Tipo y diseño de investigación

4.2.1 Tipo y nivel de investigación

La investigación, es tipo básica, puesto que se realizó en búsqueda de nuevos conocimientos sobre fundamentos de fenómenos y hechos observables, como es la revisión del desarrollo de las habilidades motrices básicas. Esto va de acuerdo con OECD (2018), quien desarrollan la propuesta de Frascati, donde se indica que la investigación básica se realiza para enriquecer el conocimiento de fenómenos y hechos observables, evitando algún tipo de manipulación. Asimismo, la investigación pertenece al enfoque cuantitativo, Hernández (2010) dice que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis, teniendo como base la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Esta investigación se elaboró mediante el nivel descriptivo, pues, concuerda con Hernández (2010) quien indicó que estudios descriptivos buscan precisar los atributos, las características y los perfiles de personas, sectores de comunidades, procesos, objetos o cualquier otra manifestación que se someta a un estudio de investigación. Es decir, miden, evalúan o recopilan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar).

4.2.2 Diseño de investigación

En relación con este estudio, se usó el diseño no experimental, pues concuerda con Charaja (2011) quien señala que las investigaciones no experimentales son aquellas en las que no se manipulan las variables ni se preparan las condiciones de la investigación.

Además, la investigación es de corte longitudinal, pues la variable ha sido medida en dos tiempos diferentes, como parte del diseño se hizo uso del preexperimental, lo cual según Hernández et al. (2014) es un tipo de diseño dentro de la investigación cuantitativa que se caracteriza por la aplicación de un tratamiento o estímulo a un solo grupo, sin la presencia de un grupo de control, y posteriormente se mide el efecto de dicha intervención.

Esquema del diseño preexperimental

G: O1 X O2

Donde

G: Muestra de estudio

X: Programa en torno al flipped classroom

O1: Pretest de habilidades sociomotrices

O2: Posttest de habilidades sociomotrices

4.2.3 Métodos de investigación

Hipotético deductivo: Cegarra (2012) indicó que el método propone hipótesis sobre posibles soluciones al problema planteado y verifica la consistencia de los datos disponibles con estas hipótesis.

4.3. Población y muestra

4.3.1 Población

Según Tamayo y Tamayo, (1997) “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. La población de estudio estuvo conformada por 150 estudiantes de segundo de secundaria de una institución pública ubicada en la provincia de Ilo - Departamento de Moquegua en Chorrillos.

4.3.2 Muestra:

Otzen y Manterola (2017) describe la muestra no probabilística por conveniencia consiste en la elección de individuos que cumplen ciertos criterios prácticos, como disponibilidad, accesibilidad geográfica o disposición para participar en el estudio. Estas muestras también se conocen como accidentales, ya que los elementos son seleccionados simplemente por estar disponibles en el momento de la recolección de datos, ya sea temporal, espacial o administrativamente.

Los participantes en la muestra fueron 30 estudiantes de segundo de secundaria de una institución pública ubicada en la provincia de Ilo - Departamento de Moquegua en Chorrillos

4.4. Técnicas e instrumentos de recojo de información

Técnica

Para Hernández et al. (2014) la observación implica registrar de manera sistemática todos los eventos dentro de un contexto específico, anotando todo lo relevante para los objetivos de la investigación. Esta metodología se ajusta al instrumento, ya que los educandos llevaron a cabo diversas actividades que serán cuidadosamente observadas para tomar notas pertinentes.

Instrumento

Una prueba física es un instrumento que, según Méndez (2016) es una prueba que evalúa la aptitud o el estado de las habilidades físicas, indicando la condición general de una persona para llevar a cabo cualquier actividad física. Por lo general, se emplean para medir las cualidades físicas fundamentales de un individuo, utilizando procedimientos bajo condiciones estandarizadas de acuerdo con criterios científicos para medir una o más características específicas sobre el nivel relativo de propiedades físicas individuales. Esta definición se alinea con el instrumento propuesto, ya que para la actividad planteada se observó los intentos realizados.

4.5. Análisis estadístico

Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó el software estadístico SPSS 27, además del paquete de Excel; en primera instancia, se partió mediante la organización de los datos recogidos en tablas de Excel, para luego ser analizados y generar la estadística descriptiva asociada (tablas de frecuencias y figuras), mientras que para el análisis inferencial, haciendo uso de SPSS 27, se obtuvo el estadístico de pruebas de normalidad que permitió tomar la decisión del estadístico inferencial a utilizar, luego de concluir en la no normalidad se procedió a seleccionar Wilcoxon como prueba inferencial, finalmente se realizó una discusión con resultados obtenidos en otras investigaciones.

4.6. Aspectos éticos

Se cumplió con las normativas de investigación establecidas en el reglamento de la UNMSM, incluyendo el respeto por los derechos de autor (mediante la debida atribución) y asegurando que la información recolectada en las encuestas no se empleará con propósitos distintos a los de la investigación (garantizando la confidencialidad y el uso ético de los datos).

V. RESULTADOS

5.1. Análisis descriptivo de resultados

Con el objetivo de ejecutar el análisis descriptivo se hizo un baremo para la variable habilidades sociomotrices, además análogamente se hicieron también para cada una de las dimensiones. A continuación, se presentan los baremos:

Tabla 1 *Baremo de dimensión interacción asertiva*

Escala	Intervalo
En inicio	[4; 7>
En proceso	[7; 10>
Logro esperado	[10; 13>
Logro destacado	[13; 16]

Tabla 2 *Baremo de la dimensión muestra de actitudes*

Escala	Intervalo
En inicio	[6; 11>
En proceso	[11; 15>
Logro esperado	[15; 20>
Logro destacado	[20; 24]

Tabla 3 *Baremo de la dimensión aplicación de estrategias*

Escala	Intervalo
En inicio	[5; 9>
En proceso	[9; 13>
Logro esperado	[13; 17>
Logro destacado	[17; 20]

Tabla 4 Baremo de la variable habilidades sociomotrices

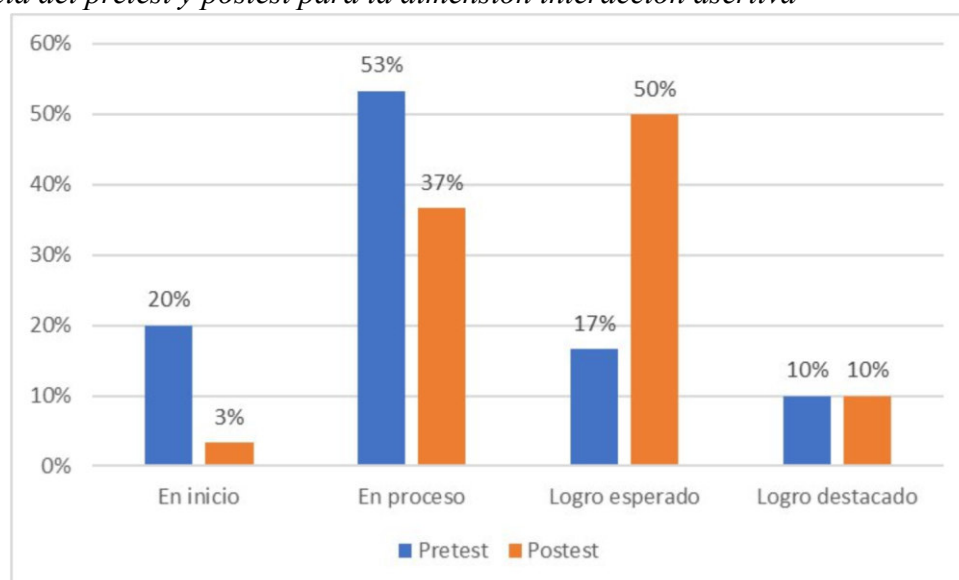
Escala	Intervalo
En inicio	[15; 27>
En proceso	[27; 38>
Logro esperado	[38; 49>
Logro destacado	[49; 60]

Variable: Habilidades sociomotrices**Tabla 5** Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión interacción asertiva

Escala	Pretest		Posttest	
	f	f%	f	f%
En inicio	6	20%	1	3%
En proceso	16	53%	11	37%
Logro esperado	5	17%	15	50%
Logro destacado	3	10%	3	10%

Figura 1

Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión interacción asertiva



Con respecto a la tabla 5 y figura 1, el cual es referente para la dimensión Interactúa con sus compañeros en diversos entornos, y se relaciona asertivamente valorando el juego

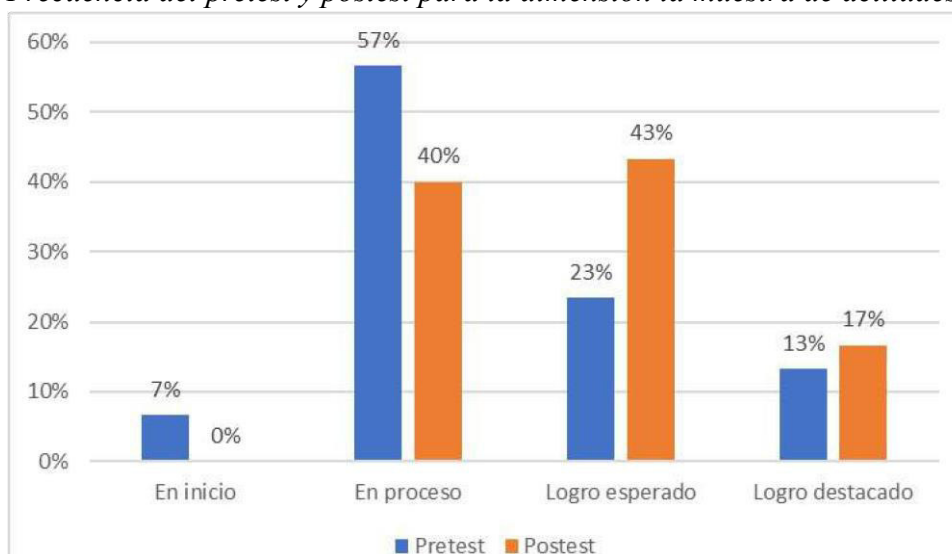
como manifestación social y cultural de los pueblos, evitando la discriminación en la práctica de actividades lúdicas y deportivas (interacción asertiva), se identifica que en el pretest se encontró el 20% de los estudiantes en inicio, 53% en proceso, 17% logro esperado y 10% logro destacado, por otro lado luego de ejecutar las sesiones se identificó en el postest los siguientes porcentajes, siguiendo la misma presentación, 3%, 37%, 50%, 10%. Se puede observar que la cantidad de estudiantes “en inicio” disminuyó de manera importante siendo de un 20% a un 3%, por otro lado, los ubicados “en proceso” también tuvieron mejoras pues se redujo del 53% al 37%, dichos porcentajes reducidos fueron distribuidos en el “logro esperado”, mientras que los que se hallan en “logro destacado” se mantuvieron constantes.

Esto da indicios de que el programa tuvo un efecto positivo en los educandos.

Tabla 6 Frecuencia del pretest y postest para la dimensión la muestra de actitudes

Escala	Pretest		Postest	
	f	f%	f	f%
En inicio	2	7%	0	0%
En proceso	17	57%	12	40%
Logro esperado	7	23%	13	43%
Logro destacado	4	13%	5	17%

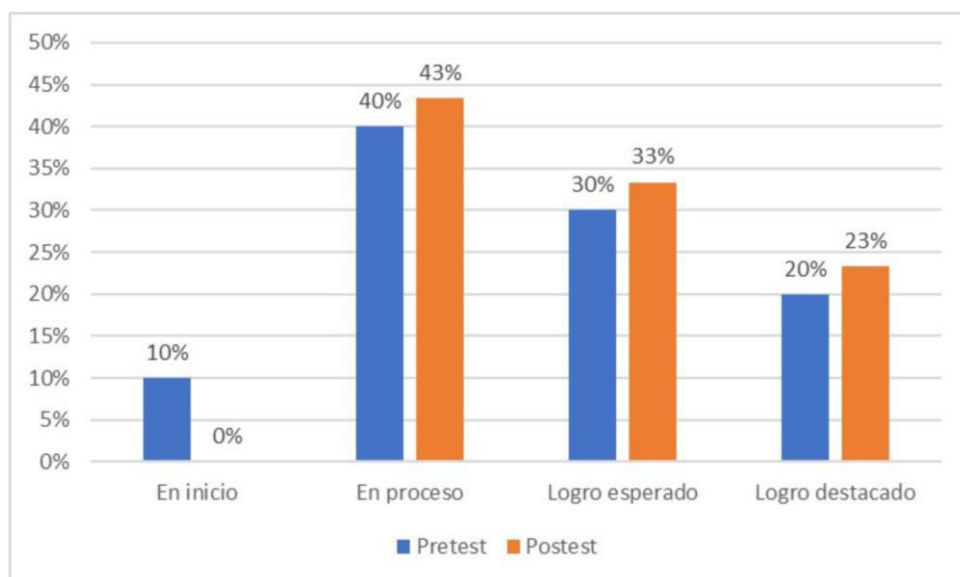
Figura 2 Frecuencia del pretest y postest para la dimensión la muestra de actitudes



Con respecto a la tabla 6 y figura 2, el cual es referente para la dimensión Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en las diferentes actividades lúdicas y deportivas y promoviendo la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente (muestra de actitudes), se identifica que en el pretest se encontró el 7% de los estudiantes en inicio, 57% en proceso, 23% logro esperado y 13% logro destacado, por otro lado luego de ejecutar las sesiones se identificó en el posttest los siguientes porcentajes, siguiendo la misma presentación, 0%, 40%, 43%, 17%. Se puede observar que la cantidad de estudiantes “en inicio” disminuyó de manera importante siendo de un 7% a un 0%, por otro lado, los ubicados “en proceso” también tuvieron mejoras pues se redujo del 57% al 40%, dichos porcentajes reducidos fueron distribuidos en el “logro esperado”, mientras que los que se hallan en “logro destacado” de manera similar tuvieron un incremento. Esto da indicios que de que el programa tuvo un efecto positivo en los educandos.

Tabla 7 *Frecuencia del pretest y posttest para la dimensión 3*

Escala	Pretest		Posttest	
	f	f%	f	f%
En inicio	3	10%	0	0%
En proceso	12	40%	13	43%
Logro esperado	9	30%	10	33%
Logro destacado	6	20%	7	23%

Figura 3 *Frecuencia del pretest y postest para la dimensión 3*

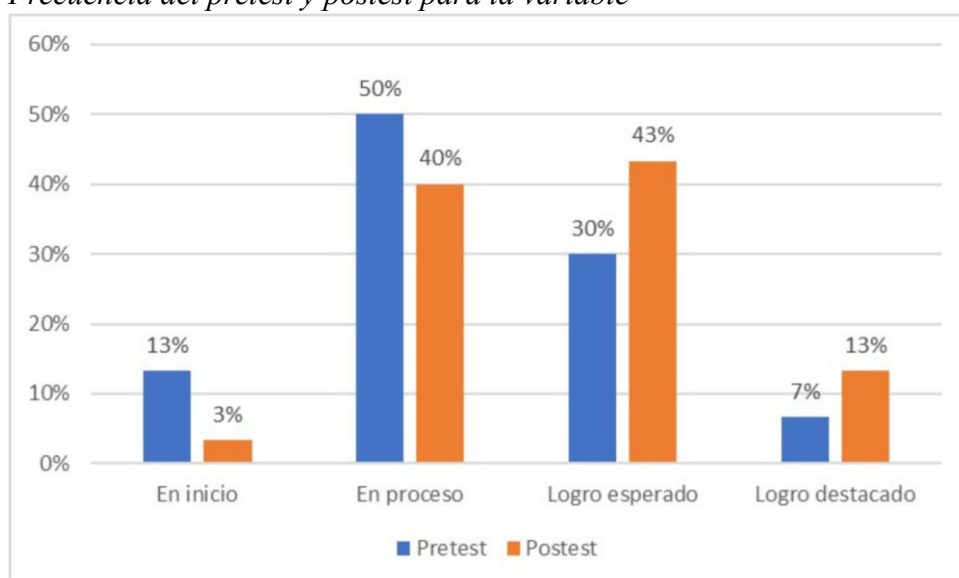
Con respecto a la tabla 7 y figura 3, el cual es referente para la dimensión Aplica estrategias ofensivas y defensivas colectivas utilizando los fundamentos en juegos predeportivos y deportivos, adecuándose a las variaciones del entorno, las reglas y la incorporación de habilidades motrices específicas propias de los deportes (aplicación de estrategias), se identifica que en el pretest se encontró el 10% de los estudiantes en inicio, 40% en proceso, 30% logro esperado y 20% logro destacado, por otro lado luego de ejecutar las sesiones se identificó en el postest los siguientes porcentajes, siguiendo la misma presentación, 0%, 43%, 33%, 23%. Se puede observar que la cantidad de estudiantes “en inicio” disminuyó de manera importante siendo de un 10% a un 0%, por otro lado, dicho porcentajes reducidos fue distribuido en el “en proceso”, “logro esperado” y “logro destacado”. Esto da indicios que de que el programa tuvo un efecto positivo, pero no tan fuerte como se esperaba con respecto a los educandos

Tabla 8 Frecuencia del pretest y posttest para la variable psicomotricidad

Escala	Pretest		Posttest	
	f	f%	f	f%
En inicio	4	13%	1	3%
En proceso	15	50%	12	40%
Logro esperado	9	30%	13	43%
Logro destacado	2	7%	4	13%

Figura 4

Frecuencia del pretest y posttest para la variable



Con respecto a la tabla 8 y figura 4, el cual es referente para la variable psicomotricidad, se identifica que en el pretest se encontró el 13% de los estudiantes en inicio, 50% en proceso, 30% logro esperado y 7% logro destacado, por otro lado, luego de ejecutar las sesiones se identificó en el posttest los siguientes porcentajes, siguiendo la misma presentación, 3%, 40%, 43%, 13%. Se puede observar que la cantidad de estudiantes “en inicio” disminuyó de manera importante siendo de un 13% a un 3%, por otro lado, los ubicados “en proceso” también tuvieron mejoras pues se redujo del 50% al 40%, dichos porcentajes reducidos fueron distribuidos en el “logro esperado”, mientras que los que se

hallan en “logro destacado” se mantuvieron constantes. Esto da indicios que de que el programa tuvo un efecto positivo en los educandos

5.2. Análisis inferencial de resultados

Pruebas de normalidad

Para evaluar la prueba de normalidad se consideró la prueba de Kolmogorov-Smirnov por ser considerada una población superior a 50 integrantes.

Tabla 9 *Pruebas de normalidad pretest y posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades Sociomotrices	,157	60	,001
Dimensión interacción asertiva	,144	60	,003
Dimensión muestra de actitudes	,158	60	,001
Dimensión aplicación de estrategias	,139	60	,006

En la tabla se identifica que la las habilidades sociomotrices presentan un coeficiente de 0,157 y un sig. = 0,001, como este valor es inferior a 0,05 se tiene que la distribución para la variable es no normal, realizando un análisis similar con cada dimensión se identifica que también poseen distribución no normal, pues, Dimensión Interactúa asertivamente (0,144 y sig. = 0,003), Dimensión Muestra actitudes (0,158 y sig. = 0,001) y Dimensión Aplica estrategias (0,139 y sig. = 0,006). En conclusión, los datos presentan distribución no normal, por ende, se recomienda hacer uso de la estadística no paramétrica, para el presente caso, Wilcoxon.

Con respecto a la prueba de hipótesis, se tomó en cuenta la prueba de Wilcoxon, asociada a una confianza del 95% y una significancia del 5% (0,05).

5.2.1 Prueba de hipótesis general

Ha: Existe influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024.

H₀: No existe influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

Tabla 10 Prueba de Rangos – Habilidades sociomotrices

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades sociomotrices_postest -	Rangos negativos	1 ^a	2,00	2,00
Habilidades sociomotrices_pretest	Rangos positivos	17 ^b	9,94	169,00
	Empates	12 ^c		
	Total	30		

a. Habilidades sociomotrices_postest < Habilidades sociomotrices_pretest

b. Habilidades sociomotrices_postest > Habilidades sociomotrices_pretest

c. Habilidades sociomotrices_postest = Habilidades sociomotrices_pretest

Tabla 11 Wilcoxon para Habilidades sociomotrices

	Habilidades sociomotrices_postest - Habilidades sociomotrices_pretest
Z	-3,640 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la variable Habilidades sociomotrices tiene una sig. = 0,000, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H₀ y se acepta la Ha, esto es, existe influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 10, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el postest las habilidades sociomotrices mejoraron en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa

propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva las habilidades sociomotrices.

5.2.2 Prueba de hipótesis específicas

H₁:

H_a. Existe influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

H₀: No existen influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024.

Tabla 12 Prueba de rangos – Dimensión interactúa asertivamente

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Interactúa asertivamente_postest -	Rangos negativos	1 ^a	2,00	2,00
Interactúa asertivamente_pretest	Rangos positivos	16 ^b	9,44	151,00
	Empates	13 ^c		
	Total	30		

a. Interactúa asertivamente_postest < Interactúa asertivamente_pretest

b. Interactúa asertivamente_postest > Interactúa asertivamente_pretest

c. Interactúa asertivamente_postest = Interactúa asertivamente_pretest

Tabla 13 Wilcoxon – Dimensión Interactúa asertivamente

	Interactúa asertivamente_postest - Interactúa asertivamente_pretest
Z	-3,552 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 13 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la Dimensión Interactúa asertivamente tiene una sig. = 0,000, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza

la H_0 y se acepta la H_a , esto es, existe influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 12, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el posttest la dimensión interactúa asertivamente mejoró en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva la dimensión interactúa asertivamente.

H2:

H_a . Existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

H_0 : No existen Existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

Tabla 14 Prueba de rangos – Dimensión muestra actitudes

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Muestra actitudes_postest - Muestra actitudes_pretest	Rangos negativos	1 ^a	1,50	1,50
	Rangos positivos	14 ^b	8,46	118,50
	Empates	15 ^c		
	Total	30		

a. Muestra actitudes_postest < Muestra actitudes_pretest

b. Muestra actitudes_postest > Muestra actitudes_pretest

c. Muestra actitudes_postest = Muestra actitudes_pretest

Tabla 15 Wilcoxon – Dimensión muestra actitudes

	Muestra actitudes_postest - Muestra actitudes_pretest
Z	-3,340 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 15 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la Dimensión muestra actitudes tiene una sig. = 0,000, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , esto es, existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 14, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el posttest la dimensión muestra actitudes mejoró en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva la dimensión muestra actitudes.

H3:

H_a . Existe influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

H_0 : No existen influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024

Tabla 16 Prueba de rangos – Dimensión Aplica estrategias

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aplica estrategias_postest - Aplica estrategias_pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	18 ^c		
	Total	30		

a. Aplica estrategias_postest < Aplica estrategias_pretest

b. Aplica estrategias_postest > Aplica estrategias_pretest

c. Aplica estrategias_postest = Aplica estrategias_pretest

Tabla 17 Wilcoxon – *Dimensión Aplica estrategias*

Aplica estrategias _posttest - Aplica estrategias _pretest	
Z	-3,087 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 17 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la Dimensión Aplica estrategias tiene una sig. = 0,002, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , esto es, existe influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 16, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el posttest la Dimensión Aplica estrategias mejoró en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva la Dimensión Aplica estrategias.

5.3. Discusión de resultados

En este segmento de la investigación, analizaremos nuestros descubrimientos y los compararemos con los de otros científicos que han tratado tesis vinculadas. Se realizó un cotejo entre los resultados de la prueba de hipótesis y las de otros científicos, enfatizando tanto las coincidencias como las diferencias detectadas. Bajo nuestras pruebas se encontraron que existe influencia significativa entre las habilidades sociomotrices antes y después de la ejecución del programa, situación que se repite con sus dimensiones.

En la prueba de hipótesis general, se observa en la tabla 11 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la variable Habilidades sociomotrices tiene una sig. = 0,000, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , esto es, existe influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de

una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 10, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el postest las habilidades sociomotrices mejoraron en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva las habilidades sociomotrices; además, Felgueras y Delgado (2021) destacaron que la implementación del flipped classroom en educación física permitió mejorar tanto las habilidades motrices como las sociales en estudiantes de primaria, dicho resultado guarda concordancia con lo obtenido, puesto que también se observó un incremento en el desempeño sociomotor tras la intervención, resaltándose que este modelo educativo fomenta la autonomía del estudiante, un aspecto que se reflejó en la mayor capacidad de los estudiantes para interactuar y colaborar durante las actividades prácticas; también, Alean (2021) logró evidenciar que el cambio de metodologías tradicionales hacia el flipped classroom favoreció la autonomía y la percepción positiva de los estudiantes hacia las actividades educativas, particularmente en educación física, manteniendo un paralelismo con lo obtenido en el presente estudio, donde el postest mostró mejoras significativas en las habilidades sociomotrices, evidenciando el impacto positivo de esta metodología en el aprendizaje práctico y colaborativo; adicionalmente, Díaz (2021) concluyó que el flipped classroom influye de manera significativa en el rendimiento académico de los estudiantes, a pesar de que su investigación se centró en el desarrollo de contenidos más académicos, sus resultados también respaldan la idea de que este enfoque fomenta el aprendizaje activo, lo cual podría explicar por qué en este estudio se observaron avances en las habilidades sociomotrices tras la intervención; en concordancia, Guizado y Ramón (2020) demostraron que el uso del flipped classroom en educación secundaria impacta positivamente en competencias específicas como la resolución de problemas y los aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, lo cual coincide con los hallazgos del presente estudio, ya que la metodología permitió no solo un aprendizaje más autónomo, sino también una mejora integral en el desempeño de los estudiantes,

evidenciado en sus habilidades motrices y sociales; por ende, se logra reafirmar que la metodología flipped classroom no solo es eficaz en el desarrollo de habilidades académicas, sino que también tiene un impacto significativo en aspectos prácticos y sociales, como las habilidades sociomotrices, posicionándolo de esta manera como una estrategia educativa versátil y efectiva que podría implementarse de manera más amplia en diversas áreas y niveles educativos; finalmente de los resultados de los autores expuestos, se ha corroborado la hipótesis general.

En la prueba de hipótesis específica H1, se observa en la tabla 13 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la Dimensión Interactúa asertivamente tiene una $\text{sig.} = 0,000$, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , esto es, existe influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 12, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el postest la dimensión interactúa asertivamente mejoró en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva la dimensión interactúa asertivamente; en paralelo, Guizado y Ramón (2020) encontraron que la implementación de la Clase Invertida tuvo un impacto significativo en la resolución de problemas y en el fortalecimiento de los aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales en matemáticas, a pesar de que se centraron en el área de ciencias exactas, los resultados sugieren que este modelo pedagógico favorece la autonomía y la participación activa de los estudiantes, elementos clave para el desarrollo de la interacción asertiva; además, Díaz (2021) demostró que el Flipped Classroom contribuyó a la mejora del rendimiento académico en estudiantes universitarios de Lambayeque, destacando que la metodología propició un aprendizaje más dinámico y significativo; en línea con ello, Gallo (2022) evidenció que una gran parte de los estudiantes del tercer ciclo en Piura percibían positivamente el Flipped Learning, lo que sugiere que su implementación puede favorecer un

ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo; también, Rojas (2020) destacó que el Flipped Classroom es un método innovador que permite dinamizar el aprendizaje y mejorar las competencias de los estudiantes, en concordancia con los hallazgos del presente estudio; igualmente, Santiago (2022) encontró que la metodología de aula invertida, aplicada en el contexto del deporte de orientación, incrementó la motivación y el desempeño de los estudiantes, lo que refuerza la idea de que este modelo fomenta la autonomía y la interacción positiva entre los participantes; adicionalmente, Alean (2021) comparó el aula invertida con la metodología tradicional en el área de educación física, recreación y deportes, concluyendo que los estudiantes expuestos a la metodología activa lograron mayor autonomía e independencia, factores estrechamente relacionados con una interacción asertiva, finalmente los resultados de los autores expuestos al ser comparados con los resultados obtenidos en la investigación tienen tendencias muy similares, entonces, se ha corroborado la hipótesis específica H1.

En la prueba de hipótesis específica H2, se observa en la tabla 15 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la Dimensión muestra actitudes tiene una sig. = 0,000, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H0 y se acepta la Ha, esto es, existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 14, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el postest la dimensión muestra actitudes mejoró en contraste con el pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva la dimensión muestra actitudes; la investigación de Buendía (2021) concluyó que el uso del Flipped Classroom favorece el desarrollo de competencias orales en inglés, incluyendo la fluidez y la pronunciación, lo que sugiere que esta metodología promueve un aprendizaje más activo y significativo; de manera similar, Guizado y Ramón (2020) identificaron que la aplicación del aula invertida en estudiantes de secundaria fortalece el proceso de resolución de problemas y mejora el aprendizaje de los contenidos conceptuales,

procedimentales y actitudinales en matemáticas. Estos hallazgos respaldan la idea de que el modelo de aula invertida no solo optimiza el rendimiento académico, sino que también influye en la disposición y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje; asimismo, Díaz (2021) demostró que la implementación del Flipped Classroom impactó positivamente en el rendimiento académico de estudiantes universitarios en Lambayeque, destacando que el aprendizaje basado en esta metodología permitió una mejora significativa en la participación y el compromiso de los alumnos. Estos resultados sugieren que la inversión del espacio de aprendizaje tradicional contribuye a un entorno más dinámico e interactivo, lo que puede generar cambios positivos en la actitud estudiantil; a nivel internacional, el estudio de Rojas (2020) en Monterrey evidenció que el Flipped Classroom es un método innovador que favorece el desarrollo de competencias y habilidades, al tiempo que genera una percepción positiva entre los estudiantes; de igual forma, Santiago (2022) concluyó que la aplicación del aula invertida, combinada con tecnologías de la información y la enseñanza del deporte de orientación, incrementó la motivación de los alumnos y mejoró su rendimiento académico. Estas investigaciones refuerzan la idea de que la implementación del Flipped Classroom puede influir no solo en el aprendizaje cognitivo, sino también en la actitud de los estudiantes, aumentando su motivación y autonomía; finalmente los resultados de los autores expuestos al ser comparados con los resultados obtenidos en la investigación tienen tendencias muy similares, entonces, se ha corroborado la hipótesis H_2

En la prueba de hipótesis específica H_3 , se observa en la tabla 17 luego de la prueba de Wilcoxon se observa que la Dimensión Aplica estrategias tiene una sig. = 0,002, la cual es inferior a 0,05, esto quiere decir que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , esto es, existe influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024; además, de la tabla 16, se tiene que la prueba de rangos muestra que en el posttest la Dimensión Aplica estrategias mejoró en contraste con el

pretest, lo cual implica que el programa propuesto que hace uso del flipped classroom es eficiente para desarrollar de manera efectiva la Dimensión Aplica estrategias; Buendía (2021), quien concluyó que el Flipped Classroom impacta positivamente en diversas competencias del idioma inglés, como la comprensión lectora, fluidez, vocabulario y pronunciación, lo que sugiere que este enfoque metodológico favorece el desarrollo de habilidades específicas a través de un aprendizaje activo y autónomo; de manera similar, Díaz (2021) demostró que la implementación del modelo Flipped Classroom en estudiantes universitarios de Lambayeque generó mejoras significativas en su rendimiento académico, lo que respalda la idea de que esta metodología promueve un aprendizaje más eficiente y estructurado. En la misma línea, Guizado y Ramón (2020) identificaron que la aplicación de la clase invertida en estudiantes de secundaria fortaleció el desarrollo de competencias en la resolución de problemas matemáticos, destacando su impacto positivo en el aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Estos estudios refuerzan la premisa de que el Flipped Classroom no solo optimiza la adquisición de conocimientos, sino que también potencia el desarrollo de estrategias de aprendizaje que favorecen la autonomía y la comprensión profunda de los contenidos; Escudero (2020) encontró que los estudiantes de ingeniería percibieron de manera positiva la implementación del aula invertida en comparación con la enseñanza tradicional, alcanzando un promedio de calificación superior; de igual manera, Felgueras y Delgado (2021) evidenciaron que la aplicación del Flipped Classroom en educación física contribuyó al desarrollo de habilidades motrices y sociales, además de fomentar la autonomía de los estudiantes, lo que concuerda con la idea de que este enfoque metodológico favorece la participación activa y el aprendizaje significativo en diversos contextos educativos; en contraste, Romero (2021) reportó que el Flipped Classroom no fue eficaz en la mejora del aprendizaje del contenido conceptual en una asignatura de educación superior, lo que sugiere que su impacto puede variar en función de factores como la disciplina académica, el nivel educativo y la adaptación de los recursos

tecnológicos. No obstante, los resultados de la presente investigación coinciden con la mayoría de los estudios previos que destacan los beneficios del Flipped Classroom, lo que respalda la pertinencia de su implementación en entornos educativos donde se busca fortalecer la aplicación de estrategias de aprendizaje y fomentar un aprendizaje autónomo y significativo, finalmente los resultados de los autores expuestos al ser comparados con los resultados obtenidos en la investigación tienen tendencias muy similares, entonces, se ha corroborado la hipótesis H_3

CONCLUSIONES

Se estableció que existen influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024. Evidenciado en la prueba de hipótesis ($\text{sig.} = 0,000$) donde los educandos en el postest tienen mejores las habilidades sociomotrices.

Se estableció que existe influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024. Evidenciado en la prueba de hipótesis ($\text{sig.} = 0,000$) donde los educandos en el postest tienen mejoras en la interacción asertiva.

Se estableció que existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024. Evidenciado en la prueba de hipótesis ($\text{sig.} = 0,001$) donde los educandos en el postest tienen mejor muestra de actitudes.

Se estableció que existe influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024. Evidenciado en la prueba de hipótesis ($\text{sig.} = 0,002$) donde los educandos en el postest tienen mejor aplicación de estrategias.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de educación primaria seguir empleando la metodología de flipped classroom para el desarrollo de las capacidades sociomotrices en estudiantes del VI ciclo. Considerando que la prueba de hipótesis arrojó una mejora sustancial en el posttest, resulta fundamental consolidar estrategias de innovación que favorezcan la activación y la apropiación en torno a los procesos del aprendizaje motor mediante recursos digitales y actividades dinámicas en el aula.
- Para los gestores educativos y directivos: Se sugiere fortalecer la capacitación docente en metodologías activas como flipped classroom, especialmente en la promoción de la interacción asertiva entre los estudiantes; los resultados muestran que esta metodología mejora la comunicación y la convivencia escolar, por lo que sería beneficioso incorporarla dentro de los lineamientos pedagógicos institucionales y proporcionar espacios de reflexión y monitoreo sobre su aplicación.
- Para los psicopedagogos y orientadores educativos: Se recomienda diseñar y ejecutar programas que refuercen el impacto positivo del flipped classroom en la formación de actitudes en los estudiantes; gracias a la mejora evidenciada en la prueba de hipótesis sugiere que esta metodología puede ser utilizada para fomentar valores, respeto y responsabilidad en el aula, por lo que es clave integrarla en estrategias de formación socioemocional dentro del currículo escolar.
- Para los diseñadores curriculares y especialistas en innovación educativa: Se sugiere incluir el flipped classroom como una estrategia clave en la enseñanza de la aplicación de estrategias de aprendizaje; pues, la mejora significativa identificada en el posttest indica que esta metodología contribuye al desarrollo de habilidades metacognitivas y

organizativas en los estudiantes, por lo que su incorporación formal en la planificación curricular podría potenciar el aprendizaje autónomo y reflexivo.

REFERENCIAS

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (eds.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Asociación Espiral, Educación y Tecnología (págs. 13-32).
http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf
- Asens, M. (2015). El modelo de aprendizaje invertido como herramienta innovadora en la asignatura de Empresa e Iniciativa Emprendedora de Formación Profesional. [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de Rioja]
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2971/Maria_Asens_Munt%C3%A9.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aguilera., C, Manzano., A, Martínez., I, Lozano., M y Casiano., C. (2017). El modelo flipped classroom. *Revista de Psicología, 1*, 261-266
https://www.researchgate.net/publication/321159686_El_modelo_Flipped_Classroom/link/5a121f1e458515cc5aa9cff7/download
- Alean, L. (2021). Metodología aula invertida versus aula tradicional para la enseñanza de la educación física, recreación y deportes.
<https://doi.org/https://idus.us.es/handle/11441/140994>
- Bergmann, J. y Sams, A. (2012). *Flip your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every day*. International Society for Technology in Education
- Castañer, M. y Camerino, O. (2013). *La educación Física en la enseñanza primaria: una propuesta curricular para la reforma*. INDE.

- Castañer, M. y Camerino, O. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta currículo para la reforma*. Inde.
- Castañer, M. y Camerino, O. (2022). *Enfoque dinámico e integrado de la motricidad (EDIM). De la teoría a la práctica*.
- Castillo, S. y Leon, E. (2021). *Modelo Flipped Classroom en el desempeño académico de estudiantes universitarios*. [tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3858>
- Cegarra, J. (2012). *Los métodos de investigación*. Ediciones Díaz santos.
- Chaverra, B. y Uribe, I. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación física*. Funambulos editores
- Corvetto, G. (2018). Evolución histórica de la educación física en el currículo escolar peruano un análisis sobre los enfoques y el quehacer pedagógico en el área. *Curitiba*, 9(2), 134–153. <https://revistas.ufpr.br/alesde/article/download/61274/35955>
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo*. Narceaeditores
- Felgueras, N. y Delgado, M. (2021). Experiencia didáctica empírica sobre la clase invertida en el área de Educación Física (Empirical didactic experience about flipped classroom on Physical Education area). *Retos*, 42, 189-197. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.83002>
- Gallo, Y. (2022). *Percepción de la metodología Flipped learning en estudiantes del tercer ciclo – Piura 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67137>
- Google. (2024). *Vista satelital de la ciudad de Ilo*. <https://earth.google.com/web/>
- Vilchez, J. y Ramón, J. (2020). Clase invertida: implicancias en el desarrollo de competencias mate-máticas en educación secundaria. *Revista Conrado*, 16(76), 225-233.

https://www.researchgate.net/publication/348407217_Clase_invertida_implicancias_en_el_desarrollo_de_competencias_matematicas_en_educacion_secundaria

- Hernández, T. (2019). Fortalecimiento de la capacidad de resolución de problemas a través del desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes del grado quinto (5°) de básica primaria. *Panorama*, 13(25), 9–21. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i25.1263>
- Hernández, R., Fernández, C y Baptista, P (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill editores.
- Jordá-Espi, A., Gil-Madrona, P., Mujica Johnson, F. y Pascual-Frances, L. (2019). Percepción afectiva del alumnado en educación física primaria en la provincia de Alicante. *Pensar En Movimiento: Revista de Ciencias Del Ejercicio y La Salud*, 17(1), 1–13. <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v17i1.35015>
- Johnson, D., Roger, J. y Edythe, H. (1999). *Los nuevos círculos de aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela*, Aique.
- Huizinga, Johan (1938). *Homo ludens*. Alianza
- King, A. (1993). From sage on the stage to guide on the side. *College teaching*, 41(1), 30-35. <http://faculty.washington.edu/kate1/ewExternalFiles/SageOnTheStage.pdf>
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. y Santos-Pastor, M. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, 48, 647–656. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8851545>
- Lozano, J., & Paredes, O. (2019). Programa de juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar las capacidades sociomotrices de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria. *Pueblo Continente* 30(2), 475–483. <https://acortar.link/2SGcSO>
- Martínez, R. y Sánchez, G. (2019). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *Revista Educación*, 44(1), 1–10. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.35617>

- Mendez, U. (2016). *Educación, Actividad Física y Deportes*. In Utn
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Editorial Paidotribo
- Minedu. (2016). *Curriculum Nacional de la Educación Básica*. Minedu.
- Neuner, G. (1981). *Pedagogía*. Libros para la Educación.
- OECD. (2018). *Manual de Frascati 2015: Guía para la recopilación y presentación de información sobre la investigación y el desarrollo experimental*. OECD Publishing
https://www.oecd.org/en/publications/frascati-manual-2015_9789264239012-en.html
- Organización mundial de la Salud. (OMS, 2023). *Información básica sobre la COVID-19*.
<https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/coronavirus-disease-covid-19>
- Orozco, L. (2008). La formación integral. Mito y realidad. *Universitas*, 10, 161–186.
<https://www.redalyc.org/pdf/4761/476150829008.pdf>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/s0717-95022017000100037>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades*. Paidotribo Parlebas,
- P. (2015). *Juegos deportes y sociedades*. Paidotribo.
- Piaget, J. (1960). *Psicología de la inteligencia*. Psique
- Prieto, A. (2017). *Flipped Learning. Aplicar el modelo de Aprendizaje inverso*. Narcea Ediciones.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). RAE.
- Rojas, L. (2020). *La aplicación de los recursos tecnológicos como herramienta de comunicación para el aprendizaje, utilizando el modelo Flipped Classroom*. [Tesis de

maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León].

<http://eprints.uanl.mx/25515/1/1080328866.pdf>.

Rosas, M. (2021). *Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa De Calcuta- Chonta 2019*. [Tesis de maestría, Universidad José Faustino Sánchez Carrión].

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6043/MABEL%20IRENE%20ROSAS%20GARCIA.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Rosas, R. y Sebastián, C. (2008). *Piaget, Vigotski y Maturana. Constructivismo a tres voces*. Aique.

Santiago, A. (2022). *Motivación Y Aula Invertida a Través del Deporte de la orientación*. [Tesis de pregrado, Universidad de Sevilla.]. <https://hdl.handle.net/11441/140994>

Santiago, R., Díez, A., y Andía, L. (2017). *Flipped Classroom: 33 experiencias que ponen patas arriba el aprendizaje*. Editorial UOC.

Tamayo y Tamayo, M. (1977). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa S. A.

Tourón, J. y Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 368, p. 196-231.

<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=20325>

Vallés, A. (1998). *Modificación de la conducta problemática del alumno. Técnicas y programas*. Marfil.

Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-losprocesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Villalba, M, Castilla, G, Jiménez, E, Hartyányi, M, Sediviné, I, Chogyelkáané, I, Téringier, A, Ekert, S, Coakley, D, Cronin, S, Manénová, M y Tauchmanova, V. (2018). *Flipped Classroom en la práctica*. Editorial ITStudy Education and Research

Center. http://flip-it.hu/en/system/files/konyvek/flipit_book_es.pdf

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Pax México

Zubiri, X. (1986). *Sobre el hombre*. Alianza

Anexos

Anexo 01: Matriz de Consistencia

“FLIPPED CLASSROOM EN LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA ILO - MOQUEGUA 2024”

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	VARIABLE	Metodología
¿Cómo influye el flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?	Determinar la influencia del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024	Existe influencia significativa del flipped classroom en las habilidades sociomotrices del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024	Variable dependiente: Habilidades sociomotrices	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel: Descriptivo Diseño: Pre experimental Corte: Longitudinal
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones:	Población: 150
¿Cómo influye el flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?	Determinar la influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo Moquegua 2024	HE1. Existe influencia del flipped classroom en la interacción asertiva en estudiantes en del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo Moquegua 2024	- Interactúa asertivamente - Muestra actitudes - Aplica estrategias	estudiantes de segundo de secundaria de una institución pública ubicada en la provincia de Ilo - Departamento de Moquegua en Chorrillos.
¿Cómo influye el flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024?	Determinar la influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024	Existe influencia del flipped classroom en la muestra de actitudes en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024		Muestra: 30 estudiantes
¿Cómo influye el flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo Moquegua 2024?	Determinar la influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024	Existe influencia del flipped classroom en la aplicación de estrategias en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa pública Ilo - Moquegua 2024		Técnica: Observación Instrumento: Prueba física

Anexo 02: Instrumentos



Rúbrica de habilidades sociomotrices

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridos durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.

Dimensiones

- Interactúa con sus compañeros en diversos entornos, y se relaciona asertivamente valorando el juego como manifestación social y cultural de los pueblos y evitando la discriminación en la práctica de actividades lúdicas y deportivas.
- Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en las diferentes actividades lúdicas y deportivas y promoviendo la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.
- Aplica estrategias ofensivas y defensivas colectivas utilizando los fundamentos en juegos predeportivos y deportivos, adecuándose a las variaciones del entorno, las reglas y la incorporación de habilidades motrices específicas propias de los deportes.

Rúbrica de habilidades sociomotrices

Dimensión: Interactúa con sus compañeros en diversos entornos, y se relaciona asertivamente valorando el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, evitando la discriminación en la práctica de actividades lúdicas y deportivas.

Nivel de Logro	Descripción
Logro Destacado	Se relaciona de manera asertiva en todo tipo de entornos, valorando el juego como una manifestación cultural y social sin mostrar ningún tipo de discriminación.
Logro Esperado	Interactúa de manera asertiva en la mayoría de los entornos, valorando el juego y evitando la discriminación.
En Proceso	Interactúa de manera asertiva en algunos entornos, aunque ocasionalmente puede mostrar actitudes discriminatorias.
En Inicio	Tiene dificultades para interactuar de manera asertiva y muestra actitudes discriminatorias frecuentemente.

Rúbrica de habilidades sociomotrices

Criterio	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Asertividad en la Interacción	Siempre interactúa de manera asertiva, respetando y escuchando a sus compañeros en todas las actividades.	Generalmente interactúa de manera asertiva, con pocas excepciones.	A veces interactúa de manera asertiva, pero necesita mejorar en la consistencia de sus interacciones.	Rara vez interactúa de manera asertiva y necesita mucho apoyo para mejorar en esta área.
Valoración del Juego como Manifestación Social y Cultural	Demuestra un alto nivel de apreciación por el juego como una manifestación cultural y social, comentando frecuentemente sobre su importancia.	Demuestra una apreciación adecuada por el juego como manifestación cultural y social, aunque de manera menos consistente.	Muestra una apreciación básica pero inconsistente del juego como manifestación cultural y social.	Tiene dificultades para reconocer y valorar el juego como una manifestación cultural y social.
Evitación de la Discriminación	Nunca muestra actitudes discriminatorias y se esfuerza activamente por incluir a todos los compañeros.	Generalmente evita actitudes discriminatorias y promueve la inclusión en la mayoría de las actividades.	Ocasionalmente muestra actitudes discriminatorias, aunque intenta corregirlas cuando se le señala.	Frecuentemente muestra actitudes discriminatorias y necesita intervención para corregir su comportamiento.
Interacción en Diversos Entornos	Se adapta rápidamente y interactúa efectivamente con sus compañeros en cualquier entorno.	Se adapta e interactúa bien en la mayoría de los entornos, con algunas dificultades menores.	Muestra dificultades de adaptación en algunos entornos, lo que afecta su interacción.	Tiene dificultades significativas para adaptarse e interactuar en diversos entornos.

Rúbrica de habilidades sociomotrices

Rúbrica de Evaluación: Actitudes de Responsabilidad, Solidaridad, Respeto y Cuidado

Dimensión: Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en las diferentes actividades lúdicas y deportivas y promoviendo la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

Nivel de Logro	Descripción
Logro Destacado	Siempre muestra responsabilidad, solidaridad, respeto y cuidado, promoviendo activamente la integración de sus pares de diferente género y desarrollo.
Logro Esperado	Generalmente muestra responsabilidad, solidaridad, respeto y cuidado, promoviendo la integración de sus pares.
En Proceso	Muestra estas actitudes en algunas ocasiones, pero no de forma consistente.
En Inicio	Raramente muestra responsabilidad, solidaridad, respeto y cuidado, y no promueve la integración de sus pares.

Rúbrica de habilidades sociomotrices

Criterio	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Responsabilidad	Siempre asume la responsabilidad en las actividades, cumpliendo con sus roles y tareas de manera ejemplar.	Generalmente asume la responsabilidad, cumpliendo con sus roles y tareas.	A veces asume la responsabilidad, pero necesita recordatorios o apoyo.	Raramente asume la responsabilidad, frecuentemente descuida sus roles y tareas.
Solidaridad	Demuestra un alto nivel de solidaridad, siempre dispuesto a ayudar y apoyar a sus compañeros.	Muestra solidaridad la mayor parte del tiempo, ayudando a sus compañeros cuando es necesario.	Muestra solidaridad ocasionalmente, pero no de manera constante.	Rara vez muestra solidaridad, y no suele ayudar a sus compañeros.
Respeto	Siempre muestra respeto hacia todos los compañeros y las reglas de las actividades.	Generalmente muestra respeto, con pocas excepciones.	A veces muestra respeto, pero puede faltar en situaciones de tensión.	Raramente muestra respeto, frecuentemente tiene conflictos con compañeros y reglas.
Cuidado de sí mismo y de los otros	Siempre se cuida a sí mismo y a los demás, promoviendo un entorno seguro y saludable.	Generalmente se cuida a sí mismo y a los demás, con pocas excepciones.	A veces muestra cuidado, pero no siempre es consistente en su comportamiento.	Raramente muestra cuidado, y puede poner en riesgo su seguridad y la de los demás.
No Discriminación	Nunca muestra actitudes discriminatorias y promueve activamente la inclusión de todos los compañeros.	Generalmente evita actitudes discriminatorias y promueve la inclusión en la mayoría de las actividades.	Ocasionalmente muestra actitudes discriminatorias, aunque intenta corregirlas.	Frecuentemente muestra actitudes discriminatorias y necesita intervención para corregir su comportamiento.
Integración de Pares de Distinto Género y Desarrollo	Promueve activamente la integración de sus pares de distinto género y desarrollo, creando un entorno inclusivo.	Promueve la integración de sus pares, aunque de manera menos activa.	A veces promueve la integración, pero no de manera constante.	Raramente promueve la integración de sus pares de distinto género y desarrollo.

Rúbrica de habilidades sociomotrices

Dimensión: Aplica estrategias ofensivas y defensivas colectivas utilizando los fundamentos en juegos predeportivos y deportivos, adecuándose a las variaciones del entorno, las reglas y la incorporación de habilidades motrices específicas propias de los deportes.

Nivel de Logro	Descripción
Logro Destacado	Aplica estrategias ofensivas y defensivas con excelencia, adaptándose rápidamente a las variaciones del entorno y las reglas, e incorporando habilidades motrices específicas de manera efectiva.
Logro Esperado	Aplica estrategias ofensivas y defensivas de manera adecuada, adaptándose a las variaciones del entorno y las reglas en la mayoría de las ocasiones.
En Proceso	Aplica estrategias de manera inconsistente y tiene dificultades para adaptarse a las variaciones del entorno y las reglas.
En Inicio	Tiene dificultades significativas para aplicar estrategias ofensivas y defensivas, y rara vez se adapta a las variaciones del entorno y las reglas.

Rúbrica de habilidades sociomotrices

Criterio	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Aplicación de Estrategias Ofensivas	Aplica estrategias ofensivas de manera excelente, mostrando un profundo entendimiento de los fundamentos y su aplicación práctica.	Aplica estrategias ofensivas adecuadamente, con un buen entendimiento de los fundamentos.	Aplica estrategias ofensivas de manera inconsistente, con un entendimiento básico de los fundamentos.	Tiene dificultades para aplicar estrategias ofensivas y muestra un entendimiento limitado de los fundamentos.
Aplicación de Estrategias Defensivas	Aplica estrategias defensivas de manera excelente, adaptándose rápidamente a las situaciones de juego.	Aplica estrategias defensivas adecuadamente, adaptándose en la mayoría de las situaciones de juego.	Aplica estrategias defensivas de manera inconsistente, con algunas dificultades para adaptarse.	Tiene dificultades significativas para aplicar estrategias defensivas y adaptarse a las situaciones de juego.
Adaptación a las Variaciones del Entorno	Se adapta rápidamente a cualquier cambio en el entorno, mostrando flexibilidad y creatividad en su juego.	Generalmente se adapta bien a las variaciones del entorno, con algunas excepciones.	A veces tiene dificultades para adaptarse a los cambios en el entorno, afectando su desempeño.	Tiene muchas dificultades para adaptarse a los cambios en el entorno, lo que afecta significativamente su desempeño.
Conformidad con las Reglas	Siempre sigue las reglas del juego, demostrando un alto nivel de disciplina y respeto por las normas.	Generalmente sigue las reglas del juego, con pocas excepciones.	A veces no sigue las reglas del juego, necesitando recordatorios o intervenciones.	Rara vez sigue las reglas del juego, mostrando una falta de disciplina y respeto por las normas.
Incorporación de Habilidades Motrices	Incorpora habilidades motrices específicas de manera efectiva y fluida, mejorando continuamente su rendimiento.	Incorpora habilidades motrices específicas adecuadamente, con un buen nivel de rendimiento.	Incorpora habilidades motrices específicas de manera inconsistente, afectando su rendimiento.	Tiene dificultades significativas para incorporar habilidades motrices específicas, lo que afecta negativamente su rendimiento.

Anexo 03: Base de datos

Habilidades sociomotrices																
PRUEBA	N°	Interactúa con sus compañeros en diversos entornos ...				Actitudes de Responsabilidad, Solidaridad, Respeto y Cuidado						Aplica estrategias ofensivas y defensivas colectivas utilizando los fundamentos ...				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
POSTEST	1	3	3	1	3	4	2	3	4	1	3	3	3	2	4	2
POSTEST	2	3	2	1	2	2	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2
POSTEST	3	3	2	1	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	4	3
POSTEST	4	4	4	1	3	3	3	4	4	1	3	3	3	4	4	3
POSTEST	5	4	4	1	3	4	4	3	4	1	3	3	3	3	4	3
POSTEST	6	3	1	2	3	2	3	3	2	1	2	1	2	2	4	2
POSTEST	7	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	1	3	3
POSTEST	8	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	4	3
POSTEST	9	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2
POSTEST	10	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2
POSTEST	11	3	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2
POSTEST	12	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2
POSTEST	13	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2
POSTEST	14	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	4	2
POSTEST	15	4	3	1	3	3	3	4	4	1	3	3	3	3	4	3
POSTEST	16	3	3	1	4	4	4	4	4	1	3	3	2	3	4	3
POSTEST	17	4	4	1	4	4	4	4	4	1	3	2	2	4	4	3
POSTEST	18	4	4	1	4	4	4	4	4	1	3	3	3	4	4	3
POSTEST	19	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3
POSTEST	20	3	3	1	3	4	3	4	4	1	3	3	2	4	4	3
POSTEST	21	4	4	1	3	4	3	4	4	1	3	3	3	4	4	3
POSTEST	22	4	4	1	3	4	4	4	4	1	3	3	3	4	4	3
POSTEST	23	4	4	1	3	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	4
POSTEST	24	3	3	1	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2
POSTEST	25	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2

104

POSTEST	26	2	2	1	2	1	1	3	3	1	2	1	1	2	3	2
POSTEST	27	4	3	1	3	3	3	4	4	1	3	3	3	3	4	3
POSTEST	28	4	3	1	4	4	3	4	3	1	3	3	3	4	4	4
POSTEST	29	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
POSTEST	30	3	1	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	2	3	2
PRETEST	1	3	2	1	2	4	2	3	4	2	2	3	3	2	3	2
PRETEST	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1
PRETEST	3	3	2	1	2	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3	3
PRETEST	4	4	4	1	3	3	3	4	4	1	3	3	3	3	3	3
PRETEST	5	3	3	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	3
PRETEST	6	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2
PRETEST	7	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	1	3	3
PRETEST	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2
PRETEST	9	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2
PRETEST	10	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2
PRETEST	11	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2
PRETEST	12	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2
PRETEST	13	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	3	3	2
PRETEST	14	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2
PRETEST	15	2	2	2	1	2	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2
PRETEST	16	3	3	1	4	4	4	4	4	1	3	3	2	3	4	3
PRETEST	17	4	4	1	4	4	4	4	4	1	3	2	2	4	4	3
PRETEST	18	4	4	1	4	4	4	4	4	1	3	3	3	4	4	3
PRETEST	19	3	3	4	3	3	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3
PRETEST	20	2	2	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	4	4	3
PRETEST	21	4	4	1	3	4	3	4	4	1	3	3	3	4	4	3
PRETEST	22	2	2	1	3	2	2	3	3	1	3	3	3	4	4	3
PRETEST	23	4	4	1	3	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	4
PRETEST	24	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2
PRETEST	25	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2
PRETEST	26	2	2	1	2	1	1	3	3	1	2	1	1	2	3	2
PRETEST	27	2	1	1	2	1	1	2	2	1	3	3	2	2	3	3
PRETEST	28	4	3	1	4	4	3	4	3	1	3	3	3	4	4	4
PRETEST	29	1	1	3	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2
PRETEST	30	3	1	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	2	3	2

105

Anexo 04: Juicio de expertos

Anexo 05: Sesiones de clase

12 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales - Las Canicas II (2º Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2º GRADO	B	VI	13-12-24
2.-TITULO DE LA SESION	Desarrollar habilidades de coordinación fina con el juego de las canicas para fomentar el trabajo en equipo y mejorar el aprendizaje socioemocional		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Disfrutamos y participamos asertivamente por medio de juegos tradicionales de las canicas		

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relación utilizando sus habilidades sociomotrices.	Construye juegos y actividades físicas que se adecúan a las necesidades y posibilidades del grupo, integrando a pares de distinto género o con desarrollo diferente, con una actitud crítica ante todo tipo de discriminación dentro y fuera de la institución educativa.	Trabajo asincrónico y elaboración de material audiovisual.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Duración: 60 minutos

Objetivo de la sesión:

- Reflexionar sobre la historia y la relevancia de los juegos tradicionales, enfocándose en el juego de las canicas.
- Practicar el juego de las canicas, destacando la coordinación, precisión y la toma de decisiones estratégicas.
- Promover la valoración de los juegos tradicionales como elementos culturales importantes.

1. Introducción (10 minutos)

- Retroalimentación:**
Se conversa y discute sobre los conocimientos adquiridos de la clase anterior sobre el juego tradicional "CANICAS". Este juego, "Las canicas" son conocidas por sus variaciones según la región, y cada lugar tiene su propio modo de jugar. Por ello, en esta sesión se tratará de incorporar esas variantes a la forma simple de jugar a las canicas.
- Relación con la actualidad:**
Aunque los avances tecnológicos han desplazado muchos juegos tradicionales por los digitales, los juegos como las canicas siguen siendo relevantes por su simplicidad y la habilidad que requieren. Además, permiten una interacción cara a cara, lo que promueve habilidades sociales, motrices y de colaboración.
- Preguntas iniciales para la clase:**
 - ¿Qué opinan sobre el juego de las canicas realizado la clase anterior? ¿Cuáles fueron sus facilidades y dificultades al desarrollar el juego en equipo?
 - ¿Las canicas pueden jugarse de otras formas? ¿Creen que puedan proponer sus juegos desde su creatividad?
 - ¿Considerarías incluir el juego de las canicas en sus tiempos libres a partir de los aprendido?

2. Explicación de las Variantes del Juego – Reglas (10 minutos)

- Materiales necesarios:**
 - Canicas (de vidrio o plástico).
 - Un área de juego delimitada (puede ser el suelo del aula, patio o una superficie plana).
 - Tiza, cinta adhesiva o cuerdas para marcar el área de juego.
- Reglas generales del juego de las canicas variante I:** El objetivo del juego es apostar una cantidad acordada de canicas (a la variante del juego la llamamos "cuadrado"), golpear y sacar las canicas de los oponentes del cuadrado que está inscrito en la circunferencia delimitada.
 - Número de jugadores:** 2 a 4 jugadores, aunque se pueden formar equipos.
 - El área de juego:** Se traza un cuadrado dentro de un círculo en el suelo o se marca con cuerdas. Las canicas de cada jugador se colocan en el cuadrado.
 - El lanzamiento:** Un jugador lanza su canica principal hacia las canicas de su oponente para sacarla del cuadrado. Se aconseja acordar una "única" forma de lanzar la canica.
 - Estrategia:** Se debe pensar en la mejor forma de lanzar, colocando la canica en ángulos específicos, y emplear estrategias para bloquear o evadir a los contrincantes.
- Reglas generales del juego de las canicas variante II:** El objetivo del juego es destruir las naves enemigas para poder ganar la estrella de la muerte (a la variante del juego la llamamos "batalla galáctica"), el jugador tratará de pegarle a las canicas de las naves enemigas; si le pega a una seguirá disparando; si no, pasará el turno al jugador contrario. La canica a la que se le pegue se retira de la nave. La GALAXIA que destruya primero las naves enemigas, podrá ganar la ESTRELLA DE LA MUERTE, pegándole en 3 tiros seguidos, de no ser así, LA GALAXIA contraria repondrá las naves destruidas con sus canicas y continúa el juego.
 - Número de jugadores:** 2 a 4 jugadores.
 - El área de juego:** Se dibuja 2 triángulos que serán las naves de una GALAXIA y dibujar 2 círculos que serán las naves contrarias, poniendo 3 canicas en cada nave. Cada GALAXIA pondrá al frente a la ESTRELLA DE LA MUERTE y cada nave tendrá una canica extra para disparar.

- El lanzamiento:** Un jugador tratará de pegarle a las canicas de las naves enemigas; si le pega a una seguirá disparando; si no, pasará el turno al jugador contrario. Se aconseja acordar una "única" forma de lanzar la canica.
- Estrategia:** Se debe pensar en la mejor forma de lanzar, colocando la canica en ángulos específicos, y emplear estrategias para bloquear o evadir a los contrincantes.

3. Actividad Práctica (30 minutos)

Preparación del espacio: Divide a los estudiantes en equipos pequeños (4-5 personas por grupo). Marca el área de juego de manera que todos los estudiantes puedan participar de forma cómoda. Puedes usar tiza o cuerdas para delimitar un círculo en el suelo.

Desarrollo de la actividad:

- Instrucciones para los equipos:**
 - Los jugadores deben turnarse para lanzar su canica principal hacia las canicas del contrincante en el círculo.
 - El jugador debe tratar de sacar las canicas del círculo de acuerdo a la variante de juego elegida.
 - Asegurate de que los estudiantes respeten el turno y sigan las reglas básicas de seguridad (evitar lanzamientos peligrosos).
- Demostración:** Después de algunos minutos de juego, los grupos enseñan el juego por medio de una grabación de video grupal como retroalimentación y dominio oral para explicar cómo se debe jugar a las canicas.
- Enfoque en habilidades:** Anima a los estudiantes a reflexionar sobre los siguientes puntos mientras juegan:
 - ¿Cómo pueden mejorar su puntería al lanzar la canica?
 - ¿Qué tan importante es la estrategia al planificar un buen tiro?
 - ¿Cómo gestionan el trabajo en equipo si están jugando en pareja?

4. Reflexión y Cierre (10 minutos)

- Reflexión grupal:**
Después de la actividad, invita a los estudiantes a reflexionar sobre su experiencia. Algunas preguntas clave podrían ser:
 - ¿Qué habilidades creen que han mejorado al jugar a las canicas (precisión, coordinación, pensamiento estratégico)?
 - ¿Qué aspectos del juego les resultaron más difíciles y por qué?
 - ¿Cómo creen que los juegos tradicionales como las canicas contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales y motoras?
 - ¿Qué importancia tienen los juegos tradicionales en la cultura actual?
- Cierre de la sesión:**
Finaliza recordando que los juegos tradicionales son una forma divertida de aprender sobre el pasado, conectarse con otros y mejorar habilidades físicas y mentales. Puedes invitar a los estudiantes a compartir algún otro juego tradicional que conozcan y que puedan compartir con sus compañeros en futuras sesiones.

11 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales - Las Canicas I (2º Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2° GRADO	B	VI	10-12-24
2.-TITULO DE LA SESION		Desarrollar habilidades de coordinación fina con el juego de las canicas para fomentar el trabajo en equipo y mejorar el aprendizaje socioemocional	
3.-PROPOSITO DE LA SESION		Disfrutamos y participamos asertivamente por medio de juegos tradicionales de las canicas	

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Construye juegos y actividades físicas que se adecúan a las necesidades y posibilidades del grupo, integrando a pares de distinto género o con desarrollo diferente, con una actitud crítica ante todo tipo de discriminación dentro y fuera de la institución educativa.	Trabajo asincrónico y elaboración de material audiovisual.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Sesión de Clase: Juegos Tradicionales - Las Canicas (2º Año de Secundaria)

Duración: 45 minutos

Objetivo de la sesión:

- Explorar y practicar juegos tradicionales, en especial el juego de las canicas, con un enfoque en la historia, las reglas y la habilidad motriz.
- Reflexionar sobre la importancia cultural y social de los juegos tradicionales en la actualidad.
- Desarrollar habilidades de coordinación, precisión, concentración y trabajo en equipo.

1. Introducción al Tema (10 minutos)

- Breve Historia de las Canicas:** Comienza con una breve explicación sobre el origen y la historia de las canicas. Comenta que este juego ha sido practicado por generaciones en diversas culturas de todo el mundo, especialmente en Europa, América Latina y Asia. En algunos países, las canicas tienen nombres diferentes y reglas específicas, lo que refleja la riqueza de su tradición.
- Relación con el presente:** Explica cómo, a pesar de que los videojuegos y otros juegos digitales dominan la atención de los jóvenes hoy en día, los juegos tradicionales como las canicas siguen siendo una manera divertida y activa de socializar y mejorar habilidades motrices. Este tipo de juegos ayudan a desconectar de las pantallas y conectar con amigos de una manera más física y directa.
- Preguntas iniciales para la clase:**
 - ¿Alguno de ustedes ha jugado alguna vez a las canicas?
 - ¿Qué otros juegos tradicionales conocen?
 - ¿Qué ventajas creen que tienen los juegos tradicionales frente a los digitales?

2. Explicación de las Reglas del Juego (10 minutos)

- Materiales necesarios:**
 - Canicas (mínimo 3 por alumno, pueden ser de vidrio o plástico).
 - Tiza o cuerda para marcar el área de juego (un círculo o espacio delimitado).
 - Un área con espacio suficiente (puede ser el suelo del aula o la cancha).
- Reglas básicas del juego de las canicas (versión más común):**
 - Número de jugadores:** De 2 a 4 jugadores.
 - Objetivo:** El objetivo principal es sacar las canicas del círculo del oponente o hacer que las canicas entren en un agujero, según la variante que se elija.
 - Comienzo del juego:** Los jugadores deben colocar sus canicas dentro de un círculo marcado en el suelo. Luego, usan una canica más grande o la llamada "canica principal" para intentar sacar las canicas del círculo o hacerlas entrar en un agujero.
 - Desarrollo del juego:** Los jugadores deben lanzar sus canicas de manera precisa, con la intención de golpear las del contrario fuera del círculo o hacerlas caer dentro de un agujero, dependiendo de la variante que decidan jugar.
 - Puntos:** Se otorgan puntos dependiendo de cuántas canicas se saquen o se introduzcan en el hoyo. En algunas variantes, si un jugador saca una canica, tiene otro turno.
 - Fin del juego:** El primer jugador que logre sacar todas las canicas de su oponente o conseguir más puntos en un tiempo determinado gana.

3. Actividad Práctica (30 minutos)

Preparación del espacio:

Divide a los estudiantes en grupos de 3 o 4, asegurando que todos tengan suficiente espacio para jugar. Marca el área de juego con tiza o usa cintas adhesivas para delimitar el círculo o el área de lanzamiento.

Instrucciones para la práctica:

- Formación de grupos:** Cada grupo formará una ronda de jugadores. Se debe decidir quién lanzará primero.
- Juego de prueba:** Los estudiantes probarán el juego en su versión más simple, con reglas básicas. Pueden jugar al "hoyo" (intentar hacer que la canica caiga en un agujero) o "la cancha" (intentar sacar las canicas del círculo).
- Supervisión y corrección:** Durante la actividad, camina entre los grupos para observar cómo lanzan y juegan, y ofréciles consejos sobre la precisión, la postura y las técnicas de lanzamiento.
- Demostración:** Después de algunos minutos de juego, los grupos enseñan el juego por medio de una grabación de video grupal como retroalimentación y dominio oral para explicar cómo se debe jugar a las canicas.

Variantes opcionales para dinamizar:

- El juego del "circuito":** Los jugadores forman un círculo y, con una canica principal, intentan "sacar" las demás canicas de un círculo más grande.
- Competencia de habilidad:** Organiza pequeños desafíos de precisión, como lanzar las canicas dentro de un círculo más pequeño o intentar "destruir" las formaciones de canicas de los otros.

4. Reflexión y Cierre (10 minutos)

- Reflexión grupal:** Invita a los estudiantes a reflexionar sobre la actividad:
 - ¿Qué habilidades fueron necesarias para jugar bien a las canicas?
 - ¿Qué les pareció más difícil, acertar el tiro o pensar en la estrategia?
 - ¿Qué ventajas tienen los juegos tradicionales frente a los juegos de video, según su experiencia?
- Preguntas para la reflexión:**
 - ¿Por qué creen que los juegos tradicionales siguen siendo importantes hoy en día?
 - ¿Cómo pueden estos juegos ayudar a mejorar nuestra concentración y habilidades motrices?
 - ¿Qué otros juegos tradicionales les gustaría aprender o enseñar?
- Cierre de la sesión:** Finaliza destacando que los juegos tradicionales no solo son una forma de entretenimiento, sino también una oportunidad para aprender sobre historia, cultura y desarrollar habilidades sociales y motoras. Anima a los estudiantes a seguir explorando otros juegos tradicionales y a compartirlos con sus amigos o familiares.

Material Adicional:

- Videos o imágenes sobre cómo se juega tradicionalmente a las canicas en diferentes partes del mundo.
- Lecturas sobre la evolución de los juegos tradicionales y su impacto en la cultura popular.

Esta sesión busca no solo que los estudiantes aprendan a jugar, sino también que reflexionen sobre el valor de los juegos tradicionales en nuestra cultura y cómo ayudan a mejorar diversas habilidades.

10 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales - Las Soga II (2° Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2° GRADO	B	VI	06-12-24
2.-TITULO DE LA SESION	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, coordinación, resistencia física y fuerza mediante actividades dinámicas que impliquen el uso de sogas.		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Expresamos nuestro progresivo dominio corporal por medio de juegos tradicionales utilizando como implemento la soga		

4.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Participa con entusiasmo en juegos tradicionales o populares, así como en la organización colectiva de actividades físicas.	Tarea asincrónica (creación de juegos con la soga).

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Objetivos específicos:

- Mejorar la comunicación y cooperación entre los estudiantes.
- Desarrollar la coordinación motora y la resistencia física.
- Fomentar la confianza y el liderazgo dentro de los equipos.
- Potenciar el trabajo en equipo a través de retos físicos y cooperativos.

Duración total de la clase: 60 minutos

1. Calentamiento (10 minutos)

- Carrera suave y movilidad articular (5 minutos):**
 - Realiza una carrera suave alrededor de la cancha, alternando con cambios de dirección y carreras de aceleración.
 - Después de correr, realiza movilidad articular, enfocándote en las articulaciones principales: hombros, muñecas, tobillos, rodillas y caderas.
- Estiramientos dinámicos (5 minutos):**
 - Salto con apertura y cierre de piernas.
 - Trotar elevando rodillas.
 - Desplazamientos laterales.

2. Actividades principales (40 minutos)

A. Juego "La cuerda gigante" (15 minutos)

Objetivo: Desarrollar trabajo en equipo, coordinación y comunicación.

Descripción:

- Se divide a los estudiantes de modo que cinco de ellos salten la cuerda y dos sujeten la cuerda. Cada equipo tiene una cuerda larga (de unos 10-15 metros) que deben mover y coordinar.
- Reglas:**
 - Los equipos deben hacer lo siguiente: al tratarse de un trabajo de equilibrio con varios participantes, esto requiere coordinación y comunicación entre todos.
 - Desafíos:**
 - Primero: coordinar saltos de 1, de 2, de 3, de 4 y de 5 participantes.
 - Segundo: logrando la coordinación de salto con 5 participantes, deben completar progresivamente 5 saltos, 10 saltos y 15 saltos sin errores o tropiezos.
 - Tercero: como desafío final, una vez que todos los grupos hayan dominado el salto entre sus 5 participantes, se rivalizará quien es el primer grupo en completar 15 saltos a la orden del profesor.

B. Tira y afloja – trabajo de fuerza estilo militar (10 minutos)

Objetivo: Fomentar la competencia sana.

Descripción:

- Los estudiantes se forman en grupos equitativos de acuerdo a talla y peso. Cada equipo por sorteo elegirá a su contrincante. Cada contrincante de cada equipo estará sujetado por una soga larga (8mts). El tirón de la soga se hará en posición de cuadrupedia para ambos participantes. Las opciones para ganar pueden ser pasando una línea como el juego tradicional de Juego de "fuerza con soga" o saliendo de una circunferencia.

Reglas:

- Mantener en todo momento la posición de cuadrupedia.
- Los miembros de cada grupo no pueden intervenir, solo arengar.
- Si el profesor observa conducta peligrosa, detiene el juego y todos deben acatar la decisión.

C. Carrera de obstáculos con cuerda (15 minutos)

Objetivo: Desarrollar agilidad, resistencia y trabajo en equipo.

Descripción:

- Los estudiantes deben superar un recorrido de obstáculos con una cuerda larga que deben manejar en equipo. Los obstáculos pueden incluir:
 - Pasar por debajo de las cuerdas (sogas bajas).
 - Arrastre de cuerda hasta una meta establecida.
- Reglas:**
 - Los equipos deben pasar la cuerda a través de los obstáculos sin soltarla. Al llegar a un obstáculo, el equipo debe encontrar la mejor forma de superarlo en conjunto, ayudándose entre sí.
 - Pueden asignarse roles dentro del equipo: algunos estudiantes ayudan a arrastrar la cuerda, otros a saltar y otros a coordinar el movimiento.

3. Vuelta a la calma (10 minutos)

El enfriamiento es importante para evitar lesiones y relajarse después de la actividad.

- Estiramientos estáticos (5 minutos):** Los estudiantes deben realizar estiramientos suaves, enfocándose en los grupos musculares principales trabajados durante la sesión:
 - Estiramientos de piernas (cuádriceps, isquiotibiales, gemelos).
 - Estiramiento de espalda y hombros.
 - Estiramiento de brazos y muñecas.
- Respiración controlada y reflexión grupal (5 minutos):** Para finalizar, los estudiantes se sientan en círculo y practican respiraciones profundas para reducir el ritmo cardíaco. Después, puedes guiarlos en una breve reflexión sobre cómo el trabajo en equipo les ayudó a superar los desafíos de la sesión.

Posibles preguntas para la reflexión:

- ¿Cómo se sintieron al tener que coordinarse con su equipo?
- ¿Qué fue lo más difícil de las actividades de hoy?
- ¿Qué estrategias funcionaron mejor para lograr los objetivos?

9 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales – La Soga I (2° Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2° GRADO	B	VI	03-12-24
2.-TITULO DE LA SESION		Desarrollar habilidades de saltar, balancearse y arrastrar con el uso de sogas fomentado el trabajo en equipo	
3.-PROPOSITO DE LA SESION		Expresamos nuestro progresivo dominio corporal por medio de juegos tradicionales de salta sogas	

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA S/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Participa con entusiasmo en juegos tradicionales o populares, así como en la organización colectiva de actividades físicas.	Tarea asincrónica (propuestas de salto con la sogas) y material audiovisual.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Objetivos de la sesión:

1. Mejorar la coordinación, agilidad y resistencia.
2. Fomentar el trabajo en equipo.
3. Desarrollar habilidades de saltar, balancearse y arrastrar con el uso de sogas.
4. Fomentar la motivación y el disfrute a través de juegos y desafíos.

Duración total de la clase: 50-60 minutos

1. Calentamiento (10 minutos)

El calentamiento es fundamental para evitar lesiones y preparar el cuerpo para la actividad física.

- **Carrera suave** (5 minutos): Los estudiantes deben correr suavemente por el área de la cancha o el gimnasio, alternando con cambios de dirección y saltos para aumentar la flexibilidad.
- **Estiramientos dinámicos** (5 minutos): Con énfasis en piernas, brazos y espalda. Pueden incluir:
 - Circunducción de brazos
 - Estiramiento de cuádriceps
 - Estiramiento de isquiotibiales
 - Desplazamientos laterales

2. Actividades principales (30 minutos)

A. Salto de sogas (15 minutos)

- **Salto individual**: Los estudiantes forman una fila y deben saltar una cuerda de forma individual (pueden alternar entre saltos con ambos pies, con un solo pie, saltos de tijera, etc.). El objetivo es mejorar la coordinación y la resistencia.
- **Salto en pareja**: Dos estudiantes giran una sogas al mismo tiempo mientras otros intentan saltarla. Los estudiantes deben coordinar sus saltos en el momento adecuado para no caer. Esto fomenta la sincronización y el trabajo en equipo.

B. Juegos con sogas (15 minutos)

1. **El juego del "La cuerda saltarina"**: Un estudiante gira la cuerda y los demás deben saltar sobre ella en distintos estilos (uno, dos, de lado, etc.). El giro de la cuerda debe ser lento al principio y gradualmente ir acelerándose.
2. **Carrera con sogas**: Los estudiantes deben llevar una cuerda a lo largo de un recorrido, arrastrándola, sin dejarla caer. Pueden hacerlo en equipo, aumentando la dificultad con obstáculos, como saltar pequeñas vallas o recorrer zonas delimitadas.
3. **"Tira y afloja" con sogas**: Dos equipos se colocan de cada lado de una cuerda larga y deben tirar de ella hasta que el equipo contrario cruce una línea determinada. El trabajo en equipo y la fuerza son clave en este juego.

3. Vuelta a la calma (10 minutos)

Es importante realizar un enfriamiento para prevenir lesiones y relajarse.

- **Estiramientos suaves** (5 minutos): Incluyendo los mismos movimientos del calentamiento, pero de forma más suave, enfocándose en el cuello, hombros, espalda, piernas y brazos.
- **Respiración profunda** (5 minutos): Los estudiantes se tumban en el suelo y realizan respiraciones profundas, inhalando por la nariz y exhalando por la boca, mientras relajan todo el cuerpo.

Sugerencias adicionales:

- **Seguridad**: Asegúrate de que las sogas estén bien sujetas y que el espacio sea seguro para evitar caídas o accidentes.
- **Variedad**: Puedes incorporar diferentes tipos de sogas (más gruesas o finas) y ajustar las actividades según el nivel de habilidad de los estudiantes.
- **Adaptaciones**: Si hay estudiantes con alguna limitación física, puedes proponer ejercicios alternativos o modificar el nivel de dificultad.

Esta sesión ofrece una excelente forma de integrar el trabajo en equipo, la resistencia y la coordinación mientras se divierten con actividades físicas.

8 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales – “Matagente” II (2° Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2° GRADO	B	VI	28-11-24
2.-TITULO DE LA SESION		Nos organizamos en equipos para solucionar conflictos	
3.-PROPOSITO DE LA SESION		Fortalecer actitudes positivas y promover una sana integración entre compañeros	

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Participa con entusiasmo en juegos predeportivos y deportivos, así como en la organización colectiva de actividades físicas.	Soluciona conflictos presentados durante las actividades asumiendo roles con sus compañeros para el logro de los mejores resultados en el juego.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Objetivo de la sesión:

Fortalecer la interacción asertiva y la toma de decisiones estratégicas mediante el juego de “Dodge Ball”, promoviendo el trabajo en equipo, la inclusión y la aplicación de estrategias ofensivas y defensivas en situaciones de juego.

Duración total de la clase: 60 minutos

1. INICIO (10 min) – Presentación y Dinámica de Integración

Saberes previos (5 min)

El docente inicia con preguntas para activar conocimientos:

- ¿Han jugado alguna vez Dodge Ball?
- ¿Qué diferencias creen que tiene con Matagente?
- ¿Qué estrategias podrían emplear para mejorar su desempeño en este tipo de juegos?

Dinámica de Integración: “Pelota Traviesa” (5 min)

Materiales: Una pelota ligera.

- Los estudiantes forman un círculo.
- Un jugador lanza la pelota a otro al azar mientras dice: “¡La pelota traviesa va por ti, si no reaccionas, te toca a ti!”
- En esta dinámica incluiremos apodos en vez de nombres, o rasgos o características o hobbies que se escribirán anónimamente y que todos deberán memorizar rápido. Ejemplo: después del estribillo diré “fan de Al fondo hay sitio”. Y debe ir a recibir la pelota la persona que escribió esa información.
- El jugador que recibe la pelota debe reaccionar rápidamente y devolverla antes de que se cuente hasta tres.
- Se reflexiona sobre la importancia de la velocidad de reacción, toma de decisiones y anticipación, habilidades clave en Dodge Ball.

2. Actividades principales (40 minutos)

Explicación detallada del juego Dodge Ball (5 min)

Objetivo: Eliminar a los jugadores del equipo contrario lanzándoles la pelota sin que la atrapen.

Reglas:

1. Se forman dos equipos con igual número de jugadores.
2. Cada equipo se ubica en su mitad de la cancha.
3. El juego inicia con las pelotas en la línea central. Al sonido de la señal, los jugadores corren a tomarlas.
4. Si un jugador es golpeado por la pelota y no la atrapa, queda eliminado.
5. Si un jugador atrapa la pelota, el lanzador queda eliminado y un compañero eliminado puede volver al juego.
6. Gana el equipo que elimine a todos los jugadores del equipo contrario.
7. Se pueden incluir variantes como “zona de resurrección” para reincorporar jugadores.

Juegos preparatorios (10 min c/u)

1. “Pases Estratégicos” (Trabajo en equipo y precisión)

- Se forman equipos de 4-5 jugadores.
- Deben pasarse la pelota manteniéndola en movimiento sin que caiga.
- Se establece un tiempo límite o un número de pases consecutivos como meta.
- Se enfatiza la comunicación y la toma de decisiones rápidas.

2. “Carrera de Reacción” (Agilidad y reflejos)

- Se colocan dos líneas de seguridad en los extremos del campo.
- Un grupo debe cruzar el campo sin ser tocado por pelotas lanzadas por otro grupo.
- Se trabajan desplazamientos rápidos, cambios de dirección y estrategias de evasión.

Juego central: Dodge Ball (15 min)

- Se aplican las reglas explicadas.
- Se realizan rondas con diferentes variantes, como “podres” que den ventajas temporales.

3. Vuelta a la calma (10 minutos)

El enfriamiento es importante para evitar lesiones y relajarse después de la actividad.

- **Estiramientos estáticos** (5 minutos): Los estudiantes deben realizar estiramientos suaves, enfocándose en los grupos musculares principales trabajados durante la sesión:
 - Estiramientos de piernas (cuádriceps, isquiotibiales, gemelos).
 - Estiramiento de espalda y hombros.
 - Estiramiento de brazos y muñecas.
- **Respiración controlada y reflexión grupal** (5 minutos): Para finalizar, los estudiantes se sientan en círculo y practican respiraciones profundas para reducir el ritmo cardíaco. Después, pueden guiarlos en una breve reflexión sobre cómo el trabajo en equipo les ayudó a superar los desafíos de la sesión.

4. CIERRE (5 min) – Reflexión

Preguntas de reflexión:

- ¿Qué estrategias utilizaron para evitar ser eliminados?
- ¿Cómo influyó el trabajo en equipo en su desempeño?
- ¿Qué habilidades creen que mejoraron con la sesión?
- ¿Cómo podrían aplicar lo aprendido en otros deportes o situaciones cotidianas?

7 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales – “Matagente” I (2° Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2° GRADO	B	VI	25-11-24
2.-TITULO DE LA SESION	Nos organizamos en equipos para mejorar nuestro esquema corporal		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Expresamos nuestro progresivo dominio corporal por medio de juegos tradicionales de matacente		

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA S/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en las diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.	Soluciona conflictos presentados durante las actividades asumiendo roles con sus compañeros para el logro de los mejores resultados en el juego.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque intercultural	Solidaridad El estudiante trabaja en equipos diversos valorando y respetando los aportes de sus compañeros de clase. El docente prioriza el trabajo cooperativo, diverso, la valoración de los diferentes juegos tradicionales y el respeto por las diferentes culturas

Objetivos de la sesión:

Desarrollar habilidades de interacción asertiva y trabajo en equipo a través del juego Matagente, promoviendo el respeto, la inclusión y la toma de decisiones estratégicas en situaciones de juego colectivo.

Duración total de la clase: 50-60 minutos

1. INICIO (10 min) – Presentación y Dinámica de Integración

Saberes previos (5 min)

El docente inicia con preguntas para activar conocimientos:

- ¿Han jugado alguna vez Matagente?
- ¿Qué habilidades creen que se necesitan para jugarlo?
- ¿Cómo podemos organizarnos en equipo para jugar mejor?

Dinámica de Integración: "La Red de Reacción" (5 min)

Materiales: Un ovillo de lana o cuerda.

- Los estudiantes forman un círculo.
- El docente lanza el ovillo a un estudiante mientras dice una acción (ej. "salta en un pie", "gira dos veces").
- Antes de que el estudiante realice la acción, todos deben cantar un estribillo divertido, por ejemplo: "¿Dice el señor Don Pato, que aplaudas con los zapatos!" (y se buscan nuevas rimas para el señor, cambio de nombre)
- Ese estudiante atrapa el ovillo, realiza la acción y lo lanza a otro compañero con una nueva instrucción.
- Se repite hasta formar una "red" entre todos.
- Se reflexiona sobre la importancia de la coordinación, la rapidez de reacción y el trabajo en equipo, habilidades clave en Matagente.

2. DESARROLLO (30 min) – Explicación y Juegos de Preparación

Explicación detallada del juego Matagente (10 min)

Objetivo: Eliminar a los jugadores lanzándoles una pelota sin que la atrapen.

Reglas:

1. Los jugadores se mueven libremente dentro de una zona delimitada.
2. Quien tiene la pelota debe lanzarla para tocar a otro jugador (sin apuntar a la cabeza).
3. Si un jugador es tocado y no atrapa la pelota, queda eliminado (o puede realizar una actividad para reincorporarse, según las variantes).
4. Si alguien atrapa la pelota, sigue en juego y puede lanzarla.
5. Gana el último jugador en pie o el equipo con más sobrevivientes.
6. Se pueden incluir variantes como jugar en parejas o equipos para fomentar la estrategia colectiva.

Juegos preparatorios (10 min c/u)

1. "Pases Relámpago" (Trabajo en equipo y precisión)

Se dividen en grupos de 5-6 personas.

Deben pasarse una pelota entre ellos sin que toque el suelo.

Se establece un tiempo límite o una meta de pases seguidos.

Se enfatiza la comunicación y la rapidez de reacción.

2. "Atrápame si puedes" (Agilidad y anticipación)

Se delimitan dos zonas de seguridad.

Un grupo intenta correr de una zona a otra sin ser tocado por los "atrapadores".

Sirve para practicar desplazamientos rápidos, cambios de dirección y estrategias de evasión.

3. Vuelta a la calma (10 minutos)

Es importante realizar un enfriamiento para prevenir lesiones y relajarse.

- **Estiramientos suaves** (5 minutos): Incluyendo los mismos movimientos del calentamiento, pero de forma más suave, enfocándose en el cuello, hombros, espalda, piernas y brazos.
- **Respiración profunda** (5 minutos): Los estudiantes se tumban en el suelo y realizan respiraciones profundas, inhalando por la nariz y exhalando por la boca, mientras relajan todo el cuerpo.

4. CIERRE (5 min) – Reflexión

Preguntas de reflexión:

¿Qué estrategias usaron para evitar ser eliminados?

¿Cómo influyó el trabajo en equipo en su desempeño?

¿Qué habilidades creen que mejoraron con la sesión?

¿Cómo podrían aplicar lo aprendido en otros deportes o situaciones diarias?

06 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales – La Rayuela II (2º Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2º GRADO	A-B-C-D-	VI	21-11-24
2.-TITULO DE LA SESION	Construyendo juegos para fomentar el trabajo en equipo y valorar el aprendizaje colectivo		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Mejora y solución de sus desempeños por medio del juego tradicional de La Rayuela Africana		

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/CA PACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relación utilizando sus habilidades sociomotrices.	Construye juegos y actividades físicas que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo, integrando a pares de distinto género o con desarrollo diferente, con una actitud crítica ante todo tipo de discriminación dentro y fuera de la institución educativa.	Adecuan propiamente las dificultades que se presentan para integrar a sus compañeros y mejorar en equipo.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Duración: 60 minutos

1. INICIO (10 min) – Presentación y Dinámica de Integración

Breve historia del juego

La Rayuela Africana es un juego tradicional que ha sido practicado en diversas regiones de África y se ha popularizado en todo el mundo. Su característica principal es la combinación de coordinación, ritmo y movimiento al compás de una canción llamada “Minue, minué, le gusta la dance”. A diferencia de otros juegos infantiles, no tiene un carácter competitivo, sino que se enfoca en la diversión, la motricidad y la cooperación entre los participantes.

Saberes previos (5 min)

El docente inicia con preguntas para activar conocimientos:

¿Han jugado alguna vez una versión diferente de la rayuela?

¿Cómo creen que la música puede influir en la coordinación de los movimientos?

¿Qué habilidades motrices creen que se requieren para jugar la Rayuela Africana?

¿Cómo creen que se puede jugar en grupo sin interrumpir el paso de los demás?

¿Qué importancia tiene el ritmo y la sincronización en este tipo de juegos?

Dinámica de Integración: "Pasos en Ritmo" (5 min)

Materiales: Música con ritmo marcado.

Se forman dos filas enfrentadas.

Cada participante debe realizar un pequeño desplazamiento en sincronía con su compañero de enfrente, sin perder el ritmo de la música.

Se incorporan cambios de velocidad y dirección para mejorar la concentración y la adaptación motriz.

Se reflexiona sobre la importancia de la coordinación, el trabajo en equipo y la sincronización en la Rayuela Africana.

2. DESARROLLO (40 min) – Explicación y Juegos de Preparación

Explicación detallada del juego de la Rayuela Africana (5 min)

Objetivo: Moverse dentro de un tablero de 4x4 casillas, sincronizando los saltos al ritmo de la música sin perder la coordinación.

Reglas:

Se dibuja en el suelo una cuadrícula de 4x4 casillas.

Los participantes comienzan desde extremos opuestos de la cuadrícula y avanzan de forma simétrica, cruzándose en el centro sin interrumpir su movimiento.

Cada pie debe permanecer dentro de una casilla y los movimientos deben seguir el ritmo de la canción “Minue, minué, le gusta la dance”.

Los desplazamientos pueden ser variados: hacia adelante, lateralmente o en zigzag.

No hay ganadores ni perdedores, el objetivo es mantener la fluidez del movimiento en equipo.

Juegos preparatorios (10 min c/u)

1. "Eco de Pasos"  (Sincronización y ritmo)

Un grupo de estudiantes realiza secuencias de pasos dentro de la cuadrícula.

Otro grupo debe repetir exactamente los mismos pasos siguiendo el ritmo de la música.

Se cambia de líder para explorar diferentes combinaciones de movimientos.

2. "Cruce Perfecto"  (Trabajo en equipo y coordinación)

Se forman parejas que deben cruzarse en la cuadrícula sin chocar.

Cada pareja debe seguir un patrón de movimiento específico, alternando direcciones.

Se aumenta la dificultad agregando cambios de velocidad.

3. "Desafío de Movimientos"  (Creatividad y control corporal)

Se proponen diferentes estilos de movimiento (saltos largos, pasos cortos, giros, etc.).

Los estudiantes deben adaptarse y cambiar sus desplazamientos sin perder la sincronización.

Se fomenta la creatividad para incorporar variaciones al juego principal.

Juego central: Rayuela Africana (15 min)

Se aplican las reglas explicadas.

Se realizan rondas con diferentes patrones de movimiento y cambios de ritmo.

Se motiva a los estudiantes a experimentar nuevas formas de desplazarse dentro de la cuadrícula.

3. CIERRE (5 min) – Reflexión

Preguntas de reflexión:

¿Cómo lograron coordinar sus movimientos con los demás?

¿Qué estrategias usaron para no interrumpir el paso de sus compañeros?

¿Cómo influyó la música en el ritmo del juego?

¿En qué otras actividades creen que podrían aplicar esta sincronización?

<https://www.youtube.com/watch?v=kVdYmpCakdU>

05 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales – La Rayuela I (2º Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2º GRADO	A-B-C-D-	VI	18-11-24
2.-TITULO DE LA SESION		Afianzamos nuestras habilidades sociomotrices a través del juego tradicional "La Rayuela"	
3.-PROPOSITO DE LA SESION		Participamos con entusiasmo por medio del juego tradicional de La Rayuela	

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas y lúdicas.	Trabajo asincrónico y propuesta de juegos similares a la rayuela.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Duración: 45 minutos

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de coordinación, precisión, concentración y trabajo en equipo.

1. INICIO (10 min) – Presentación y Dinámica de Integración

Breve historia del juego

La Rayuela es un juego tradicional con orígenes en la antigua Roma, donde los soldados practicaban saltos en circuitos dibujados en el suelo para mejorar su agilidad y resistencia. Con el tiempo, este juego se expandió por Europa y América Latina, convirtiéndose en una actividad popular en la infancia. Hoy en día, sigue vigente en muchas culturas, promoviendo el equilibrio, la coordinación y la socialización entre niños y jóvenes.

Saberes previos (5 min)

El docente inicia con preguntas para activar conocimientos:

- ¿Qué habilidades físicas creen que se necesitan para jugar a la Rayuela?
- ¿Cómo influye el equilibrio y la precisión en este tipo de juegos?
- ¿Cómo creen que este juego tradicional se relaciona con otros deportes o actividades físicas?
- ¿Qué importancia tiene la concentración en juegos de coordinación como la Rayuela?

Dinámica de Integración: "Salto Estratégico" (5 min)

Materiales: Cinta adhesiva o tizas para marcar líneas en el suelo.

- Se trazan varias líneas en el piso, cada una con una distancia mayor.
- Los estudiantes, de uno en uno, deben saltar de línea en línea sin pisar fuera.
- Al llegar a la última línea, deben volver saltando con un solo pie.
- Se reflexiona sobre la coordinación, control del cuerpo y toma de decisiones, habilidades clave en la Rayuela.

2. DESARROLLO (40 min) – Explicación y Juegos de Preparación

Explicación detallada del juego de la Rayuela (5 min)

Objetivo: Recorrer el diagrama de la rayuela lanzando una piedra o ficha en los cuadros y saltando en un solo pie sin pisar la casilla marcada.

Reglas:

1. Se dibuja un diagrama con casillas numeradas en el suelo.
2. Un jugador lanza una ficha en la casilla número 1 y salta en un solo pie por las casillas restantes.
3. No se puede pisar la casilla donde cayó la ficha ni perder el equilibrio.
4. Si completa el recorrido sin fallar, pasa a la siguiente casilla.
5. Si falla, cede el turno a otro jugador.
6. Gana quien logre recorrer todas las casillas primero.

Juegos preparatorios (10 min c/u)

1. "Salto Controlado" (Equilibrio y precisión)

- Se colocan pequeñas marcas en el suelo con diferentes niveles de dificultad.
- Los estudiantes deben saltar de marca en marca sin perder el equilibrio.
- Se puede agregar un pequeño reto, como llevar una ficha en la mano sin que se caiga.

2. "Rayuela en Equipo" (Trabajo colaborativo)

- Se juega en duplas, donde un jugador guía con instrucciones verbales a su compañero con los ojos cerrados.
- El objetivo es completar el recorrido con precisión mientras siguen las indicaciones.
- Se trabajan la confianza y la comunicación.

3. "Rayuela de Desafíos" (Agilidad y toma de decisiones)

- Se agregan variaciones a la rayuela tradicional, como saltar en diferentes combinaciones (dos pies, un pie, zigzag, de lado, con pie y mano, de reversa, etc.).
- Se incluyen casillas con retos como girar sobre un pie o tocarse la cabeza mientras saltan.
- Se incentiva la creatividad en los movimientos.

Juego central: Rayuela (15 min)

- Se aplican las reglas explicadas.
- Se realizan rondas con diferentes variantes para hacerlo más dinámico.

3. CIERRE (5 min) – Reflexión

Preguntas de reflexión:

- ¿Cómo controlaron su equilibrio durante el juego?
- ¿Qué estrategias utilizaron para mejorar su desempeño?
- ¿Cómo influyó la concentración en el juego?
- ¿Cómo podrían aplicar lo aprendido en otros deportes o actividades diarias?

Cierre de la sesión:

Finaliza destacando que los juegos tradicionales no solo son una forma de entretenimiento, sino también una oportunidad para aprender sobre historia, cultura y desarrollar habilidades sociales y motoras. Anima a los estudiantes a seguir explorando otros juegos tradicionales y a compartirlos con sus amigos o familiares.

Material Adicional:

- Videos o imágenes sobre cómo se juega tradicionalmente a la rayuela en diferentes partes del mundo.
- Lecturas sobre la evolución de los juegos tradicionales y su impacto en la cultura popular.

Esta sesión busca no solo que los estudiantes aprendan a jugar, sino también que reflexionen sobre el valor de los juegos tradicionales en nuestra cultura y cómo ayudan a mejorar diversas habilidades.

04 Sesión de Clase: Juegos Tradicionales – Lanza Pelotas y Roba Pelotas (2° Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2° GRADO	A-B-C-D-	VI	14-11-24
2.-TITULO DE LA SESION	Interactuamos a través de juegos y actividades físicas para fomentar el trabajo en equipo y mejorar el aprendizaje socioemocional		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Disfrutamos y participamos asertivamente por medio de juegos tradicionales con pelotas		

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en las diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.	Soluciona conflictos presentados durante las actividades asumiendo roles con sus compañeros para el logro de los mejores resultados en el juego.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Duración: 60 minutos

Objetivo de la sesión:

Fortalecer la autonomía y la toma de decisiones en actividades motrices con pelotas, promoviendo la adaptación a diferentes situaciones y el trabajo en equipo. Los estudiantes aplicarán estrategias motrices para resolver desafíos en los juegos, ajustando sus movimientos con fluidez y control, desarrollar interacción asertiva, aplicar estrategias colectivas en actividades físicas y construir soluciones en equipo para resolver problemas motrices.

1. Inicio (10 min)

Dinámica de integración: "Pases Rápidos" (en círculo, los estudiantes deben pasarse una pelota con rapidez siguiendo un patrón determinado).

Saberes previos: Preguntas para reflexionar sobre la coordinación, toma de decisiones y trabajo en equipo en juegos con pelotas:

- ¿Qué estrategias utilizas para atrapar o lanzar una pelota con precisión?
- ¿Cómo influye la comunicación en un juego de equipo?
- ¿Por qué es importante adaptarse rápidamente a los cambios en un juego?

2. Desarrollo (40 min)

Juegos Preparatorios

- "Reflejos en Acción": Se forman parejas y uno lanza una pelota en diferentes direcciones mientras el otro intenta atraparla rápidamente.
- "Pases Estratégicos": En equipos de cuatro, deben pasarse una pelota siguiendo una secuencia establecida, sin dejarla caer.

Juego Principal 1: Atrapa Pelotas

Organización: Equipos de 6 jugadores.

Desarrollo:

- Cinco jugadores forman una columna, y el sexto se ubica frente al primero con un objeto para atrapar pelotas.
- Los jugadores lanzan una pelota al atrapador.
- Si la pelota es atrapada con éxito, el lanzador ocupa el lugar del atrapador, y el atrapador va al final de la fila.
- Gana el equipo que logre más relevos en un tiempo determinado.

Juego Principal 2: Roba Pelotas

Organización: Cuatro equipos (dos de 7 jugadores y dos de 8 jugadores).

Desarrollo:

- Se usa un campo de vóley.
- Cada equipo tiene pelotas en su línea de fondo (una por cada jugador).

- Al sonar el silbato, todos los jugadores de cada equipo corren, toman una pelota y la llevan a su lado.
- Gana el equipo que logre acumular más pelotas en el tiempo establecido.

3. Cierre (5 min)

Reflexión grupal: Preguntas para el análisis de la sesión:

- ¿Qué habilidades motrices pusieron en práctica?
- ¿Qué estrategias ayudaron a mejorar la captura y el traslado de las pelotas?
- ¿Cómo se organizaron en equipo para lograr sus objetivos?

Conclusión: Relación de lo aprendido con situaciones reales de coordinación y cooperación.

4. Materiales Adicionales

- Recursos audiovisuales: Videos explicativos sobre la ejecución de los juegos "Atrapa Pelotas" y "Roba Pelotas".
- Referencias para variantes: Material gráfico y audiovisual que muestre modificaciones y adaptaciones de los juegos para distintos niveles de habilidad.
- Propuesta de variantes: Espacio para que los estudiantes diseñen nuevas formas de jugar, ajustando reglas y dinámicas según sus necesidades.

Obs: Siempre mencionar la precaución y cuidados a la hora de realizar los juegos. Priorizando la seguridad antes choques, golpes, caídas que pueda haber durante la carrera.

03 Sesión de Clase: Aprendemos el elemento Aro en gimnasia rítmica (2° Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2º GRADO	A-B-C-D-	VI	11-11-24
2.-TITULO DE LA SESION		Desarrollar habilidades de coordinación fina y gruesa con el elemento aro para fomentar el trabajo en equipo y mejorar el aprendizaje socioemocional	
3.-PROPOSITO DE LA SESION		Expresamos nuestro progresivo dominio corporal por medio del elemento gimnástico "ARO"	

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Participa con entusiasmo en la organización colectiva de actividades físicas mostrando una actitud de cuidado.	Trabajo asincrónico y elaboración de material audiovisual.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades.
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Sesión de Clase

Duración: 45 minutos

Objetivo de la sesión:

Desarrollar la interacción y cooperación a través del aprendizaje de movimientos con el aro en la gimnasia rítmica. Los estudiantes aplicarán rotaciones, circunducciones y lanzamientos de fácil ejecución, fomentando la comunicación, la toma de decisiones y la fluidez en sus movimientos en equipo, desarrollar interacción asertiva, aplicar estrategias colectivas en actividades físicas y construir soluciones en equipo para resolver problemas motrices.

1. Inicio (10 min)

- Dinámica de integración: "El Aro Mágico" (en grupos, los estudiantes pasan un aro por su cuerpo sin soltar las manos de sus compañeros, fomentando el trabajo en equipo y la coordinación).

Saberes previos: Preguntas para reflexionar sobre el uso del aro y su relación con el trabajo en equipo:

- ¿Cómo pueden ayudar a sus compañeros a manejar el aro con mayor control?
- ¿Cómo influye la comunicación en la ejecución de movimientos grupales con el aro?
- ¿Qué estrategias pueden usar para coordinar mejor sus movimientos con los demás?

2. Desarrollo (40 min)

Juegos Preparatorios

- "Desafío de Circunducciones": En parejas, un estudiante sostiene el aro y lo mueve alrededor de su cuerpo sin que toque el suelo, mientras su compañero guía la trayectoria con indicaciones verbales.
- "Pases Giratorios": En equipos, los estudiantes deben lanzar el aro con una rotación específica para que su compañero lo reciba y continúe el movimiento sin perder la fluidez.

Ejercicios Principales

1. Rotaciones:
 - Movimientos circulares del aro alrededor de la muñeca y el brazo y el pie y el cuello.
 - Control del aro girando sobre la palma de la mano.
2. Circunducciones:
 - Desplazamientos del aro alrededor de la cintura y el tronco.
 - Pasar el aro de una mano a otra siguiendo un patrón circular. (en el sitio, en desplazamiento hacia adelante y hacia atrás)
3. Lanzamientos:
 - Lanzamientos simples con control del aro en su retorno. (individual y en parejas) individuales ejercicios progresivos: lanz. en el sitio, hacia adelante, hacia

adelante con uno, dos, tres palmadas, lanz. corto hacia el aire y atraparlo en la espalda. Lanz. en posición vertical y horizontal. En horizontal lanzar en el aire con uno, dos, tres giros; y lanz. con entrada de aro al cuerpo.

- Captura del aro tras un pequeño lanzamiento en el aire, variando la altura y dirección.

3. Cierre (5 min)

Reflexión grupal: Preguntas para el análisis de la sesión:

- ¿Cómo se ayudaron entre compañeros para mejorar sus movimientos con el aro?
- ¿Qué estrategias grupales fueron más efectivas para mantener la fluidez en los ejercicios?
- ¿Cómo podrían aplicar estos movimientos en una presentación grupal o juego colaborativo?

Conclusión: Relación de lo aprendido con la importancia de la cooperación y la interacción en la práctica de actividades físicas.

4. Materiales Adicionales

- Recursos audiovisuales: Videos tutoriales sobre el manejo del aro en gimnasia rítmica.
- Referencias para variantes: Propuestas de adaptaciones para estudiantes con diferentes niveles de habilidad.
- Propuesta de variantes: Espacio para que los estudiantes creen combinaciones de movimientos y sugieran nuevas formas de jugar con el aro.

02 Sesión de Clase: Gimnasia Artística – Mov. Básicos (2º Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2º GRADO	B	VI	07-11-24
2.-TITULO DE LA SESION	Disfrutamos y nos expresamos por medio de la gimnasia artistica y nos conocemos en armonia		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Relacionarse con sus compañeros de manera asertiva por medio de la actividad aprendiendo posiciones básicas		

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona con sus compañeros interactuando de manera asertiva. Muestra actitudes de respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (gimnasia artística).	Adecuan propiamente las dificultades que se presentan para integrar a sus compañeros y mejorar en equipo.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Duración: 60 minutos

1. INICIO (10 min)

- Dinámica: "Camino Cruzados"
Se forman parejas y deben desplazarse por el espacio imitando posiciones de gimnasia artística. Un estudiante menciona una posición y ambos deben adoptarla por unos segundos antes de seguir avanzando.

- De pie
- De cuclillas
- Apoyo dorsal
- Apoyo facial

- De cúbulo dorsal
- De cúbulo abdominal
- A fondo lateral
- Posición vela
- Spagat
- Apoyo en escuadra

- Saberes previos:

Pregunta a los estudiantes si han realizado volteretas o Aspa de Molino antes.

- ¿Qué dificultades creen que pueden encontrar al intentarlo?
- ¿Qué parte del cuerpo creen que es más importante para cada movimiento?

2. DESARROLLO (40 min) – Juegos preparatorios y ejercicios principales

• Juego preparatorio 1: "Camino Rodante"

Se coloca una fila de colchonetas.

Los estudiantes deben rodar lateralmente (como troncos) hasta llegar al otro extremo.

Se enfoca en la conciencia del eje corporal y la activación del core.

• Juego preparatorio 2: "Carrera de Equilibrio"

Los estudiantes deben desplazarse en una línea sin salirse, realizando los siguientes movimientos:

- Caminar en puntas de pie.
- Caminar en talones.
- Salto corto con pies juntos.
- Desplazamiento lateral con brazos extendidos.
- Media vuelta en equilibrio sobre un pie.

Este juego desarrolla control corporal, preparación para los giros y estabilidad.

Ejercicios principales

✓ Voltereta hacia adelante – Paso a paso

- Posición inicial: Pararse con los pies juntos y manos arriba.
- Flexionar rodillas y colocar las manos en el suelo alineadas con los hombros.
- Inclinarse hacia adelante y meter la barbilla hacia el pecho.
- Impulsarse con las piernas y rodar sobre la espalda.
- Mantener las rodillas flexionadas y los brazos al frente para estabilizarse al terminar.
- Finalizar en posición de pie con los brazos extendidos.

✓ Voltereta hacia atrás – Paso a paso

- Posición inicial: Pies juntos, rodillas semiflexionadas y manos cerca de los hombros.
- Inclinarse hacia atrás manteniendo la cabeza pegada al pecho.

- Impulsarse con las piernas y colocar las manos en el suelo para sostener el cuerpo.
- Passar la cadera sobre la cabeza mientras se mantiene la curva en la espalda.
- Extender las piernas y empujar con las manos hasta llegar a la posición final de pie.

✓ Aspa de Molino – Paso a paso

- Posición inicial: Pies separados al ancho de los hombros, brazos extendidos a los lados.
- Iniciar el giro inclinando el torso lateralmente y llevando una mano hacia el suelo.
- Colocar la primera mano en el suelo, seguida de la segunda, mientras se levantan ambas piernas.
- Passar ambas piernas por encima en un movimiento continuo.
- Aterrizar con una pierna primero, seguida de la otra, hasta recuperar la posición de pie.
- Finalizar con brazos extendidos en equilibrio.

3. CIERRE (5 min) – Reflexión

Preguntas de reflexión:

- ¿Cuál de los movimientos te resultó más fácil? ¿Por qué?
- ¿Cómo influyó el equilibrio y el control en la ejecución?
- ¿Qué estrategias podrías usar para mejorar tu desempeño en estos ejercicios?

A tomar en cuenta:

Seguridad:

- Realizar la sesión en una zona libre de obstáculos y con una superficie adecuada (colchonetas o césped).
- Verificar que el suelo no esté resbaloso ni tenga desniveles que puedan causar caídas.

Supervisión y asistencia:

- Estar atento a la ejecución de los movimientos y brindar asistencia cuando sea necesario, especialmente en el Aspa de Molino y las volteretas.
- Permitir que los estudiantes con menos experiencia cuenten con apoyo de un compañero o usen implementos como colchonetas más gruesas.

Preparación física:

- Asegurar un buen calentamiento previo para preparar músculos y articulaciones, evitando lesiones.
- Recordar a los estudiantes la importancia de una postura adecuada y el control del cuerpo en cada movimiento.

01 Sesión de Clase: Conociendo la Gimnasia – G. Artística y Rítmica (2º Año de Secundaria)

SESION DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS			
DRE	UGEL	INSTITUCION EDUCATIVA	
MOQUEGUA	ILO	MERCEDES CABELLO DE CARBONERA	
DOCENTE			
GRADO	SECCION	BIMESTRE	FECHA
2º GRADO	B	VI	06-11-24
2.-TITULO DE LA SESION	Disfrutamos y nos expresamos por medio de la gimnasia artistica y nos conocemos en armonia		
3.-PROPOSITO DE LA SESION	Relacionarse con sus compañeros de manera asertiva por medio de la actividad aprendiendo posiciones básicas		

4.-PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿Qué evidencias de aprendizaje nos dará?
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona con sus compañeros interactuando de manera asertiva. Muestra actitudes de respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (gimnasia artística).	Trabajo asincrónico y mejora de los ejercicios aprendidos fuera del aula.

5.- ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derecho	Libertad y responsabilidad El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las actividades
Enfoque del bien común	Solidaridad Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en que padecen dificultades.

Duración: 60 minutos

Sesión de Aprendizaje: Posiciones Corporales Básicas en Gimnasia

Inicio (10 min):

Dinámica de integración: "Estatuas Gimnásticas"

Descripción: Los estudiantes se moverán libremente por el espacio mientras suena la música. Cuando el docente haga una señal (aplausos, silbato o pausa en la música), deberán adoptar rápidamente una de las siguientes 10 posiciones corporales básicas, manteniéndola hasta la siguiente señal.

Posiciones a adoptar en la dinámica:

1. Posición de Firmes: Cuerpo recto, pies juntos, brazos pegados al cuerpo.
2. Posición Extendida: Cuerpo completamente estirado con los brazos arriba.
3. Posición Agrupada: Cuerpo recogido, rodillas al pecho, abrazando las piernas.
4. Posición en Cucullas: Rodillas flexionadas, glúteos cerca del suelo, talones apoyados.
5. Posición de Plancha Frontal: Apoyando manos y puntas de los pies en el suelo, cuerpo alineado.
6. Posición de Plancha Lateral: En apoyo lateral, un brazo y un pie en el suelo, el otro brazo extendido hacia arriba.
7. Posición en "V" Invertida (Perro Boca Abajo): Manos y pies en el suelo, formando un triángulo con el cuerpo.
8. Posición en Arco: Boca arriba, apoyando pies y manos en el suelo, levantando la pelvis.
9. Posición de Equilibrio en un Pie: Un pie apoyado, el otro levantado, brazos extendidos para balancearse.
10. Posición de Split o Apertura de Piernas: Sentado con las piernas totalmente abiertas, espalda recta.

Propósito de la dinámica: Mejorar la reacción, conocer las posiciones básicas de manera lúdica y fomentar la concentración.

Saberes previos: Diferenciación entre Gimnasia Rítmica y Gimnasia Artística

Gimnasia Artística: Movimientos acrobáticos en aparatos como suelo, barras y anillas. Se enfoca en fuerza, coordinación y precisión.
Gimnasia Rítmica: Combinación de danza y movimientos fluidos con implementos como cinta, aro y pelota. Prioriza la expresión corporal y la musicalidad.
Diferencia clave: La gimnasia artística se centra en la ejecución técnica en aparatos, mientras que la rítmica resalta la fluidez y la expresión con implementos.

Desarrollo (40 min):

Exploración guiada de 10 posiciones básicas

Los estudiantes practicarán individualmente y en parejas estas 10 posiciones básicas, asegurando una ejecución correcta.

Posiciones básicas a trabajar:

1. Posición de Firmes: Cuerpo erguido, pies juntos, brazos pegados al cuerpo.
2. Posición Extendida: Cuerpo completamente estirado con los brazos arriba.
3. Posición Agrupada: Cuerpo recogido con rodillas al pecho, abrazando las piernas.

4. Posición en Cucullas: Piernas flexionadas, manteniendo equilibrio con los talones en el suelo.
5. Posición en Arco (Punto Gimnástico): Boca arriba, con pies y manos apoyadas, arqueando la espalda.
6. Posición de Equilibrio en un Pie: Mantenerse en un pie con el otro elevado y brazos extendidos.
7. Posición de "V" Invertida: Apoyando manos y pies en el suelo, formando un triángulo con el cuerpo.
8. Posición de Plancha Frontal: Cuerpo alineado, apoyando palmas y puntas de los pies.
9. Posición de Plancha Lateral: Mantener el cuerpo recto apoyado en un brazo y un pie.
10. Posición de Split: Sentado con piernas abiertas al máximo, espalda recta.

Ejercicios dinámicos: trabajo a evaluar

Secuencias de posiciones: Los estudiantes crearán mini-rutinas combinando 5-6 posiciones.

Juego de reacción: En grupos, adoptarán una posición según la indicación del docente.

Desafíos motrices: Mantener una posición específica mientras se desplazan por el espacio.

Cierre (5 min):

Reflexión grupal:

¿Qué posición les resultó más fácil/difícil?

¿Cómo pueden mejorar su postura y equilibrio?

¿Cómo creen que estas posiciones ayudan en la gimnasia?

Objetivo de la sesión:

Los estudiantes explorarán y aplicarán posiciones corporales básicas de la gimnasia, demostrando control y fluidez en su ejecución, adaptando sus movimientos a diferentes situaciones motrices. Y utilizando la herramienta "gimnasia" se busca que un entorno donde los estudiantes interactúen de manera asertiva en la práctica de actividades físicas. Mostrando siempre respeto y cuidado de uno mismo y de sus pares.

Material Adicional:

- Videos y cuestionario sobre la gimnasia rítmica y artística