



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física

**Programa “Fútbol sin fronteras” y su influencia en las
capacidades sociomotrices en estudiantes de una
institución pública de Lima, año - 2024**

TESIS

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

AUTOR

George Sebastian Jesus ALVINO SIFUENTES

ASESOR

Dr. Mitchell Alberto ALARCON DIAZ

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

Alvino, G. (2025). *Programa “Fútbol sin fronteras” y su influencia en las capacidades sociomotrices en estudiantes de una institución pública de Lima, año - 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	George Sebastian Jesus Alvino Sifuentes
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72832825
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-0897-3488
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Mitchell Alberto Alarcon Diaz
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09728050
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0027-5701
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Hugo Enrique Asian Canchis
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09048993
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Miguel Aquilino Diaz Barbosa
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06810363
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Christian Sair Torres Acosta
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	42164633
Miembro del jurado 3	
Nombres y apellidos	-
Tipo de documento	-

Número de documento de identidad	
Datos de investigación	
Línea de investigación	Pedagogía y didáctica
Grupo de investigación	
Agencia de financiamiento	Autofinanciado
Ubicación geográfica de la investigación	Distrito del Rímac, Lima, Perú (12°02'07"S 77°01'38"O)
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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 021-2025-EPEF-FE/UNMSM

En la ciudad de Lima, a los 30 días del mes de setiembre de 2025, siendo las 10:30 horas, se reunió en acto público el Jurado Examinador para la sustentación de la Tesis titulada: **PROGRAMA "FÚTBOL SIN FRONTERAS" Y SU INFLUENCIA EN LAS CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LIMA, AÑO - 2024**, que presenta el Bachiller; **GEORGE SEBASTIAN JESUS ALVINO SIFUENTES**, 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 en Educación Física.

En señal de conformidad, siendo las **10:35** horas se suscribe la presente acta, dándose por concluido el acto.

Dr. HUGO ENRIQUE ASIAN CANCHIS
Presidente

Dr. MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ
Asesor

Dr. CHRISTIAN SAIR TORRES ACOSTA
Jurado Informante

Dr. MIGUEL AQUILINO DIAZ BARBOZA
Jurado Informante

Anexo 1
CERTIFICADO DE SIMILITUD
R.R. N°006482-2025-R/UNMSM

Yo, MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ en mi condición de asesor acreditado con el Dictamen N° 049-2024-EPEF-FE/UNMSM de la EP Educación Física de la tesis, cuyo título es PROGRAMA “FÚTBOL SIN FRONTERAS” Y SU INFLUENCIA EN LAS CAPACIDADES SOCIO MOTRICES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LIMA, AÑO - 2024, presentado por el bachiller GEORGE SEBASTIAN JESUS ALVINO SIFUENTES para optar el título en **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 18% 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

Lima, 13 de octubre de 2025

Firma del Asesor



Nombres y Apellidos del asesor: MITCHEL ALBERTO ALARCON DIAZ

DNI: 09728050

* 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 querida familia, por su amor incondicional y su apoyo en cada paso de este camino.

A mis amigos de la universidad, por compartir conmigo risas, desafíos y aprendizajes inolvidables.

A mi asesor de tesis, el profesor Mitchell Alarcón Díaz, por su guía, paciencia y valiosas enseñanzas que han sido clave en este logro.

Con gratitud y cariño,
[George Alvino]

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general demostrar la influencia del programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024. El enfoque de investigación empleado fue el cuantitativo, el tipo de investigación fue aplicada, el nivel de investigación fue explicativo, El diseño utilizado fue el cuasiexperimental, el método de estudio empleado fue el hipotético deductivo. Se considero como población a todos los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. Estados Unidos Mexicanos, con un total de 54 estudiantes. El muestreo empleado fue el no probabilístico por conveniencia. La técnica empleada fue la observación y el instrumento utilizado es una lista de cotejo. Se concluyo que existe una influencia significativa en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, esto se puede afirmar a partir de los resultados estadísticos ($p = .029$; $U = 264.000$).

Palabras claves: Interacción motriz, desarrollo sociomotriz, habilidades sociales, integración social, Educación Física

Abstract

The general objective of this research work was to demonstrate the influence of the “Football without Borders” program on the development of the sociomotor skills of 4th grade primary school students at the I.E. 3001 United Mexican States, Lima – 2024. The research approach used was quantitative, the type of research was applied, the level of research was explanatory, the design used was quasi-experimental, the study method used was hypothetical-deductive. The population was considered to be all 4th grade primary school students at the I.E. United Mexican States, with a total of 54 students. The sampling used was non-probabilistic for convenience. The technique used was observation and the instrument used was a checklist. It was concluded that there is a significant influence on the development of the sociomotor skills of the 4th grade students of the I.E. 3001 United Mexican States, this can be stated from the statistical results ($p = .029$; $U = 264.000$).

Key words: Motor interaction, sociomotor development, social skills, social integration, Physical Education.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	i
Resumen	ii
Abstract	iii
Índice	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Introducción	viii
 I. Introducción	 9
1.1. Planteamiento del problema	10
1.1.1. Determinación del problema	10
1.1.2. Formulación del problema	12
1.2. Objetivos de investigación	13
1.2.1. General	13
1.2.2. Específicos	13
1.3. Justificación o importancia	14
1.4. Limitaciones de la investigación	16
 II. Revisión de la literatura	 17
2.1. Marco teórico	18
2.2. Antecedentes del estudio	18
2.3. Bases teóricas	24
2.4. Definición de términos	31

III. Hipótesis y variables	32
3.1. Hipótesis	33
3.2. Variables	33
3.3. Operacionalización de las variables	35
IV. Materiales y métodos	37
4.1. Áreas de estudio	38
4.2. Diseño de investigación	39
4.3. Población y muestra	41
4.4. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de información	44
4.5. Análisis estadístico	48
V. Resultados	49
5.1. Presentación y análisis de los resultados	50
VI. Discusión	59
VII. Conclusiones y recomendaciones	63
Referencias	66
Anexos	72

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Organización de la variable “Fútbol sin fronteras”	35
Tabla 2 Operacionalización de la variable capacidades sociomotrices	36
Tabla 3 Población de estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos	43
Tabla 4 Muestra seleccionada de estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos	43
Tabla 5 Ficha técnica del instrumento capacidades sociomotrices	46
Tabla 6 Validez del instrumento capacidades sociomotrices	47
Tabla 7 Fiabilidad del instrumento capacidades sociomotrices	48
Tabla 8 Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de las capacidades sociomotrices	50
Tabla 9 Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de interacción y comunicación	51
Tabla 10 Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de la introyección	52
Tabla 11 Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de la emoción y expresión corporal	53
Tabla 12 Rasgos de las capacidades sociomotrices	55
Tabla 13 Rasgos de la interacción y comunicación	56
Tabla 14 Rasgos de la introyección	57
Tabla 15 Rasgos de la emoción y expresión corporal	58

Índice de figuras

		Pág.
Figura	1 Niveles de comparaciones porcentuales de las capacidades sociomotrices	50
Figura	2 Niveles de comparaciones porcentuales de la dimensión interacción y comunicación	51
Figura	3 Niveles de comparaciones porcentuales de la dimensión introyección	52
Figura	4 Niveles de comparaciones porcentuales de la dimensión emoción y expresión corporal	54

Introducción

En esta investigación titulada programa “Fútbol sin fronteras” y su influencia en las capacidades sociomotrices en estudiantes de una institución pública de Lima, año – 2024. El objetivo general de la investigación fue demostrar la influencia del programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices. Este estudio subraya la relevancia de la manera en que se enseña el fútbol en las clases de educación física. Propone abandonar el método tradicional y adoptar un enfoque que incentive una participación más activa por parte del estudiante. La intención es que los alumnos desarrollen su creatividad y se relacionen de forma asertiva con sus compañeros, evitando que la clase de fútbol se reduzca a un simple partido al final de la sesión. En su lugar, se plantea utilizar el fútbol como un medio para promover valores y habilidades sociales, enriqueciendo la experiencia educativa.

El detalle de la información de la tesis se ha elaborado en siete capítulos.

En el capítulo I, la introducción, se encuentra el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación o importancia y las limitaciones de la investigación.

En el capítulo II, correspondiente a la revisión de la literatura, se encuentra el marco teórico, los antecedentes de estudio tanto nacionales como internacionales, las bases teóricas de ambas variables y la definición de términos.

En el capítulo III, hipótesis y variables, se encuentran las hipótesis y variables tanto generales como específicas. Además de la organización del programa y la operacionalización de la variable capacidades sociomotrices.

En el capítulo IV, materiales y métodos, se encuentra el área de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra, el procedimiento, técnicas e instrumentos de recolección información y análisis estadístico.

En el capítulo V, resultados, se encuentran la presentación y análisis de resultados tanto descriptivos como inferenciales.

En el capítulo VI, discusión, se encuentran las discusiones correspondientes a la hipótesis general y específicas.

En el capítulo VII, conclusiones y recomendaciones, se encuentran, valga la redundancia, las conclusiones y recomendaciones de la investigación en relación al objetivo general y objetivos específicos.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del problema

1.1.1. Determinación del problema

El mundo está cada vez más interconectado, en el sentido de que la tecnología está más presente en nuestra vida cotidiana. Según el artículo ‘Importancia de la tecnología en las relaciones humanas en LATAM’, cuenta que en México existe un porcentaje mayor al 80% la cual considera que por medio de la tecnología les es más fácil lograr relaciones de calidad. Es más, específicamente un 72% de la población en México, toma el uso de las redes sociales como un medio indispensable para conectarse con otras personas (Alavez, 2020). El dilema radica en que para el desarrollo de las capacidades sociomotrices es indispensable, conveniente y hasta útil el potenciar técnicas que tengan un aprovechamiento para el desarrollo de la comunicación y la expresión. Esta última tanto oral como corporal. Los juegos cooperativos también son actividades que llegan a ser provechosas; además de que las actividades que logren fomentar la creatividad también son convenientes para el desarrollo de estas capacidades (Ossorio, 2005).

En nuestra región, más específicamente en Argentina; un estudio global realizado por We Are Social, analizó el consumo de redes sociales, y una de sus conclusiones es que el uso que se le da a un teléfono sobrepasa las nueve horas y media, y esto último como un aproximado al promedio. Lo cual lleva a convertirlo en el quinto país dependiente de los celulares (González, 2023). Por tal motivo, la educación física puede llegar a ser un medio útil para la mejora de

diversos factores sociales y hasta cognitivos. Esto se logra por medio de actividades las cuales se tenga interacción con el ambiente, la cual puede tener un potencial enorme para el mejoramiento y conocimiento de las capacidades sociomotrices (Barón, 2017).

En el Perú, de acuerdo a un informe del INEI llamado 'Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares' se llegó a una conclusión la cual advierte que hay un incremento en el uso del internet en la población, específicamente en niñas, niños y adolescentes. Este informe tuvo en cuenta la comparación de los trimestres del julio, agosto y septiembre del 2019 con respecto a los del 2020 y los resultados fueron los siguientes. En el caso de los niños y niñas con un rango de edad que iba desde los 6 a 11 años se vio un incremento del 27.7% (de 41,1% a un 69,8%) y con respecto al grupo de 12 a 18 años pasó a incrementarse en un 8,3% (de 77,4% a un 85,7%) (Fore, 2021). Si a esto le sumamos que las clases de Educación Física suelen priorizar las actividades físico energéticas por encima de las sociomotrices, nuestra educación no habrá cambiado mucho con la que se hacía en el siglo XX, donde por aquella época se primaba un enfoque gimnástico higienista, con ciertas tendencias al enfoque militar (UNMSM, 2018 citado por Corvetto, 2018). Es por ello que muchos docentes de la carrera de Educación Física no suelen innovar y caen en el aspecto tradicional de la enseñanza lo cual desemboca en que la clase, propiamente dicha, se deje de lado el aspecto socio motriz y se prioricen las capacidades físico motrices. Cuando las capacidades sociomotrices pueden llegar

a ser tan o más importantes que las físicas motrices.

En la Institución Educativa 3001 Estados Unidos Mexicanos se observa una tendencia preocupante: los estudiantes han disminuido notablemente su interés tanto en las actividades físicas como en las sociales. Esta situación no solo se limita a la falta de participación en juegos y deportes, sino que también se refleja en una creciente aceptación de comportamientos agresivos y falta de respeto como algo normal. En otras palabras, las habilidades socio-motrices y sus implicaciones se han visto seriamente afectadas, llegando al punto en que los estudiantes encuentran dificultades para relacionarse unos con otros.

El problema se agrava aún más cuando se considera el ya existente distanciamiento entre varones y mujeres, el cual puede estar influenciado por diferencias en comportamiento, estilos de comunicación e incluso inseguridades personales. Si el enfoque tradicional de las clases de educación física persiste, estos problemas podrían intensificarse. Es necesario considerar nuevas estrategias y enfoques pedagógicos que fomenten la integración social, el respeto mutuo y la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de su género o habilidades individuales.

1.1.2. Formulación del problema

1.1.2.1. Problema general

PG. ¿Cómo influye el programa “Fútbol sin fronteras” en las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de

primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024?

1.1.2.2. Problemas específicos

P1. ¿Cómo influye el programa “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024?

P2. ¿Cómo influye el programa “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024?

P3. ¿Cómo influye el programa “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. General

OG. Demostrar la influencia del programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024

1.2.2. Específicos

O1. Comprobar la influencia del Programa “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

O2. Confirmar la influencia del Programa “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024

O3. Evidenciar la influencia del Programa “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024

1.3. Justificación o importancia

1.3.1. Justificación teórica

Este programa busca el desarrollo de las capacidades sociomotrices en estudiantes de cuarto grado de primaria por medio del fútbol, buscando darles una mayor autonomía y competencia en sus habilidades físicas y sociales. De hecho, el fútbol al ser un deporte de equipo, proporciona una oportunidad única en la cual los niños pueden aprender a trabajar en equipo, a respetar las reglas, la toma de decisiones rápidas y a comunicarse de manera afectiva con sus compañeros. En este sentido, Lema Guallichico et al. (2024) sostienen que la aplicación de juegos lúdicos motrices en el fútbol infantil favorece significativamente el desarrollo de habilidades psicomotrices como la coordinación, el equilibrio y el control corporal, aspectos esenciales para potenciar la autonomía y competencia social en los estudiantes. Además, este deporte también promueve la actividad física, mejora su condición física, desarrolla habilidades motoras y el bienestar general de los

adolescentes. En ese sentido, este programa basa su importancia en el desarrollo socioemocional en esta etapa de la vida, así como los beneficios físicos y sociales que el fútbol puede proporcionar.

1.3.2. Justificación practica

La aplicación práctica de este programa radica en la promoción de la interacción social, el trabajo en equipo, la comunicación y la cooperación, lo que ayuda a los adolescentes a desarrollar habilidades sociales y emocionales. Además, el fútbol implica actividad física, lo que contribuye a mejorar la condición física, la coordinación motriz y la salud en general. Dichas habilidades y beneficios pueden ser fundamentales para el desarrollo integral de los adolescentes en esta etapa de sus vidas. Por otro lado, esta investigación podrá utilizarse como medio didáctico e informativo como aporte para, tanto la institución educativa como para la UNMSM y que por ende constituye un apoyo para los docentes, estudiantes y comunidad educativa del área de Educación Física.

1.3.3. Justificación metodológica

Para la elaboración de la presente investigación se tomó en cuenta el esquema de tesis del tipo cuantitativa. Donde en un principio se describió el problema desde un contexto mundial, región, nacional y local para posteriormente plantear problemas y generar objetivos en base a estos problemas. Pasando por las limitantes de la investigación y plantear una suerte de hipótesis en base a antecedentes, bases teóricas; lo que conlleva a obtener un

marco conceptual para aplicar diversos métodos propios del programa como lo son sesiones de clase, partidos mixtos y actividades en equipo, sesiones de reflexión y discusión, evaluación continua y actividades en favor de la inclusión y diversidad. De esta manera, darle más contribución a base de situaciones empíricas al desarrollo de las capacidades sociomotrices.

1.4. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones de este proyecto principalmente fueron la disponibilidad limitada de recursos, más específicamente al acceso a información relevante a situaciones problemáticas a nivel mundial, regional o nacional que pudieran ser de ayuda para la explicación del tema expuesto. Además, la búsqueda de antecedentes en relación a las dos variables, era muy limitado. Varias de ellas habían sido citadas pocas veces, lo que hacía más complicado el tener una fuente confiable. Por otra parte, debido a las festividades y asuetos programados por la institución se vio en la necesidad de suspender clases programadas.

CAPITULO II
REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Marco teórico

El fútbol en el ámbito educativo va más allá de lo técnico táctico, siendo una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los estudiantes. Según Blancarte (2010), este deporte promueve la cooperación, trabajo en equipo, comunicación respeto y resolución de conflictos. Este programa de fútbol se enfoca en las capacidades sociomotrices y valores como la deportividad, inclusión y respeto, mejorando tanto aspectos físicos como sociales y emocionales de los estudiantes. En el caso de las capacidades sociomotrices, la idea más importante al momento de definir las capacidades sociomotrices es comprenderlas como un conjunto de habilidades que permiten al individuo interactuar de manera efectiva con su entorno a través del movimiento (Parlebas, 1999). Estas capacidades no solo se limitan a la ejecución de acciones motoras básicas, sino que también involucran aspectos cognitivos, sociales y emocionales que permiten al individuo desenvolverse de manera integral en diferentes contextos (Castañer y Camerino, 1996).

2.2. Antecedentes de estudios

2.2.1. Internacionales

Rebaque et al. (2019) en su investigación, se llevó a cabo un estudio descriptivo cuantitativo, la cual analiza si dentro de la educación primaria se trabajan las habilidades sociales. Se aplicaron cuestionarios a 166 alumnos (9-11 años), 60 padres y 15 docentes de diferentes tipos de centros educativos (público, concertado y privado). Los cuestionarios fueron diseñados para evaluar cinco áreas clave de habilidades sociales, con preguntas tipo test para los alumnos y padres, y una mezcla de preguntas abiertas y cerradas para los docentes. El 82% de los alumnos y padres seleccionaron respuestas correctas, destacando una mayor comprensión en centros privados y concertados. Los

docentes reconocieron la importancia de las habilidades sociales, pero pocos las integraban de forma sistemática en el currículo escolar.

Merino et al. (2022), en su investigación, analizaron, mediante una metodología cualitativa basada en observación participante, cómo se manifiesta la competitividad en equipos de fútbol prebenjamín en La Rioja, involucrando a 101 niños, 10 entrenadores y sus familias durante dos cursos escolares. Los hallazgos, organizados en categorías temáticas, evidenciaron que tanto entrenadores como familiares otorgan gran importancia a cualidades como la rapidez, el esfuerzo y la combatividad, mientras que factores externos, como las expectativas familiares y la captación de jugadores, incrementan la rivalidad entre equipos. Aunque no se presentaron datos en porcentajes, se concluyó que esta competitividad a menudo desplaza el enfoque pedagógico, priorizando el rendimiento sobre la formación integral de los niños, por lo que se recomienda promover entornos deportivos que valoren más el aprendizaje y los valores educativos.

Vergara y Marín (2022), en su investigación, tuvo como objetivo analizar el efecto de un programa de actividades sociomotrices, basado en estrategias de aprendizaje cooperativo, en el fortalecimiento de la interacción y comunicación entre estudiantes de séptimo grado del Colegio San Miguel, en Tuluá. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental de tipo pretest-posttest, sin grupo control. La muestra estuvo conformada por 22 estudiantes que, tras el confinamiento, presentaban dificultades en habilidades sociales. La intervención consistió en 12 sesiones con dinámicas sociomotrices orientadas a mejorar la interacción y la comunicación. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en estas

habilidades entre los participantes al finalizar el programa, demostrando la efectividad de este tipo de estrategias, aunque no se reportaron porcentajes específicos.

Sánchez y Alfredo (2021), en su investigación, llevaron a cabo una sistematización de experiencias en la Fundación Vidamor, en Bogotá, con una población de niños y niñas de entre 7 y 9 años en condición de vulnerabilidad social. El objetivo fue analizar cómo el fútbol, aplicado desde actividades técnicas y pedagógicas, podía contribuir al fortalecimiento de valores ciudadanos como el respeto, la honestidad, la responsabilidad y la inclusión. La metodología consistió en sesiones semanales de 120 minutos, cada una orientada al desarrollo de un valor específico mediante dinámicas futbolísticas. Los resultados cualitativos reflejaron mejoras importantes en la convivencia, la cooperación y el reconocimiento de los valores en el espacio deportivo y cotidiano, aunque no se reportaron porcentajes cuantificables de estos avances.

Silva, L. & Silva J. (2020), en su investigación, llevaron a cabo un estudio con el objetivo de investigar cómo el resultado de la competición (victoria o derrota) y el tipo de competición (cooperativa u opositiva) influyen en las emociones de los participantes. La muestra consistió en 117 estudiantes de entre 11 y 13 años, quienes participaron en cuatro tipos de competencias motrices. Mediante un diseño cuasi-experimental y el uso del cuestionario GES-C para evaluar las emociones experimentadas, los resultados revelaron que tanto el tipo de competición como el resultado afectan de manera significativa las emociones de los estudiantes. Las competencias

cooperativas generaron emociones más intensas tanto positivas como negativas, mientras que la victoria provocó emociones positivas y la derrota generó emociones negativas más intensas. Los análisis estadísticos confirmaron la significancia de estas interacciones, destacando la relación directa entre las emociones y la conducta motriz de los participantes.

2.2.2. Nacionales

Espinoza (2023), en su investigación, llevó a cabo un estudio con el objetivo de evaluar el impacto de un programa de acción sociomotora en el aprendizaje del fútbol en niños del Asentamiento Humano "Villa los Warpas" en Ayacucho, durante el año 2022. La muestra consistió en 10 niños de entre 8 y 10 años. El diseño del estudio fue cuasi-experimental con pretest y posttest, y se utilizó el "Test de dominio de acción sociomotor para el aprendizaje del fútbol" para medir los resultados. Los hallazgos indicaron mejoras significativas en las habilidades de los participantes. En términos de desempeño, el 80% de los niños alcanzó niveles más altos en situaciones de juego con colaboración, y el 60% logró avances en el aprendizaje general del fútbol. Los resultados fueron estadísticamente significativos, confirmando la efectividad del programa en el desarrollo de habilidades motrices y de juego en los niños.

Prada (2019), en su investigación, propone como objetivo implementar un programa de educación física mediante estrategias del enfoque por competencias para desarrollar las capacidades sociomotrices. Fue una investigación del tipo descriptiva-propositiva. La muestra del estudio estuvo constituida por 32 estudiantes. Una de las tantas conclusiones a las que

se llega, es que el desarrollo de las capacidades sociomotrices no solo debe quedarse en el desarrollo motriz sino también en la promoción de la creatividad.

Silva y Yucet (2022), en su investigación, desarrollaron un estudio con el objetivo de fortalecer las habilidades sociomotrices en estudiantes de quinto grado del colegio Innova Schools, sede Santa Ana, en el distrito de Los Olivos. La población estuvo conformada por 36 estudiantes, quienes participaron en talleres de juegos tradicionales diseñados e implementados durante las clases de educación física. La metodología empleada fue cualitativa, utilizando la sistematización de experiencias para analizar los efectos de estas actividades en las capacidades físicas y sociales de los niños, especialmente tras el confinamiento por la pandemia. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en las habilidades sociomotrices de los estudiantes luego de la intervención, aunque el estudio no reportó porcentajes específicos para cuantificar estos avances.

Lozano y Paredes (2019), propone como objetivo determinar si la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye en la mejora de las capacidades sociomotrices. Se empleó como tipo de estudio un modelo cuantitativo cuasi experimental. La muestra de estudio estuvo constituida por 54 estudiantes, el grupo experimental tuvo menor resultado que el grupo experimental, se concluye que el programa de juegos cooperativos influye significativamente en la mejora de capacidades sociomotrices.

Vargas e Hilario (2019), en su investigación, realizaron un estudio con el objetivo de analizar la relación entre los fundamentos del fútbol y la

socialización de los estudiantes de nivel primario en la Institución Educativa Privada Qorikancha. La investigación se desarrolló con estudiantes de cuarto grado de las secciones A y B, utilizando un enfoque cuantitativo con diseño correlacional transversal. Para recoger información, se aplicó un cuestionario dirigido a los estudiantes. Los resultados demostraron que la práctica de los fundamentos del fútbol tuvo una influencia positiva y significativa en la socialización de los niños, favoreciendo su interacción, convivencia y adaptación en el entorno escolar, aunque el estudio no reportó porcentajes específicos en sus resultados.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Bases teóricas de la variable “Fútbol sin fronteras”

2.3.1.1. Definición de programa

Un programa de investigación puede ser entendida como una estructura organizada que aborda de manera sistemática y de largo plazo un área de estudio específica con el objetivo de generar conocimiento. De hecho, basándonos en la definición de Sánchez y Prieto, Un programa es un conjunto de actividades y procesos interconectados que se llevan a cabo para lograr un objetivo común. Estos proyectos están relacionados entre sí y tienen una naturaleza similar (Sánchez y Prieto, 2002, como se cita en Gutiérrez, Gallego et al, 2005).

2.3.1.2. Definición del programa “Fútbol sin fronteras”

Este programa de fútbol tiene como intención el desarrollo de las capacidades sociomotrices se enfoca en mejorar las habilidades físicas y sociales de los participantes. Se busca no solo el desarrollo de destrezas técnicas y físicas, sino también promover la interacción, la comunicación y el trabajo en equipo. A través de actividades específicas, se busca fortalecer tanto las habilidades motrices como las habilidades sociales de los estudiantes. En esta línea, López Tenorio et al. (2024) evidenciaron que la práctica sistemática del fútbol en niños de 8 a 10 años favorece significativamente el desarrollo de capacidades coordinativas, sociales y técnicas, demostrando que este deporte puede ser una herramienta pedagógica eficaz para potenciar habilidades físicas y sociales en los niños.

2.3.1.3. Los valores del fútbol

En un artículo del periódico La Vanguardia escrito por Rodríguez (2014), titulado “Valores del fútbol” cuenta que los entrenadores de fútbol infantil no solo se centran en la preparación técnica y táctica, sino que también trabajan en la inculcación

de valores en sus jugadores. Estos valores, como el trabajo en equipo, el respeto por los demás, la responsabilidad, el esfuerzo, la verdad, el disfrute de la vida y la capacidad de ganar y perder, son tan o más importantes que el hecho de marcar o evitar un gol. El fútbol infantil no solo es un deporte, sino también una escuela de vida.

2.3.1.4. La educación basada en valores educativos

Según Kohlberg (1984), la educación en valores es un proceso continuo que se desarrolla a lo largo de la vida, influenciado por experiencias personales, interacciones sociales y reflexión moral. Este enfoque busca fortalecer la dimensión moral de los individuos, cultivar una conciencia crítica que les permita discernir entre lo correcto y lo incorrecto, y actuar conforme a principios éticos sólidos incluso en situaciones difíciles.

Esta forma de educación persigue el desarrollo integral de la persona, promoviendo valores como el respeto por los derechos humanos, la justicia, la solidaridad y la responsabilidad cívica. Se trata de formar ciudadanos capaces de contribuir positivamente a la sociedad, enfrentar desafíos éticos y resolver conflictos de manera constructiva (Herrera, 2010).

Además, la educación en valores no se limita a la enseñanza de conocimientos académicos, sino que busca inculcar principios éticos y morales para guiar el comportamiento y las decisiones de los individuos hacia una convivencia social armoniosa y responsable (Herrera, 2010; Kohlberg, 1984).

2.3.1.5. Organización de la variable “Fútbol sin fronteras”

Objetivo

Fomentar el desarrollo integral de los participantes a través de la práctica del deporte, potenciando sus habilidades motrices, promoviendo la cooperación y el

trabajo en equipo, favoreciendo la autoconfianza y la autoestima, desarrollando valores y ética deportiva, y mejorando su salud física y mental.

Contenido

- Sesiones de clase: Se realizarán sesiones de clase que se enfoquen en el desarrollo de las capacidades sociomotrices.
- Partidos y actividades en equipo: Se organizarán partidos y actividades en equipo que promuevan la cooperación, la comunicación y la toma de decisiones en grupo.
- Sesiones de reflexión y discusión: Se llevarán a cabo sesiones en las que se fomentará la reflexión sobre los valores deportivos, la ética y la importancia de la deportividad.

Materiales

Balones de fútbol

Conos

Aros

Metodología: Mediante el uso de estrategias o estilos de enseñanza dirigidos como lo serían la asignación de tareas; estilos de enseñanza participativos: la enseñanza recíproca, enseñanza en pequeños grupos y también estilos que promueven la individualización como lo es el trabajo por grupos. Y por último estilos cognitivos como el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

Evaluación: La evaluación será continua. Se evaluará el progreso de cada estudiante en términos de habilidades motrices, desarrollo social y valores éticos. Esto permitirá ajustar el programa según las necesidades individuales. Además, se hará tanto una prueba de entrada como de salida.

Inversión: Autofinanciado.

2.3.2. Bases teóricas de la variable “capacidades sociomotrices”

2.3.2.1. Definición de capacidades sociomotrices

De acuerdo con Castañer y Camerino (2022), las capacidades sociomotrices son aquellas que permiten a las personas relacionarse y comunicarse con su entorno social mediante el movimiento. Estas capacidades integran aspectos físicos, afectivos y cognitivos, favoreciendo la interacción, cooperación y toma de decisiones en actividades grupales. Se desarrollan principalmente en contextos de juego, deporte y dinámicas motrices, donde el individuo no solo ejecuta acciones, sino que también interpreta y responde a las conductas de los demás, promoviendo así su socialización y adaptación al grupo.

Según Pierre Parlebas (1989), las capacidades sociomotrices se adquieren a través de la interacción con el entorno social y la participación en actividades físicas compartidas. En su enfoque, estas habilidades no se limitan al aspecto físico, sino que abarcan también competencias sociales y comunicativas esenciales para integrarse y desenvolverse en grupos y comunidades. Parlebas destaca que la práctica motriz en conjunto no solo fortalece el cuerpo, sino que también enriquece habilidades como la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos, fundamentales para una interacción social efectiva y armoniosa (Parlebas, 1989).

2.3.2.2. Importancia de las capacidades sociomotrices

La importancia de las capacidades sociomotrices radica en la potenciación de las habilidades sociomotrices ya que es útil en el empleo de técnicas que favorecen en la comunicación y expresión, tanto oral como corporal, el desenvolvimiento dentro de los juegos cooperativos y actividades que fomenten la creatividad (Ossorio, 2005). Además, el desarrollo de la sociomotricidad permite, valga la redundancia, el desarrollo de la expresión corporal por lo que se utiliza el cuerpo para la generación de

diversos movimientos los cuales se utilizan como medio de aprendizaje para todo ser humano (Jiménez, A y Ledesma, F., 2018).

2.3.2.3. La educación física y socialización

La "Educación Física y Socialización" se entiende como el proceso por el cual la actividad física y los deportes facilitan la interacción entre personas, fomentan el desarrollo de habilidades sociales y promueven la integración en un grupo o comunidad. Este proceso es fundamental para la adquisición de valores como el trabajo en equipo, la cooperación, la empatía y el respeto por los demás (Bailey, 2006). Según Bailey (2006), la participación en actividades físicas estructuradas en el entorno escolar no solo mejora la salud física de los estudiantes, sino que también fortalece sus habilidades sociales, preparándolos mejor para enfrentar desafíos interpersonales y contribuir positivamente al ambiente escolar.

Según Berger y Luckmann (1968), la socialización secundaria ocurre en instituciones como las escuelas y actividades organizadas como el fútbol, permitiendo a los niños aprender normas, valores y habilidades propias del sistema social. Esto se aplica al desarrollo de competencias sociales en niños mediante prácticas deportivas organizadas.

Según estudios de Chao (2019) el juego físico ayuda a los estudiantes a enfrentar emociones intensas como la frustración y el miedo en un ambiente seguro. Esto no solo mejora su capacidad para manejar el estrés, sino que también promueve expresiones emocionales más saludables a través del movimiento y la interacción.

2.3.2.4. El impacto del deporte en la formación integral

En su obra Posmodernidad y deporte: Entre la individualización y la masificación (2002), Manuel García-Ferrando examina cómo el deporte, especialmente el fútbol, ha evolucionado de ser una actividad centrada en el

rendimiento físico a convertirse en una herramienta educativa y socializadora. A través de su análisis, sostiene que el fútbol no solo desarrolla habilidades físicas, sino que también fomenta capacidades sociomotrices, como la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo. Estas habilidades son esenciales para el crecimiento integral de los jóvenes, ya que se reflejan tanto en su desarrollo físico como en su interacción social.

García-Ferrando concluye que el fútbol, cuando se aplica en programas educativos y recreativos, promueve valores como la solidaridad y el respeto mutuo, ayudando a los jóvenes a mejorar tanto en sus capacidades motrices como en sus habilidades sociales. De este modo, el fútbol no solo impacta el cuerpo, sino que contribuye a un desarrollo equilibrado y armonioso en todos los aspectos de la vida.

En la investigación de Lorenzo y Bueno (2011) se menciona la teoría del aprendizaje de Albert Bandura que se cita frecuentemente para explicar cómo las conductas prosociales se desarrollan mediante la observación y la imitación de modelos en contextos como el deporte. En este marco, el fútbol se convierte en una plataforma para que los participantes aprendan valores y normas sociales al observar a sus compañeros y entrenadores en situaciones de cooperación y competencia controlada.

2.3.2.5. Dimensiones de la variable “capacidades sociomotrices”

Las capacidades sociomotrices principales para Rosas (2021) son la interacción y comunicación, introyección y la emoción y expresión corporal.

2.3.2.5.1. Interacción y comunicación

Para Homans ambos términos pueden ir de la mano, pero prioriza el término interacción por encima de comunicación. Ya que se dice que cuando se habla de comunicación se lo hace con la intención de referirse a acciones verbales, mientras que la interacción incluye el contacto no verbal (citado en Rodríguez, 1968). Por otro lado,

y por la misma línea, Castañer (2001), sostiene que tanto la interacción como la comunicación son dimensiones humanas que intervienen en toda conducta motriz. Aunque la interacción es un término más amplio que el de comunicación ya que implica una ida y venida de información (citado en Rosas, 2021).

2.3.2.5.2. Introyección

Según Castañer (2001), la consciencia corporal se define como la capacidad de percibir y comprender las sensaciones y movimientos del propio cuerpo, lo cual facilita un mejor reconocimiento y manejo de la identidad corporal de cada individuo. Esta habilidad no solo implica la sensación física inmediata, sino también una integración progresiva de estas experiencias en el desarrollo cognitivo del individuo. A medida que se fortalece la motricidad, el cerebro procesa y registra estos avances, enriqueciendo así la capacidad de la persona para interactuar eficazmente con su entorno físico y social (citado en Rosas, 2021).

2.3.2.5.3. Emoción y expresión corporal

Para Damasio (2005), las emociones anteceden a los sentimientos, es decir, la emoción es una respuesta del organismo a un estímulo que puede ser un objeto o suceso con implicancia biológica (citado en Blanco, 2019). Para Sefchovich y Waisburd (1999), la expresión corporal es una disciplina que utiliza el cuerpo como un medio para comunicar y explorar la vida interior. El cuerpo es una fuente de salud, energía y fortaleza, pero también es un vehículo para expresar emociones, sentimientos, pensamientos y experiencias. La expresión corporal puede ayudar a las personas a conocerse mejor a sí mismas, a desarrollar su creatividad y a mejorar su comunicación (citado en Ruano, 2004).

2.4. Definición de términos

- Cooperación: La cooperación es la capacidad de trabajar con otras personas para lograr un objetivo común. Es una habilidad esencial para la vida, ya que nos permite alcanzar metas que no podríamos alcanzar por nosotros mismos (UNICEF, s.f.).
- Creatividad: Capacidad de generar ideas originales, novedosas y valiosas (UTP, 2023).
- Habilidades sociales: Son comportamientos eficaces en situaciones de interacción social (Blanco, 2019).
- Socio motricidad: Se entiende por socio motricidad cuando la persona usa su cuerpo en su totalidad para diversas situaciones con el objetivo de relacionarse con sus pares, poniendo posturas y gestos de forma más relevante que el habla al momento de comunicarse (Castañer y Camerino, 2001, citado en Jiménez y Ledesma, 2018)
- Trabajo en equipo: El trabajo en equipo es una forma de organizar el trabajo, donde personas colaboran para resolver un problema o desarrollar una experimentación (Piaget citado en Parrat, 2007).

CAPITULO III
HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

Hipótesis General

Existe una influencia significativa del Programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Hipótesis Específicas

H1. Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

H2. Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

H3. Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

3.2. Variables

3.2.1. Variable “Fútbol sin fronteras”

Definición conceptual

Es la ejecución sistemática de un conjunto de acciones las cuales tienen como propósito el empleo de diversas actividades y ejercicios específicos, donde se busca potenciar el desarrollo socio motor de los estudiantes, fortaleciendo su capacidad para relacionarse con otros, resolver problemas, tomar decisiones y mejorar su bienestar general. Este tipo de programa se enfoca en el desarrollo de habilidades tanto físicas como sociales, fomentando la interacción, la cooperación, la comunicación, el trabajo en equipo y la adquisición de destrezas motrices.

3.2.2. Variable capacidades sociomotrices

Definición conceptual

Las capacidades sociomotrices son las habilidades que permiten al individuo relacionarse con los demás a través del movimiento. Estas habilidades se desarrollan a lo largo de la vida, pero son especialmente importantes durante la infancia y la adolescencia. El niño o la niña aprende a relacionarse con el entorno y con los demás a través del movimiento. Al jugar con otros niños, el niño o la niña empieza a comprender las reglas del juego y a respetar a los demás. Además, el niño o la niña aprende a expresar sus emociones y sentimientos a través del movimiento (Castañer, 2001 citado en Rosas, 2021).

Definición operacional

Se medirá a través de una lista de cotejo. Esta herramienta de evaluación es útil para medir las capacidades sociomotrices propuestas. Esta lista contiene una serie de indicadores de desempeño que describen las capacidades sociomotrices que se espera que los estudiantes demuestren en un determinado nivel de desarrollo. Al observar el desempeño de los estudiantes durante la realización de actividades físicas y juegos, el docente puede utilizar la lista de cotejo para marcar si el estudiante ha logrado o no alcanzar cada criterio. Esto permite obtener una evaluación objetiva y detallada del progreso de cada estudiante en el desarrollo de sus capacidades sociomotrices.

3.3. Operacionalización de las variables

3.3.1. Organización de la variable “Fútbol sin fronteras”

Tabla 1

Organización de la variable “Fútbol sin fronteras”

Variable	Organización del programa	Evaluación del programa
Programa “Fútbol sin fronteras”	Presentación	• Prueba de entrada • Prueba de salida
	Objetivo	
	Fundamentación teórica del programa “Fútbol sin fronteras”	
	Materiales	
	Beneficiarios	
	Duración del programa	
	Metodología	
	Organización de las sesiones por semana	
	Evaluación	
	Evidencia fotográfica	

3.3.2. Operacionalización de la variable capacidades sociomotrices

Tabla 2

Variable	Dimensiones	Indicadores de desempeño	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Capacidades sociomotrices	Interacción y comunicación	- Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales	1-5	No (1) A veces (2) Si (3)	Alto Medio Bajo
		- Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades.			
		- Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa.			
		- Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados.			
		- Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo las críticas de sus compañeros.			
	Introyección	- Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras. - Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base. - Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol. - Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita. - Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase.	6-10		
	Emoción y expresión corporal	- Identifica y nombra sus emociones de forma precisa. - Expresa sus emociones de manera apropiada según el contexto y la situación. - Regula sus emociones de manera saludable, sin reprimirlas ni desbordarse. - Comprende que su lenguaje puede influir en la interpretación de su mensaje. - Busca moverse de manera natural y fluida,	11-15		

sin interrupción ni desorden en su
movimiento corporal.

Operacionalización de la variable capacidades sociomotrices

CAPÍTULO IV

MATERIALES Y MÉTODOS

4.1. Áreas de estudio

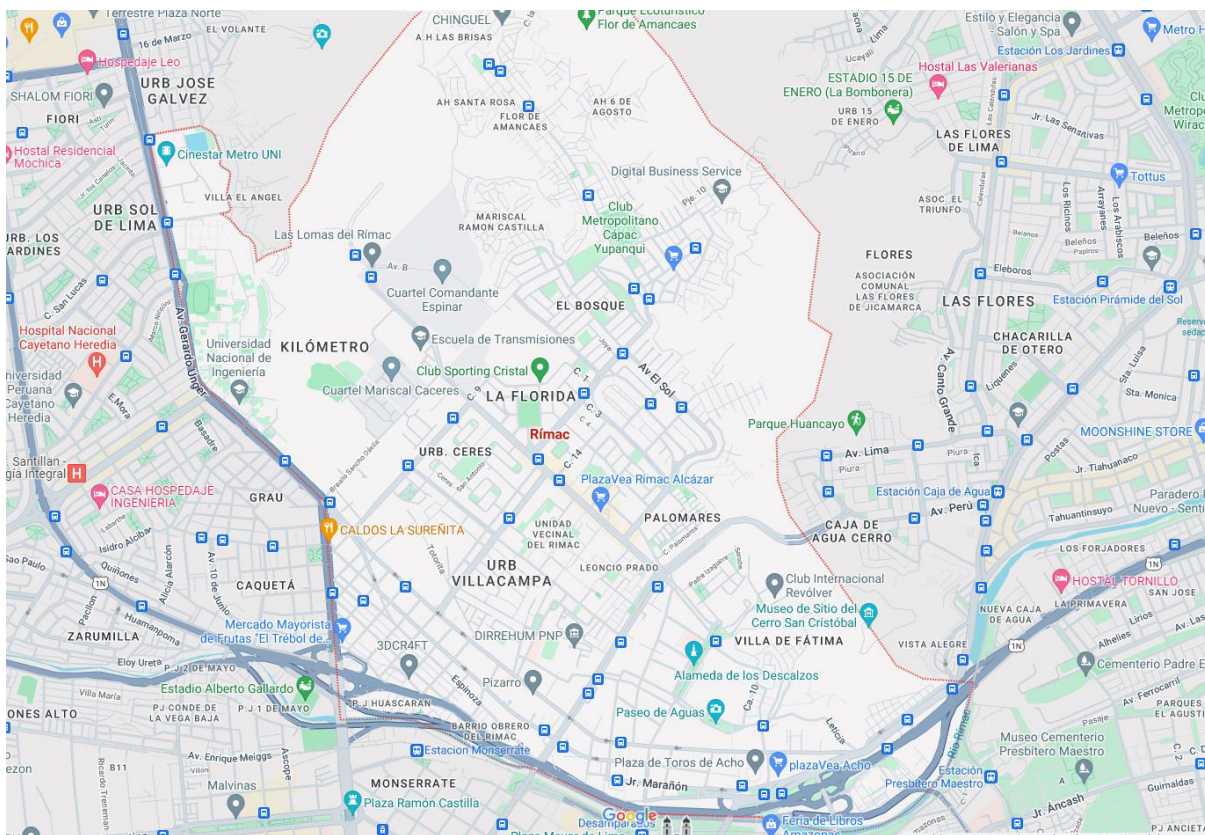
4.1.1. Área de estudio temática

Esta investigación va de acuerdo con la línea de investigación de Pedagogía y didáctica. Dicha línea de investigación tiene como concepto general la exploración de la dinámica de intercambio de conocimientos entre profesores y estudiantes de educación física a medida que participan en la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de educación física. Estas ideas sobre la investigación en Pedagogía y Didáctica de la Educación Física y su relación con un programa de fútbol que influye en las capacidades sociomotrices de los estudiantes establecen una conexión entre teoría y práctica. Comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje y los enfoques de la Educación Física permite diseñar programas efectivos que consideren las características y necesidades de los estudiantes. Los fundamentos teóricos y técnicos estructuran programas coherentes que fomentan la participación activa y el pensamiento crítico. Además, analizar el movimiento y el papel del cuerpo en la educación revela cómo el fútbol contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo a través de la experiencia práctica.

De hecho, Sánchez-Jiménez (2017) destaca la importante contribución de la educación física al desarrollo de las habilidades socio motoras, enfatizando el papel de la actividad física en la promoción de la interacción social, la cooperación y la comunicación entre los estudiantes.

4.1.2. Área de estudio geográfica

La institución educativa donde se desarrolló esta investigación pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local 02 y se encuentra ubicada en el distrito del Rímac ([12°02'07"S 77°01'38"O](#)), departamento de Lima Metropolitana, país Perú.



4.2. Diseño de investigación

El enfoque de investigación pertinente es el cuantitativo; para Hernández, Fernández, y Baptista (2014) el enfoque cuantitativo es un método de investigación que se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para probar hipótesis. El proceso comienza con la identificación de una idea, que se delimita y se convierte en objetivos y preguntas de investigación. Luego, se revisa la literatura y se construye un marco teórico para fundamentar la investigación. De las preguntas se derivan hipótesis, que son afirmaciones que se pueden comprobar o refutar a través de la recolección y análisis de datos. A continuación, se diseña el estudio, que es el plan para probar las hipótesis. El diseño incluye la selección de la muestra, la recolección de datos y el análisis de datos. La recolección de datos se realiza a través de instrumentos estandarizados, como encuestas, cuestionarios o pruebas. El análisis de datos se realiza mediante técnicas estadísticas, que permiten establecer patrones de comportamiento.

Finalmente, se presentan las conclusiones del estudio, que son las respuestas a las preguntas de investigación. Las conclusiones deben basarse en los datos y deben ser coherentes con el marco teórico.

El tipo de investigación será aplicada; para Sánchez y Reyes (2015) se caracteriza por el interés en la utilidad de diversos conocimientos teóricos a una situación en concreto y analizar las consecuencias pragmáticas que deriven de la práctica misma. Además, la investigación aplicada indaga sobre los conocimientos para hacer, actuar, construir y modificar. Es por ello que le preocupa la aplicación de acciones inmediatas sobre una situación problemática por encima del desarrollo de un conocimiento de carácter universal. Se puede afirmar entonces que este tipo de investigación lo realizan investigadores educacionales, sociales y también el investigador en psicología aplicada.

El nivel de investigación será explicativo; para Sánchez y Reyes (2015), son estudios que están orientados a la búsqueda de una explicación del tipo científica de tal manera que permita dar una predicción. También hay que tener en cuenta la forma en cómo identificamos los factores explicativos de una variable o fenómeno y que nos pueden llevar a la formulación de principios y/o leyes básicas. Cabe mencionar que para este tipo de estudios es necesario el planteamiento de una hipótesis para que de alguna manera se pueda explicar tentativamente la existencia de un fenómeno; aunque esta hipótesis no tiene que estar presente de forma explícita en estudios descriptivos. Por último, está el hecho de su relación con las investigaciones experimentales o tecnológicas, ya que en cierto modo su propósito de investigación es la modificación de un fenómeno. Por ejemplo, qué métodos o técnicas podríamos emplear para variar o cambiar un aprendizaje inadecuado.

El diseño utilizado es cuasiexperimental; según Sousa, Driessnack y Costa (2007) los diseños cuasiexperimentales son estudios que intentan determinar si una intervención causa un cambio en una variable dependiente. Sin embargo, a diferencia de los diseños experimentales, no utilizan la asignación aleatoria de los sujetos a los grupos. Esto significa que los grupos de comparación no son necesariamente iguales al inicio del estudio, lo que puede dificultar la interpretación de los resultados. A pesar de esta limitación, los diseños cuasiexperimentales son útiles para probar la efectividad de una intervención en entornos naturales. Esto se debe a que son más fáciles de implementar y pueden ser más representativos de la realidad que los diseños experimentales.

El método de estudio empleado será el hipotético deductivo. El método hipotético- deductivo según Gianella (1995) es un procedimiento utilizado en las ciencias fácticas para generar conocimiento. Comienza con la observación de un fenómeno que se desea explicar. A partir de esa observación, se formula una hipótesis, que es una conjetura que intenta explicar el fenómeno. La hipótesis se somete a prueba mediante la deducción de consecuencias observables. Si las consecuencias se confirman, la hipótesis se corrobora. Si las consecuencias se refutan, la hipótesis se refuta. En términos más simples, el método hipotético-deductivo es como un juego de adivinanzas. Primero, hacemos una suposición sobre cómo funciona el mundo. Luego, hacemos predicciones basadas en esa suposición. Si nuestras predicciones se cumplen, nuestra suposición es correcta. Si nuestras predicciones no se cumplen, nuestra suposición es incorrecta.

4.3. Población y muestra

Se entiende por población a el conjunto total de casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Chaudhuri, 2018 y Lepkowski, 2008b citado en Hernández y

Mendoza, 2018). En algunos trabajos de investigación, las características de la población que se investiga no se describen de manera clara o precisa. Esto puede llevar a errores en la interpretación de los resultados, ya que la muestra no necesariamente representa a la población de manera fiel. Por lo tanto, es importante establecer las características de la población con claridad, para poder determinar los parámetros muestrales adecuados (Hernández & Mendoza, 2018). Muestra es entendida como un subgrupo de un grupo más grande, llamado población o universo. Se utiliza para recolectar datos sobre esa población. Para que los resultados de la investigación sean válidos, la muestra debe ser representativa de la población. Esto significa que debe tener las mismas características que la población, en términos de tamaño, composición y distribución (Hernández y Mendoza, 2018).

Por su parte el muestreo es un proceso para seleccionar un grupo de personas, objetos o fenómenos que representen a una población. Este grupo se denomina muestra. El muestreo permite obtener información sobre las características de la población, sin necesidad de estudiar todos sus miembros (Sánchez et al., 2018).

Población

Se considerará como población a todos los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, con un total de 54 estudiantes.

Tabla 3

Población de estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos

Grado y sección	Número de estudiantes
4to- sección A	25
4to -sección B	29
Total	54

Muestra

La muestra estará constituida por 54 estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos

Tabla 4

Muestra seleccionada de estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos

Grado y sección	Número de estudiantes
4to - sección A	25
4to - sección B	29
Total	54

Muestreo

El muestreo empleado será el **no** probabilístico. En las muestras no probabilísticas, la elección de los individuos no se realiza al azar, sino que se basa en criterios subjetivos del investigador. Estos criterios pueden estar relacionados con las características de la población a estudiar, con los objetivos de la investigación o con las limitaciones del investigador. Por ejemplo, un investigador puede decidir seleccionar una muestra de personas que sean accesibles o que sean representativas de un grupo específico de interés. También puede decidir seleccionar una muestra de personas que estén dispuestas a participar en la investigación. Las muestras no probabilísticas son menos representativas que las muestras probabilísticas, pero pueden ser útiles en situaciones en las que no es posible realizar un muestreo aleatorio (Hernández y Mendoza, 2018).

4.4. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica para Sánchez et al (2015), las técnicas de investigación son las herramientas que se utilizan para recopilar información sobre una realidad o fenómeno. Estas técnicas varían según los objetivos de la investigación y el método de investigación que se utilice. Cabe mencionar que las técnicas se pueden clasificar en directas e indirectas. Se entiende por instrumento de recolección de datos a herramientas que permiten al investigador recopilar información. De hecho, para Bisquerra (2004), los instrumentos de recolección de datos son herramientas que el investigador utiliza para recopilar la información que necesita para responder a las preguntas de su investigación.

La técnica empleada es la observación. Para Sánchez (2015), la observación es un método de investigación que puede realizarse de diferentes maneras. En términos generales, la observación puede ser natural o espontánea, sistemática o estructurada,

participante o no participante, y de laboratorio o de campo. La observación sistemática es un método de investigación que consiste en observar un fenómeno o comportamiento de forma planificada y controlada. El investigador define los objetivos de la observación, los criterios de observación y los instrumentos que utilizará.

El instrumento utilizado es una lista de cotejo. Para Díaz y Hernández (2002), la lista de cotejo es una herramienta que permite registrar la presencia o ausencia de una conducta u otro rasgo en un periodo determinado de observación.

4.4.1. Ficha técnica del instrumento

Tabla 5

Ficha técnica del Instrumento capacidades sociomotrices

Criterio	Observación
Nombre del instrumento	Ficha de observación de Capacidades Sociomotrices
Autor	Juan Manuel Prada Robles
Año	2019
País	Perú
Adaptación	George Alvino Sifuentes
Año	2024
País	Perú
Institución	Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Escuela Profesional de Educación Física
Dimensiones	Posee 3 dimensiones: Dimensión interacción y comunicación, dimensión introyección y dimensión emoción y expresión corporal. La escala utilizada es de 1 (No), 2 (a veces) y 3 (Si)
Número de ítems	15

4.4.2. Validez de instrumentos

Según Kerlinger (1986), la validez es la cualidad que permite afirmar que un instrumento o una prueba mide realmente aquello que se propone medir. Esto significa que los resultados obtenidos deben ser precisos y estar libres de errores o sesgos, para que sean útiles y confiables para la investigación.

Tabla 6

Validez del instrumento capacidades sociomotrices

Nombre de autores	Institución	Puntaje
Dr. Díaz Andía, Hernando	UNMSM	90 %
Dr. Mamani Ramos, Angel Anibal	UNMSM	92.9 %
Dr. Campana Concha, Abelardo Rodolfo	UNMSM	90 %

4.4.3. Fiabilidad del instrumento

Según Babbie (2010), la fiabilidad se define como la capacidad de un instrumento de medición para generar resultados similares en diferentes momentos o condiciones. Esto significa que, si utilizamos el mismo instrumento para medir el mismo fenómeno en diferentes ocasiones o con diferentes personas, debemos obtener resultados similares.

Tabla 7*Fiabilidad del instrumento capacidades sociomotrices*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.885	15

Los resultados mostrados del instrumento, superan la mínima fiabilidad estadística requerida.

4.5. Análisis estadístico

En esta investigación, se utilizarán técnicas estadísticas para organizar, presentar y describir los datos recolectados. Estas técnicas se denominan estadística descriptiva y su objetivo es proporcionar una visión general de los datos, incluyendo su distribución, su centralidad y su dispersión (Sánchez et al., 2018). Asimismo, para contrastar las hipótesis de investigación, se utilizarán técnicas estadísticas para inferir conclusiones sobre la población a partir de los datos de una muestra. Estas técnicas se denominan estadística inferencial y se dividen en dos grandes categorías: la estadística inferencial paramétrica, que supone que los datos de la población se distribuyen de una manera determinada, y la estadística inferencial no paramétrica, que no hace ninguna suposición sobre la distribución de los datos de la población (Sánchez et al., 2018).

CAPITULO V

RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Resultados descriptivos de la variable capacidades sociomotrices

Resultados descriptivos de la variable capacidades sociomotrices

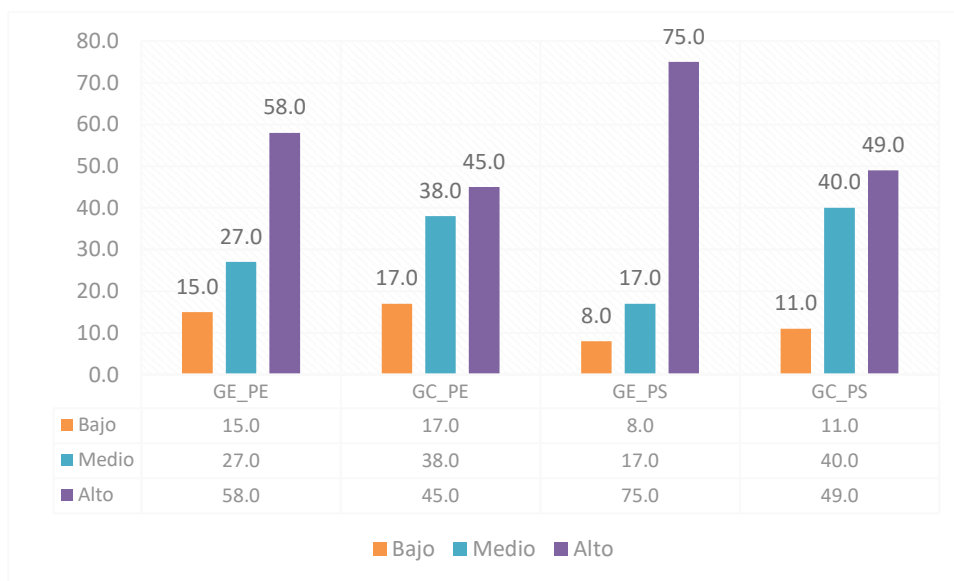
Tabla 8

Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de las capacidades sociomotrices

	GE_PE	GC_PE	GE_PS	GC_PS
Bajo	15	17	8	110
Medio	27	38	17	40
Alto	58	45	75	49

Figura 1

Niveles de comparaciones porcentuales de las capacidades sociomotrices



Interpretación:

La tabla 8 y la figura 1 muestran que las capacidades sociomotrices, en el pretest, el grupo experimental alcanzo un 15% en el nivel bajo, 27% en el nivel medio y un 58% en el nivel alto. Mientras que el grupo control tuvo 17% en el nivel bajo, 38% medio y

45% alto. Los resultados del postest muestran una mejora en ambos grupos. Destacándose el grupo experimental al alcanzar en un 8% el nivel bajo, 17% medio y 75% alto. A comparación del grupo control que alcanzo un 11% en el nivel bajo, 40% medio y 49% alto.

Resultados descriptivos de la dimensión 1 – Interacción y comunicación

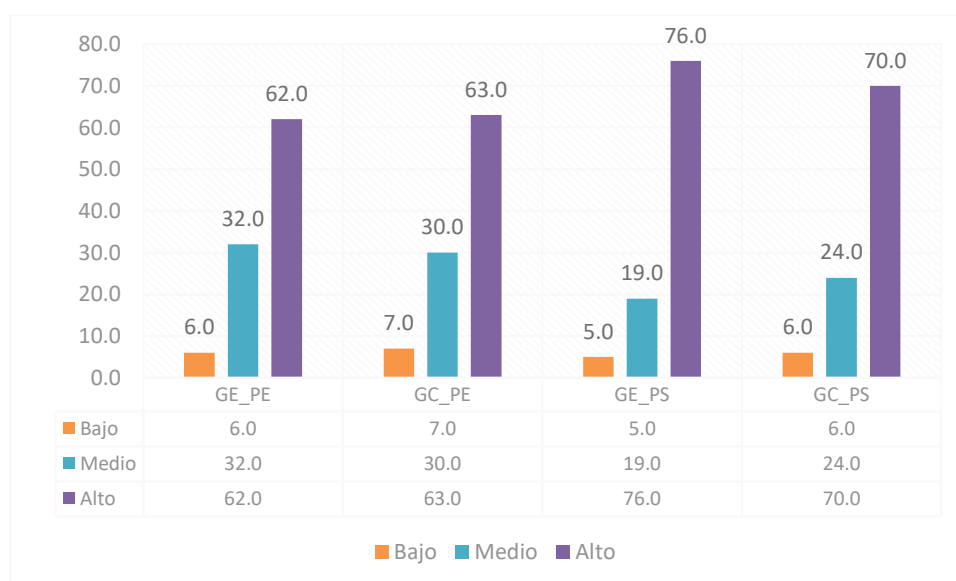
Tabla 9

Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de la interacción y comunicación

	GE_PE	GC_PE	GE_PS	GC_PS
Bajo	6	7	5	6
Medio	32	30	19	24
Alto	62	63	76	70

Figura 2

Niveles de comparaciones porcentuales de la dimensión interacción y comunicación



Interpretación:

La tabla 9 y figura 2 muestran que la interacción y comunicación, en el pretest, el grupo experimental alcanzó un 6% en el nivel bajo, 32% medio y 62% alto. Mientras que en el grupo control se alcanzo un 7% en el nivel bajo, 30% medio y 63% alto. Los resultados del postest muestran una mejora en ambos grupos destacándose el grupo experimental con el 5%, 19% y 76% en los niveles bajo, medio y alto respectivamente.

Resultados descriptivos de la dimensión 2 – Introyección

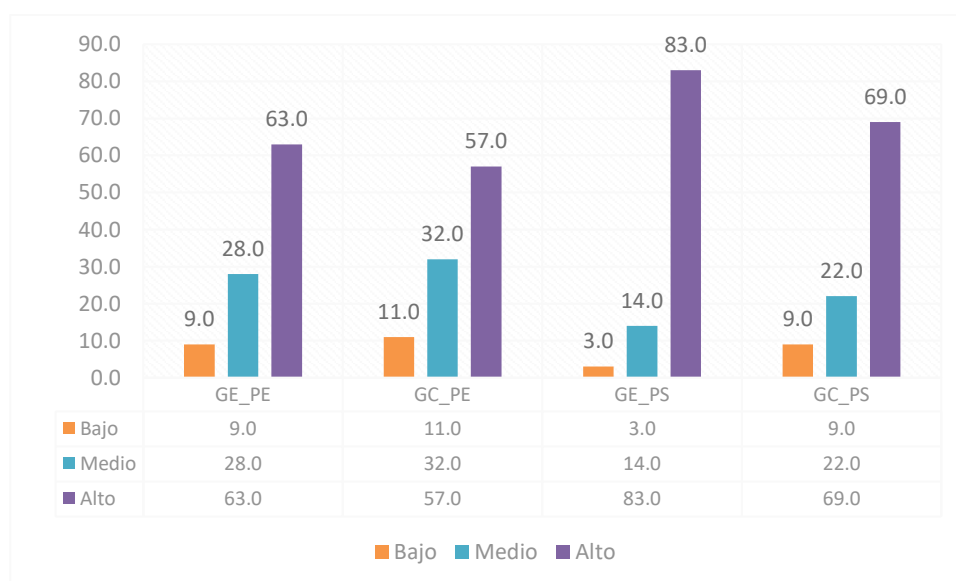
Tabla 10

Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de la introyección

	GE_PE	GC_PE	GE_PS	GC_PS
Bajo	9	11	3	9
Medio	28	32	14	22
Alto	63	57	83	69

Figura 3

Niveles de comparaciones porcentuales de la dimensión introyección



Interpretación:

La tabla 10 y figura 3 muestran que la introyección de los estudiantes, en el pretest, el grupo experimental alcanzó un 9% en el nivel bajo, 28% medio y 63% alto. Mientras que en el grupo control se alcanzó un 11% en el nivel bajo, 32% medio y 57% alto. Los resultados del postest muestran una mejora en ambos grupos destacándose el grupo experimental con el 3%, 14% y 83% en los niveles bajo, medio y alto respectivamente.

Resultados descriptivos de la dimensión 3 – Emoción y expresión corporal

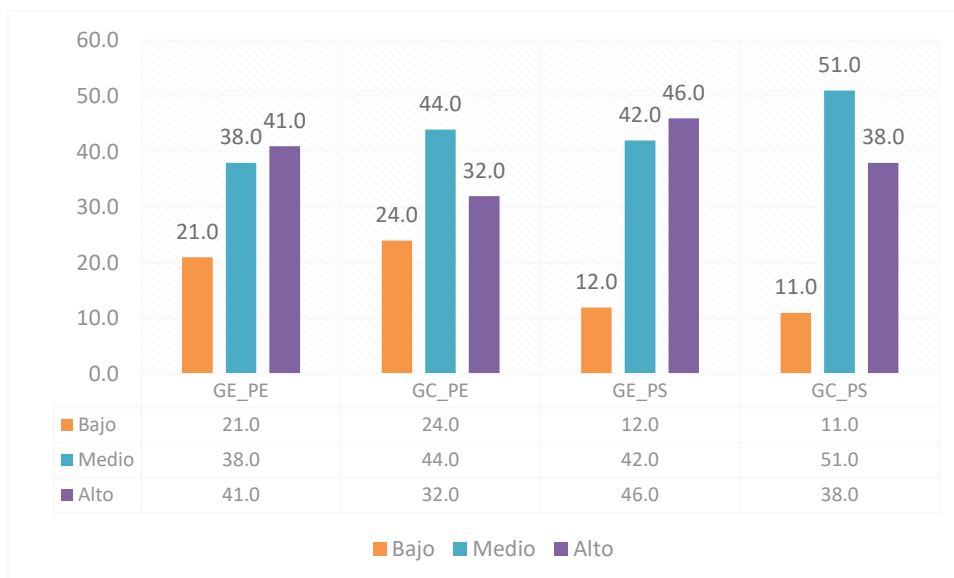
Tabla 11

Niveles de comparaciones porcentuales de los resultados de la emoción y expresión corporal

	GE_PE	GC_PE	GE_PS	GC_PS
Bajo	21	24	12	11
Medio	38	44	42	51
Alto	41	32	46	38

Figura 4

Niveles de comparaciones porcentuales de la dimensión emoción y expresión corporal



Interpretación:

La tabla 11 y figura 4 muestran que la emoción y expresión corporal de los estudiantes, en el pretest, el grupo experimental alcanzó un 21% en el nivel bajo, 38% medio y 41% alto. Mientras que en el grupo control se alcanzó un 24% en el nivel bajo, 44% medio y 32% alto. Los resultados del postest muestran una mejora en ambos grupos destacándose el grupo experimental con el 12%, 42% y 46% en los niveles bajo, medio y alto respectivamente

5.1.2. Resultados inferenciales

Resultados inferenciales

Hipótesis general

H0: El programa “Fútbol sin fronteras” no influye significativamente en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Ha: El programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Regla de decisión:

Si $p < .05$ $\Rightarrow$ H_0 se rechaza

Si $p > .05$ $\Rightarrow$ H_0 se acepta

Tabla 12

Rasgos de las capacidades sociomotrices

	POST_PRETEST
U de Mann-Whitney	264.000
W de Wilcoxon	699.000
Z	-2.180
Sig. Asin. (bilateral)	.029

Interpretación:

De los resultados y valores inferenciales que se muestran en la tabla del posttest en cuanto a la variable capacidades sociomotrices, el valor de $p = .029$ es menor al $\alpha = .05$ y el $U = 264.000$, en tal sentido, se rechaza la hipótesis nula concluyendo que el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Contrastación de la primera hipótesis específica

H0: No existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Ha: Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Tabla 13

Rangos de la interacción y comunicación

	POST_PRETEST_D1
U de Mann-Whitney	244.500
W de Wilcoxon	679.500
Z	-2.321
Sig. Asin. (bilateral)	.020

Interpretación:

De los resultados y valores inferenciales que se muestran en la tabla del posttest, en cuanto a la dimensión interacción y comunicación, el valor de $p = .020$ es menor al $\alpha = .05$ y el $U = 244.500$, en tal sentido, se rechaza la hipótesis nula concluyendo que el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Contrastación de la segunda hipótesis específica

H0: No existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos,

Lima – 2024.

Ha: Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Tabla 14

Rangos de introyección

	POST_PRETEST_D2
U de Mann-Whitney	257.500
W de Wilcoxon	692.500
Z	-2.437
Sig. Asin. (bilateral)	.015

Interpretación:

De los resultados y valores inferenciales que se muestran en la tabla del posttest en cuando a la dimensión introyección, el valor de $p = .015$ es menor al $\alpha = .05$ y el $U = 257.500$, en tal sentido, se rechaza la hipótesis nula concluyendo que el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Contrastación de la tercera hipótesis específica

H0: No existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Ha: Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la

emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

Tabla 15

Rangos de la emoción y expresión corporal

	POST_PRETEST_D3
U de Mann-Whitney	196.000
W de Wilcoxon	631.000
Z	-3.242
Sig. Asin. (bilateral)	.001

Interpretación:

De los resultados y valores inferenciales que se muestran en la tabla de posttest, en cuando a la dimensión emoción y expresión corporal, el valor de $p = .001$ es menor al $\alpha = .05$ y el $U = 196.000$, en tal sentido se rechaza la hipótesis nula concluyendo que el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN

Hipótesis general

La contrastación de la hipótesis general intenta conocer si el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en el desarrollo de las capacidades sociomotrices; los resultados muestran un $p = .029$ y $U = 264.000$. Con base en estos resultados, se puede afirmar que el programa "Fútbol sin fronteras" tiene una influencia significativa en el desarrollo de las capacidades sociomotrices, aspecto crucial en el crecimiento integral de los estudiantes. Este hallazgo está en línea con lo planteado por Lozano y Paredes (2019), quienes, a través de un programa experimental centrado en juegos cooperativos, buscaron obtener una evaluación más precisa sobre el impacto de este tipo de iniciativas en el desarrollo de las habilidades sociomotrices. Sus resultados mostraron una mejora notable en dichas capacidades entre los estudiantes participantes. Aunque el enfoque de su programa no era específicamente el fútbol, se destaca la relación cercana que existe entre los juegos cooperativos y este deporte, dado que ambos comparten dinámicas de colaboración, interacción social y trabajo en equipo, fundamentales para el desarrollo sociomotriz. Estos resultados se explican en la teoría de García-Ferrando (2002) en su estudio sobre el impacto del deporte en la formación integral de los jóvenes, García-Ferrando destaca que el fútbol fomenta tanto habilidades físicas como la interacción social, promoviendo el trabajo en equipo, la cooperación, la coordinación y el autocontrol, elementos clave en el desarrollo de capacidades sociomotrices.

Hipótesis específicas

La contrastación de la primera hipótesis específica intenta conocer si el programa fútbol “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en el desarrollo de la interacción y comunicación; los resultados muestran un $p = .020$ y $U = 244.500$. Con

base en estos resultados, se puede afirmar que el programa “Fútbol sin fronteras” tiene una influencia significativa en el desarrollo de la interacción y comunicación, la cual es muy importante para su desenvolvimiento en la vida diaria. Este hallazgo está en línea con lo planteado por Vargas e Hilario (2019), quienes, en su investigación se centraron en analizar cómo el fútbol influye en las habilidades de socialización y comunicación de estudiantes de primaria. En los resultados de dicha investigación se observó una mejora significativa en la interacción entre los estudiantes. Estos resultados se explican en la teoría de Berger y Luckmann (1968), el fútbol actúa como un agente de socialización secundaria, donde los niños adquieren habilidades necesarias para su integración en sistemas sociales más complejos. Este aspecto se vincula a cómo las actividades deportivas modelan comportamientos adecuados y fortalecen el desarrollo psicosocial.

La contrastación de la segunda hipótesis específica intenta conocer si el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en el desarrollo de la introyección; los resultados muestran un $p = .015$ y $U = 257.500$. Con base en estos resultados, se puede afirmar que el programa “Fútbol sin fronteras” tiene una influencia significativa en el desarrollo de la introyección, la cual es importante para mejorar el valor que se tiene hacia uno mismo. Este hallazgo está en línea con lo planteado por Sánchez y Alfredo (2021) que explora cómo las actividades futbolísticas pueden mejorar la convivencia ciudadana, promover el respeto y mejorar el comportamiento ético de los niños. Aunque no se centra específicamente en la introyección psicológica en términos estrictos, sí analiza cómo el fútbol contribuye al fortalecimiento de valores y al comportamiento social en situaciones cotidianas y competitivas. Los resultados mostraron una mejora en el comportamiento social de los estudiantes, especialmente en su capacidad para trabajar en equipo, respetar reglas, y resolver conflictos. Los niños

también reportaron un aumento en la motivación para participar activamente en clases y actividades grupales. Estos resultados se explican en la teoría de Albert Bandura en Lorenzo y Bueno (2011) donde resalta cómo los individuos aprenden comportamientos observando y modelando a otros en su entorno. Esto es particularmente relevante en entornos de aprendizaje estructurados, como clubes deportivos o programas educativos, donde se enfatizan el respeto y la colaboración.

La contrastación de la tercera hipótesis específica intenta conocer si el programa “Fútbol sin fronteras” influye significativamente en el desarrollo de la emoción y expresión corporal; los resultados muestran un $p = .001$ y $U = 196.000$. Con base en estos resultados, se puede afirmar que el programa "Fútbol sin fronteras" tiene una influencia significativa en el desarrollo de la emoción y expresión corporal, la cual es importante para darse a conocer mejor y ser más libres Según lo indicado por Silva y Silva (2020), la práctica deportiva coloca a los participantes en situaciones emocionales que influyen en su comportamiento motriz, lo que demuestra que el fútbol no solo contribuye al desarrollo físico, sino también a la expresión emocional y la interacción social, creando un espacio de mayor libertad y autenticidad para los individuos.. Estos resultados se explican en la teoría de Chao (2019), donde cuenta que el movimiento físico, especialmente en deportes grupales, activa mecanismos neurológicos asociados a la tolerancia al estrés y la construcción de resiliencia.

CAPITULO VII
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

PRIMERA:

A partir del objetivo general de la investigación, se concluye que existe una influencia significativa en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024, esto se puede afirmar a partir de los resultados estadísticos ($p = .029$; $U = 264.000$).

SEGUNDA:

A partir del primer objetivo específico de la investigación, se concluye que existe una influencia significativa en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024, esto se puede afirmar a partir de los resultados estadísticos ($p = .020$; $U = 244.500$).

TERCERA:

A partir del segundo objetivo específico de la investigación, se concluye que existe una influencia significativa en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024, esto se puede afirmar a partir de los resultados estadísticos ($p = .015$; $U = 257.500$).

CUARTA:

A partir del tercer objetivo específico de la investigación, se concluye que existe una influencia significativa en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024, esto se puede afirmar a partir de los resultados estadísticos ($p = .001$; $U = 196.000$).

RECOMENDACIONES

PRIMERA:

Se recomienda a las instituciones educativas priorizar programas que combinen actividades deportivas con elementos de socialización y desarrollo emocional. Esto incluye prácticas que incentiven la interacción entre pares, la comunicación efectiva, y la reflexión grupal sobre valores como la cooperación y el respeto.

SEGUNDA:

Se recomienda incluir dinámicas colaborativas dentro y fuera de las sesiones deportivas. Estas actividades deben enfocarse en fomentar el diálogo abierto, la resolución conjunta de problemas y la construcción de relaciones basadas en la empatía y el respeto mutuo.

TERCERA:

Se recomienda implementar actividades específicas dentro de una sesión de fútbol que fortalezcan la conciencia y valoración personal. Actividades como ejercicios de relajación, movimientos conscientes, y reflexiones guiadas sobre las propias fortalezas y áreas de mejora pueden ser integradas en las sesiones deportivas.

CUARTA:

Se recomienda incluir dinámicas dentro de las sesiones de fútbol que permitan a los estudiantes explorar y gestionar sus emociones a través del fútbol. Por ejemplo, diseñar actividades como simulaciones de jugadas con retos emocionales específicos (celebraciones controladas tras un gol, estrategias para manejar frustraciones ante un error o un penal fallado) permitirá que los estudiantes trabajen su expresión corporal y regulación emocional en un contexto cercano al deporte.

REFERENCIAS

Alavez, R. (2022). Importancia de la tecnología en las relaciones humanas en LATAM.

Real Estate. <https://realestatemarket.com.mx/noticias/37851-la-importancia-detecnologia-en-las-relaciones-humanas-enlatam2#:~:text=16.60%20%2D%20Venta%3A%2017.55-.Importancia%20de%20la%20tecnolog%C3%ADa%20en%20las%20relaciones%20humanas%20en%20LATAM,relaciones%2C%20influyendo%20en%20nuestro%20bienestar.&text=Un%2082%25%20de%20mexicanos%20considera,para%20lograr%20relaciones%20de%20calidad>

Babbie, E. (2010). *The Practice of Social Research*. (12th ed.). Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.

Barón, J. (2017). La educación física como medio de influencia en el desarrollo de las habilidades sociomotrices de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Tomás Cadavid Restrepo. [Trabajo de grado, Universidad San Buenaventura Medellín]. Archivo digital. <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/entities/publication/360b9c30-18f7-4f46-9f73-117ba02a4a96>

Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401.

Berger, P. & Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*.

Blancarte, R. (2010). “Las identidades religiosas de los mexicanos”. En Roberto Blancarte (coordinador), *Los grandes problemas de México, volumen XVI “Culturas e identidades”* (pp. 241-264). México: El Colegio de México

Blanco, A. (2019). La emoción y sus componentes. Grupo LEIDE. <https://grupoleide.com/wp-content/uploads/2019/09/Ana-Blanco-La->

emoci%C3%B3n-y-sus-componentes.pdf

Blanco, E. (2019, 31 de octubre). ¿Qué son las habilidades sociales? Tipos y para qué sirven.

Persum. <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>

Castañer, M. y Camerino, C. (1996). *La sociomotricidad: un modelo de intervención en educación física*. Barcelona: Inde.

Castañer, M. y Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Editions dela Universitat de Lleida.

Castañer, M., & Camerino, O. (2022). *Abordaje de las capacidades sociomotrices en la clase de educación física: Una revisión sistemática exploratoria (2019-2024)*. ResearchGate. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13212.64647>

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. *Alesde*,9(2), 134-153.

Chao, C. (2019). Impacto del juego físico en la autoestima y la regulación emocional. *Revista Psicología y Educación*, 15(2), 45-58.

Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw-Hill. p. 392.

Espinoza, N. (2023). *Programa de dominio de acción sociomotor para el aprendizaje del fútbol en niños del Asentamiento Humano “Villa los Warpas” – Ayacucho, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Archivo digital. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5883>

Fore, H. (2021). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas. Unicef.

<https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienstar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>

García-Ferrando, M. (2002). *Posmodernidad y deporte: Entre la individualización y la masificación*. Alianza Editorial.

Gianella, A. (1995). *Introducción a la Epistemología y a la Metodología de la Ciencia*. Edit. Universidad Nacional de La Plata. (p. 39-128).

González, V. (2023, 14 de febrero). Argentina: el mal uso de la tecnología puede ser nociva para la salud. América RETAIL. <https://www.americaretail.com/argentina/argentina-el-mal-uso-de-la-tecnologia-puede-ser-nociva-parala-salud/>

Gutierrez, Gallego et al. (2005). *Evaluacion de los programas y proyectos desarrollados en la practica de la asignatura de diseño y programación de modalidades de atención de enfermería*. Scielo, 11(2).

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532005000200009&%3A~%3Atext=Atendiendo%20a%20la%20definici%C3%B3n%20de%20Cde%20proyectos%20de%20similar%20naturaleza

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ª edición. México: McGraw-Hill.

<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGrawHill. p. 196-200.

Herrera, M. (2010). La educación en valores: una estrategia pedagógica para el

siglo XXI. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1), 243-258.

Jimenez, A.Y. y Ledesma, F.E. (2018). Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria. *Revista científicaEDUSER*, 5(1), 55 – 62, <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/EDUSER/issue/view/190>

Kerlinger, F. (1986). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. México: McGraw-Hill.

Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development: The Nature and Validity of Moral Stages*. Harper & Row.

Lema Guallichico et al. (2024). Desarrollo de las habilidades psicomotrices en el fútbol infantil. *Polo del Conocimiento*, 9(11), 1-20. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i11.8324>

López Tenorio, B. P., García Hormaza, D.E., & Pariguaman Morales, T. E., (2024). *Influencia del fútbol en el desarrollo de las capacidades coordinativas en niños de 8 a 10 años*. RIAF. Revista Internacional de Actividad Física, 3(1), 15-24. <https://doi.org/10.53591/riaf.v3i1.1199>

Lorenzo, F. & Bueno, M. (2011). *Entrenamiento de habilidades sociales en fútbol base: propuesta de intervención*. [Universidad de Sevilla]. <https://www.redalyc.org/pdf/654/65423606005.pdf>

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. *Educación*, 30(2),

475-483.

<https://journal.upao.edu.pe/index.php/PuebloContinente/article/view/1355>

Merino, A., Berbegal, A., Arráiz, A., Sabirón, F. (2022). La expresión del valor de la competitividad en la formación físico-deportiva del fútbol escolar.

Movimento, v.28.

<https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/118194>

Ossorio, D. (2005). La Ciencia de la Acción Motriz, un paradigma en continua evolución. *efdeportes*, 85.

<https://www.efdeportes.com/efd85/am.htm#:~:text=La%20sociomotricidad%20hace%20referencia%20a,Interacci%C3%B3n%20Sociomotriz%20de%20Antagonismo>

Padra, R. (2019). Programa de educación física con enfoque por competencias para el desarrollo de capacidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de la I.E. “Perú Birf” del distrito del Pueblo Nuevo – Ferreñafe”. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10887>

Parlebas, P. (1999). *El modelo sociomotriz*. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (1989). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.

Parrat, S. (2007). Contextos autoritarios y cooperativos y su repercusión en el desarrollo del sujeto. *Scielo Brazil*. Vol. 30. <https://www.scielo.br/j/er/a/ZQMQFZnTZtfhB5GzDjrjCyN/#>

Rebaque, A., García, R., Blanco, J. García, M., García, A., Caso, A. (2019). *Las habilidades sociales en el ámbito escolar como herramienta motivacional en los niños y niñas*. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 3(1), 86-96. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1453>

Rodríguez, A. (1968). Interacción y comunicación. Universidad Nacional del Litoral. vol.70. https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bitstream/handle/11185/4658/RU074_04_A002.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, J. (2014, 13 de junio). Valores del fútbol. *La Vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20140613/54409835266/valores-del-futbol.html>

Rodríguez, J. & Aguilar, E. (2021). Importancia de la Práctica de Fútbol para el Desarrollo de las Capacidades Coordinativas. *Fundación Dialnet*, 7(6).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383720>

Rosas García, M. (2021). *Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quintogrado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta – Chonta 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional José

Faustino Sánchez Carrión]. Archivo digital.

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

Ruano, K. (2004). *La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: un estudio experimental*. [Tesis de maestría, Universidad

Politécnica de Madrid]. Archivo digital.

https://oa.upm.es/451/1/KIKI_RUANO_ARRIAGA.pdf

Sánchez B., y Alfredo C. (2021). *El fútbol como herramienta integradora para el fortalecimiento de valores ciudadanos*. Repositorio Vidamor.

<https://repository.uniminuto.edu/items/12f39d46-1fab-44a2-97c1-7a26324cf2ac>

Sánchez, C., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma.

<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños de la Investigación Científica. 5ª edición.

Sánchez-Jimenez, S. (2017). El Papel de la Educación Física en el Desarrollo

de las Habilidades Sociomotrices”. *Revista de Ciencias y Medicina del Deporte*, 16(1), 59-65.

Silva, L. M., & Silva, J.C. (2020). *La competencia motriz sitúa a los participantes en un torbellino emocional moldeando su conducta motriz*. *Revista Brasileira de Educacao Fisica e Esporte*, 34(3), 245-260.
<https://www.scielo.br/j/mov/a/3Kjc5wdfhXt5tSS5q4xgPqB/?format=pdf&lang=es>

Silva, V., & Yucet, W. (2022). *Fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en estudiantes del quinto grado del colegio Innova Schools sede Santa Ana en el distrito de Los Olivos*. Universidad Alas Peruanas.
<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/12698>

Sousa, V., Driessnack, M., Costa, I. (2007). Revisión de diseños de investigación resaltantes para enfermería. Parte 1: Diseños de investigación cuantitativa. *Revista Latino-am Enfermagem*, 15(3), pp. 4-5.

Torres, A., & Rojas, J. (2021). *Formando talentos en fútbol con estudiantes de 11 a 14 años de edad en las instituciones educativas “Anaximandro Vega Mateola” de Cochabamba y “Santa Rafaela María” de Chota, aplicando el programa fútbol base*. Chota, 2021. [Tesis de pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”]. Archivo digital.
<http://repositorio.eespnschota.edu.pe/xmlui/handle/1/91>

Unicef. (s.f.). *Misión #5 – Cooperación*.
<https://www.unicef.org/lac/misi%C3%B3n-5->

[cooperaci%C3%B3n#:~:text=La%20cooperaci%C3%B3n%20es%20una%20habilidad](#)

[ad,o%20lograr%20un%20beneficio%20mutuo.](#)

Universidad Tecnológica del Perú [UTP]. (2023, 9 de junio). *¿Qué es la creatividad y cómo desarrollarla?*

[https://www.utp.edu.pe/blog/herramientas/que-es-la-creatividad-y-](https://www.utp.edu.pe/blog/herramientas/que-es-la-creatividad-y-como-)

[como-](#)

[desarrollarla#:~:text=La%20creatividad%20se%20define%20como,l](#)

[os%20desaf%C](#)

[3%ADos%20que%20se%20presentan](#)

Vargas Rodriguez, V. N., & Hilario Huillcacuri, B. F. (2019). *Relación de los fundamentos de fútbol en la socialización de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Privada Qorikancha 2019*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Vergara León, J. A., & Marín Pulgarín, B. A. (2022). *Programa de actividades socio-motrices fundamentado en el aprendizaje cooperativo para la interacción y comunicación en los estudiantes del grado séptimo del colegio San Miguel, del municipio de Tuluá en el año 2022* (Bachelor's thesis, Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte).

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

Proyecto de tesis titulado:

Programa “Fútbol sin fronteras” y su influencia en las capacidades sociomotrices en estudiantes de una institución pública de Lima, año - 2023

Datos del autor:

Nombres y apellidos:
George Sebastián Jesús Alvino Sifuentes

Código de estudiante:
20060238

Correo:
george.alvino@unmsm.edu.pe

MATRÍZ DE CONSISTENCIA							
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN / MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Problema general ¿Cómo influye el programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024?	Objetivo general Demostrar la influencia del Programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024	Hipótesis general Existe una influencia significativa del Programa “Fútbol sin fronteras” en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024	Programa “Fútbol sin fronteras” Capacidades sociomotrices	Interacción y comunicación Introyección Emoción y expresión corporal	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Cuasiexperimental	La población estará conformada por 54 estudiantes La muestra estará conformada por GC: 4to – Sección B = 29 GE: 4to – Sección A = 25	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo

Problemas específicos P1. ¿Cómo influye el programa “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima –2024?	Objetivos específicos O1. Comprobar la influencia del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024 .	Hipótesis específicas H1. Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la interacción y comunicación de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima			Método: Hipotético deductivo	
---	--	---	--	--	--	--

P2. ¿Cómo influye el Programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024?	O2. Confirmar la influencia del Programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la introyección de los estudiantes4to de primariade la I.E. 3001Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024	- 2024 H2. Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras”en la introyección de
--	--	--

P3. ¿Cómo influye el programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes de 4to de primaria de la I.E.3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024?

O3. Evidenciar la influencia del Programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024

los estudiantes 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima – 2024
H3. Existe una influencia significativa del programa de fútbol “Fútbol sin fronteras” en la emoción y expresión corporal de los estudiantes 4to de primaria de la I.E. 3001 Estados Unidos Mexicanos, Lima - 2024

ANEXO 2 Operacionalización de la variable capacidades sociomotrices

Variable	Dimensiones	Indicadores de desempeño	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Capacidades sociomotrices	Interacción y comunicación	- Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales - Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades. - Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa. - Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados. - Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo las críticas de sus compañeros.	1-5	No (1) A veces (2) Si (3)	Alto Medio Bajo
	Introyección	- Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras. - Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base. - Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol. - Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita. - Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase.	6-10		
	Emoción y expresión corporal	- Identifica y nombra sus emociones de forma precisa. - Expresa sus emociones de manera apropiada según el contexto y la situación. - Regula sus emociones de manera saludable, sin reprimirlas ni desbordarse. - Comprende que su lenguaje puede influir en la interpretación de su mensaje. - Busca moverse de manera natural y fluida, sin interrupción ni desorden en su movimiento corporal.	11-15		

ANEXO 3: Validación de instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS						
 UNMSM		FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN				
I. DATOS INFORMATIVOS						
Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento		
CAMPANA CONCHA, ABELARDO RODOLFO	EDUCACIÓN FÍSICA	UNMSM	INDICE DE CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN EL FUTBOL (ICSF)	GEORGE ALVINO SIFUENTES		
Título de la tesis: Programa "Futbol sin fronteras" y su influencia en las capacidades socio motrices en estudiantes de una institución pública de Lima, año - 2024						
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					90
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					90
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					90
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					90
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					90
III. OPINIÓN DE APLICACIÓN Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN 90%						
Ciudad Universitaria, 28 de 06 del 2024		10372562		949557419		
Lugar y fecha		DNI	Firma	Teléfono		

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MAMANI RAMOS, ANGEL MAMANI	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	UNMSM	INDICE DE CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN EL FUTBOL (ICSF)	GEORGE ALVINO SIFUENTES
Título de la tesis: Programa "Fútbol sin fronteras" y su influencia en las capacidades socio motrices en estudiantes de una institución publica de Lima, año - 2024				

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61- 80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					93
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					95
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					92
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					93
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					94
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					91
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					94
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					94
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					93

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN
Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 92.9 %

Ciudad Universitaria, 25 de junio del 2024

01344424

 **UNMSM**
Formado digitalmente por MAMANI RAMOS Angel Anibal FAU 201486102762.pdf
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 25.06.2024 08:59:25 -05:00

926471731

Lugar y fecha

DNI

Firma

Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
DIAZ ANDIA, HERNANDO	EDUCACION FISICA	UNMSM	INDICE DE CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN EL FUTBOL (ICSF)	GEORGE ALVINO SIFUENTES
Título de la tesis: Programa "Fútbol sin fronteras" y su influencia en las capacidades socio motrices en estudiantes de una institución publica de Lima, año - 2024				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61- 80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					90
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					90
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					90
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					90
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					90

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN
Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Ciudad Universitaria, 13 de junio del 2024

06045204

995762888

Lugar y fecha

DNI

Firma

Teléfono

ANEXO 4: RESULTADO DE CONFIABILIDAD (SPSS) – captura de pantalla

*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

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

Resultado

- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Advertencias
 - Escala: ALL VARIABLE
 - Resumen de procesamiento de casos
 - Estadísticas de fiabilidad
 - Estadísticas de elemento

Fiabilidad

[ConjuntoDatos0]

Advertencias

El determinante de la matriz de covarianzas es cero o aproximadamente cero. Las estadísticas basadas en su matriz inversa no se pueden calcular y se visualizan como valores perdidos por el sistema.

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	18	100.0
Excluido ^a	0	.0
Total	18	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.885	.886	15

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. estándar	N
i1	1.89	.676	18
i2	1.78	.732	18
i3	1.89	.676	18
i4	1.67	.594	18
i5	1.83	.707	18
i6	2.44	.616	18
i7	2.17	.786	18
i8	2.17	.786	18
i9	1.78	.548	18
i10	1.78	.647	18
i11	1.72	.669	18

ANEXO 5: PRUEBA PILOTO (Si = 3; A veces = 2; No = 1)

ÍNDICE DE CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN EL FÚTBOL (ICSF)															
Est.	Interacción y comunicación					Introyección					Emoción y expresión corporal				
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15
1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	1	2	1	2
2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	3
3	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2
4	2	1	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2
5	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	2
6	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2
7	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2
8	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2
9	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2
10	3	1	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2
11	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3
12	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1
13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2
14	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
15	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
16	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
17	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
18	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2

ANEXO 6: PRUEBAS DE ENTRADA Y SALIDA

GRUPO EXPERIMENTAL (Prueba de entrada)

CAPACIDADES SOCIOMOTRICES GRUPO EXPERIMENTAL															
Código	INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN					INTROYECCIÓN					EMOCIÓN Y EXPRESIÓN CORPORAL				
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15
1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1
2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
5	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1
8	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
9	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1
10	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1
13	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
16	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2
17	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
18	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1
24	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1
25	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2

GRUPO EXPERIMENTAL (Prueba de salida)

CAPACIDADES SOCIOMOTRICES															
GRUPO EXPERIMENTAL															
Código	INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN					INTROYECCIÓN					EMOCIÓN Y EXPRESIÓN CORPORAL				
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2
4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3
5	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
6	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3
7	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3
8	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
11	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3
12	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2
14	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2
18	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2
19	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
20	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2
21	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3
22	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3

GRUPO CONTROL (Prueba de entrada)

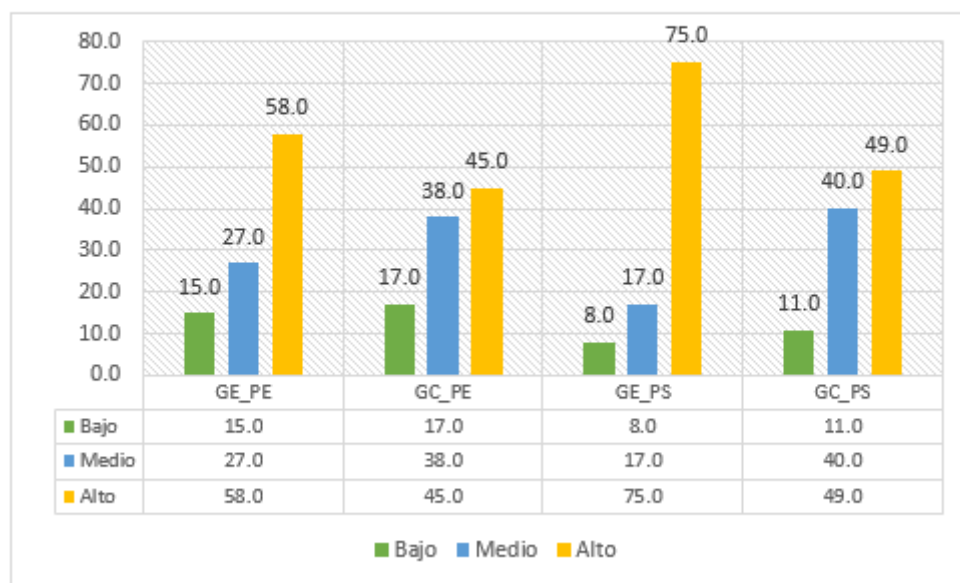
CAPACIDADES SOCIOMOTRICES															
GRUPO CONTROL															
Código	INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN					INTROYECCIÓN					EMOCIÓN Y EXPRESIÓN CORPORAL				
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
14	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
15	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1

GRUPO CONTROL (Prueba de salida)

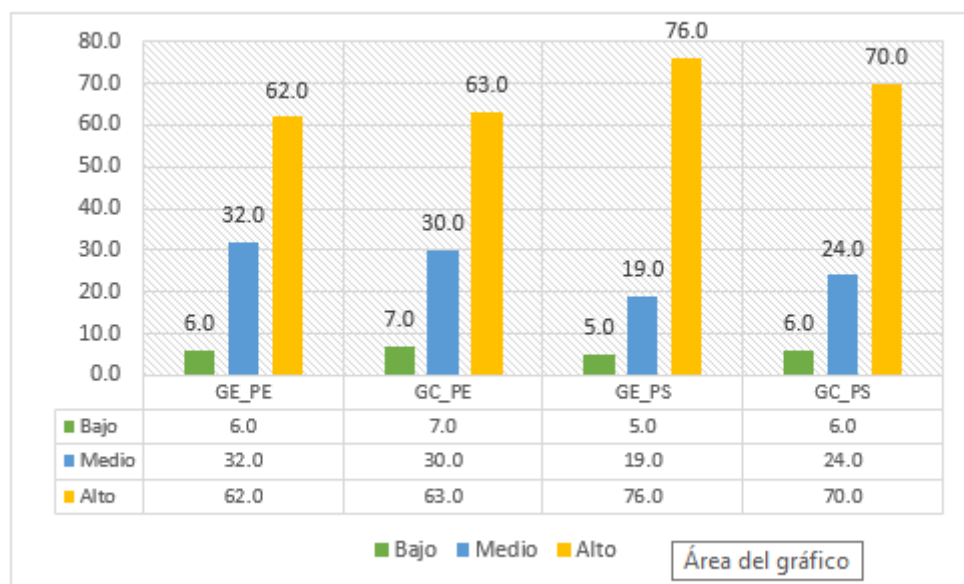
CAPACIDADES SOCIOMOTRICES															
GRUPO CONTROL															
Código	INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN					INTROYECCIÓN					EMOCIÓN Y EXPRESIÓN CORPORAL				
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15
1	2	1	2	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2
3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2
4	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2
5	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2
6	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
7	2	2	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
10	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
12	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
14	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2
15	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2
16	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2
17	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
27	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2

ANEXO 7: RESULTADOS DESCRIPTIVOS – capturas de pantalla

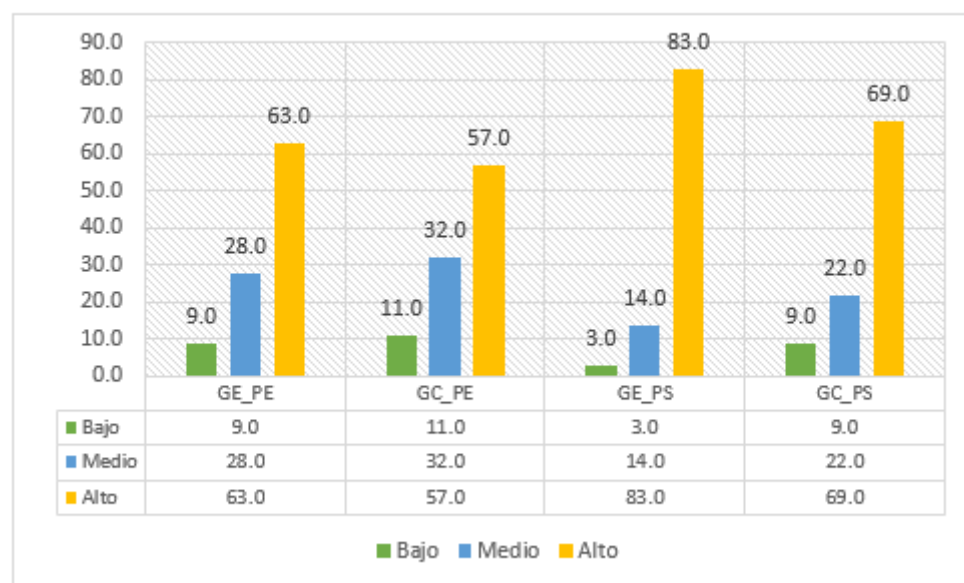
Resultados descriptivos de la variable



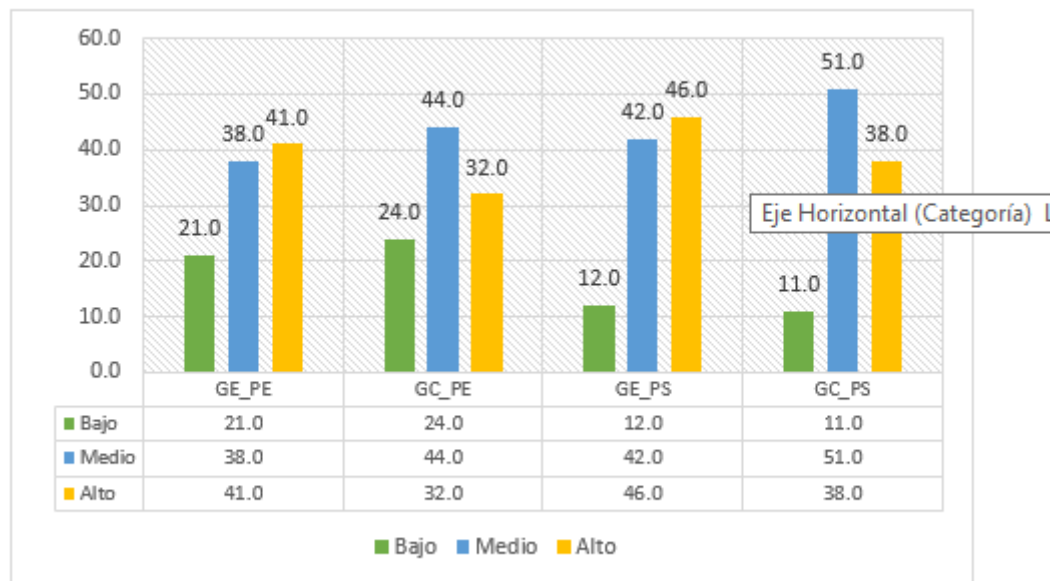
Resultados descriptivos de la dimensión 1



Resultados descriptivos de la dimensión 2



Resultados descriptivos de la dimensión 3



ANEXO 8: RESULTADOS INFERENCIALES – capturas de pantalla

Hipótesis general

	POST_PRET
U de Mann-Whitney	264,000
W de Wilcoxon	699,000
Z	-2,180
Sig. asin. (bilateral)	,029

a. Variable de agrupación: GRUPO

Hipotesis 1

POST_PRET_D	
1	
U de Mann-Whitney	244,500
W de Wilcoxon	679,500
Z	-2,321
Sig. asin. (bilateral)	,020

a. Variable de agrupación: GRUPO

Hipotesis 2

POST_PRET_D	
2	
U de Mann-Whitney	257,500
W de Wilcoxon	692,500
Z	-2,437
Sig. asin. (bilateral)	,015

a. Variable de agrupación: GRUPO

Hipotesis 3

POST_PRE_D3	
U de Mann-Whitney	196,000
W de Wilcoxon	631,000
Z	-3,242
Sig. asin. (bilateral)	,001

a. Variable de agrupación: GRUPO

ANEXO 9: Instrumento de evaluación – Prueba de entrada y prueba de salida**Índice de Capacidades Sociomotrices en el Fútbol (ICSF)****Importante:**

Esta lista de cotejo contiene una serie de criterios e ítems que describen las dimensiones de la variable “capacidades sociomotrices” y que demuestran un determinado nivel de desarrollo. Marcar de acuerdo a lo observado en clase.

1. Interacción y comunicación

INDICADORES DE DESEMPEÑO	SI	A VECES	NO
1. Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales.			
2. Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades.			
3. Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa.			
4. Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados.			
5. Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo a las críticas de sus compañeros.			

2. Introyección

INDICADORES DE DESEMPEÑO	SI	A VECES	NO
6. Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras.			
7. Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base.			
8. Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol.			
9. Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita.			
10. Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase.			

3. Emoción y expresión corporal

INDICADORES DE DESEMPEÑO	SI	A VECES	NO
11. Identifica y nombra sus emociones de forma precisa.			
12. Expresa sus emociones de manera apropiada según el contexto y la situación.			
13. Regula sus emociones de manera saludable, sin reprimirlas ni desbordarse.			
14. Comprende que su lenguaje corporal puede influir en la interpretación de su mensaje.			
15. Busca moverse de manera natural y fluida, sin interrupción ni desorden en su movimiento corporal.			

ANEXO 10: CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO



"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LA HEROICA BATALLA DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Lima, 23 de abril del 2024

SEÑOR: GEORGE ALVINO SIFUENTES DE LA EPEF- UNMSM

ASUNTO: AUTORIZA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

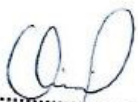
De mi consideración,

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para expresarle mi cordial saludo a nombre de la I.E. 3001 "Estados Unidos Mexicano", del distrito del Rímac- UGEL 02, Asimismo, poner de su conocimiento que su solicitud ha sido ACEPTADA, mediante la cual mi despacho autoriza la aplicación del instrumento INDICE DE CAPACIDADES SOCIOMOTRÍCTICAS EN EL FUTBOL. Debo recomendarlo que una vez concluido su trabajo deberá de compartir un ejemplar de los resultados obtenidos en dicha aplicación.

Sin otro particular, es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.




Mg. Dina E. Jaramba Sánchez
DIRECTORA

ANEXO 11: DICTAMEN DE ASESOR Y TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. Decana de América
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
"Carlos Cáceres Álvarez"



DICTAMEN VIRTUAL N° 049-2024-EPEF-FE/UNMSM

Lima, 19 de abril del 2024

Vistos: la solicitud, presentados al correo electrónico modo virtual, de fecha 15 de abril del 2024. Por el señor **GEORGE SEBASTIAN JESUS ALVINO SIFUENTES**, estudiante de 5to año de la Escuela Profesional de Educación Física.

CONSIDERANDO:

Que, el estudiante **GEORGE SEBASTIAN JESUS ALVINO SIFUENTES**, con código de matrícula N° **20060238**, han presentado su proyecto de tesis titulada: **"PROGRAMA "FUTBOL SIN FRONTERAS" Y SU INFLUENCIA EN LAS CAPACIDADES SOCIO MOTRICES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LIMA, AÑO - 2024"**, para optar su Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Que, es necesario designar a un(a) docente que asesore la tesis presentada, a fin de que brinde las orientaciones que juzgue conveniente hasta considerar que se encuentra apto para ser sometida a la opinión de un Jurado Informante, y;

Estando en uso de las atribuciones que la Ley Universitaria y el Estatuto de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos confieren;

DICTAMINA:

Designar al **Dr. Mitchell Alberto ALARCON DIAZ**, como asesor de la tesis titulada: **"PROGRAMA "FUTBOL SIN FRONTERAS" Y SU INFLUENCIA EN LAS CAPACIDADES SOCIO MOTRICES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LIMA, AÑO - 2024"**, presentado por el estudiante, **GEORGE SEBASTIAN JESUS ALVINO SIFUENTES**, para optar su Título Profesional de Licenciado en Educación Física; quien brindará las orientaciones que juzgue convenientes y considere que la referida tesis se encuentra apto para ser sometida a la opinión de un Jurado Informante.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Firmado digitalmente por DIAZ ANDIA
Hernando FAU 26144050285 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 19.04.2024 11:37:10 -05:00

Dr. HERNANDO DIAZ ANDIA
DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

HDA/gae

ANEXO 12: PROGRAMA “FUTBOL SIN FRONTERAS”

1. Presentación

En un colegio público del Rímac, con un alto nivel de conflictos interpersonales, se llevó a cabo una intervención experimental que utilizó el fútbol como un medio para mejorar no solo las capacidades físicas de los estudiantes, sino también sus capacidades sociomotrices. Tradicionalmente, el fútbol en la educación física se ha centrado en el desarrollo técnico y competitivo, lo que muchas veces fomenta exclusión y rivalidad; sin embargo, este programa se diseñó con un enfoque cooperativo y reflexivo para promover valores como la comunicación, el respeto y la resolución de conflictos. A partir de un diagnóstico inicial, se identificaron problemas de convivencia y actitudes poco inclusivas, por lo que se diseñaron actividades donde la cooperación era esencial. Durante varias semanas, los estudiantes participaron en sesiones guiadas con espacios de reflexión al final de cada una, lo que permitió consolidar aprendizajes tanto motrices como sociales. La evaluación final reflejó una mejora en la dinámica grupal, una reducción de los conflictos y una actitud más colaborativa entre los alumnos, demostrando que el fútbol, cuando se implementa con un enfoque adecuado, puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo no solo su coordinación física, sino también su crecimiento social y emocional.

2. Objetivo

Fomentar el desarrollo integral de los participantes a través de la práctica del deporte, potenciando sus habilidades motrices, promoviendo la cooperación y el trabajo en equipo, favoreciendo la autoconfianza y la autoestima, desarrollando valores y ética deportiva, y mejorando su salud física y mental.

3. Fundamentación teórica del programa “Fútbol sin fronteras”

El fútbol es una herramienta efectiva para mejorar las capacidades sociomotrices, las cuales integran habilidades motoras, emocionales y sociales necesarias para la interacción en actividades colectivas (Lagardera & Lavega, 2004). Al tratarse de un deporte cooperativo, implica la comunicación, la sincronización y la adaptación a los movimientos de otros jugadores, favoreciendo la motricidad relacional y el desarrollo de la inteligencia emocional (Parlebas, 2001). Además, promueve valores fundamentales como el trabajo en equipo, la disciplina y la resiliencia, aspectos esenciales en el ámbito deportivo y en la vida cotidiana. Estudios han demostrado que su práctica potencia la cohesión grupal y la toma de decisiones en equipo, superando los beneficios de

actividades individuales (Díaz del Cueto, 2017). Desde un enfoque pedagógico, Blázquez (2016) destaca que el fútbol fomenta la empatía, el respeto y la resolución de conflictos en un ambiente lúdico, lo que facilita el aprendizaje de normas sociales y el fortalecimiento del sentido de pertenencia a un grupo. Investigaciones experimentales como las de Lavega et al. (2014) y Delgado Noguera (2010) evidencian que programas de fútbol estructurados mejoran la cooperación, la autorregulación emocional y la capacidad de respuesta en entornos sociales. Por lo tanto, este deporte no solo fortalece la motricidad, sino que también impulsa habilidades sociales fundamentales, consolidándose como una estrategia eficaz para el desarrollo integral de las personas y fomentando una actitud positiva frente a los desafíos individuales y colectivos.

4. Materiales

Balones de fútbol

Tarjetas (roja y amarilla)

Conos

Aros

5. Beneficiarios

Los principales beneficiarios de la intervención serían:

- **Estudiantes del colegio:** Mejoran sus habilidades sociomotrices, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos, además de sus capacidades físicas.
- **Docentes y equipo educativo:** Al reducirse los conflictos y mejorar la convivencia en el aula y en el espacio deportivo, se facilita un ambiente de aprendizaje más armonioso.
- **Familias de los estudiantes:** Al fomentar valores como el respeto y el trabajo en equipo, los cambios positivos en la conducta de los alumnos pueden reflejarse en su entorno familiar.
- **Comunidad escolar en general:** La intervención contribuye a fortalecer una cultura escolar más inclusiva y colaborativa, promoviendo relaciones más saludables entre los estudiantes.

6. Duración del programa

El programa tuvo una duración de ocho semanas. La autorización para la aplicación del instrumento fue solicitada y aprobada el 23 de abril. Posteriormente, el 25 de abril se llevó

a cabo la prueba de entrada. El programa dio inicio el 30 de abril y concluyó el 20 de junio, mientras que la prueba de salida se realizó el 25 de junio para evaluar los resultados obtenidos.

7. Metodología

A través de diversas estrategias y enfoques de enseñanza, se pueden aplicar estilos dirigidos, como la asignación de tareas; estilos participativos, como la enseñanza recíproca y el trabajo en pequeños grupos; así como métodos que fomentan la individualización, como el aprendizaje basado en grupos. Además, se incorporan enfoques cognitivos, como el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

8. Organización de las sesiones por semana

SEMANA 1:**SESIÓN N° 1****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Interacción y comunicación	Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades
			Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. Dinámica motivacional: “Todo movimiento” Es un cantico que al ritmo de las palmadas el profesor hará diferentes gestos los cuales los estudiantes deben imitar, y dice: Todo movimiento, baila (x3) Con el dedo (x2), con el otro dedo *Los estudiantes repiten el gesto Y así sucesivamente, añadiendo diferentes partes del cuerpo. NOTA: es como un juego de memoria, es decir, la última parte del cuerpo añadida es la que se menciona primero. Hidratación *si fuese necesario*	18 min.

Desarrollo: El perrito: Los estudiantes forman una ronda (la cantidad de rondas puede variar dependiendo la cantidad de estudiantes, se deja al criterio del profesor), uno se ubica en medio de la ronda en posición de “perro”. Los estudiantes se irán pasando el balón con el pie. Mientras que el “perrito” intenta interceptarla. Si este último lo logra, el último en tocarla y el “perrito” intercambian de posiciones. Pase 10: De igual manera, formando una ronda y con un balón de fútbol se irán pasando la pelota con el pie. Quién falle el pase o interrumpa de la seguidilla de pases será descalificado y la ronda se irá reduciendo. El guardián del tesoro: Los estudiantes, formados en círculo se van a ir pasando el balón. Al medio del círculo habrá un cono y un compañero que va estar protegiendo ese cono. La idea es que lo que están formando el círculo busquen la forma de derribar el cono. Si logran su objetivo, continua el juego. Si el que disparo fracasa en el intento intercambia de posición con el del centro. Partido mixto: El profesor formará equipos, de igual cantidad de participantes y que este conformado por varones y mujeres. Reglas: 1. El gol hecho por una compañera, vale doble 2. Si el gol viene de una asistencia de una compañera, el gol vale doble. 3. Los partidos durarán 5 minutos (si es que hay más de 3 equipos) 4. Un gol o cinco minutos de juego.	63 min.
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificultó realizar? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol
Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Inicia conversaciones con sus compañeros de manera espontánea y con disposición para establecer conexiones.			
2. Participa activamente en actividades grupales, promoviendo la interacción y colaboración con sus pares.			
3. Escucha atentamente a los demás, mostrando interés en sus experiencias y respondiendo de manera empática.			
4. Adapta su comunicación según el contexto y las personas con quienes interactúa, asegurando un trato respetuoso.			
5. Expresa sus ideas con claridad y respeto, favoreciendo una comunicación efectiva en el grupo.			

SEMANA 1:**SESIÓN N° 2****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Interacción y comunicación	Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo a las críticas de sus compañeros.

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Se forman 4 columnas, y se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento.	9 min.
Desarrollo: Atrápame si puedes: En una zona delimitada por 4 conos, se formarán dos columnas. Una columna con balón y la otra sin balón. Partirán desde las esquinas en diagonal. Al sonido del silbato saldrán al mismo tiempo, y el que no tiene balón tratará de atraparlo, mientras el otro en conducción escapa. NOTA: 1. El recorrido es alrededor del cuadrado formado por 4 conos. 2. Se forman dos grupos, de varones y mujeres, y cada grupo tendrá su cuadrado. Es decir, un cuadrado para varones y uno para mujeres. Partido mixto: El profesor formará equipos, de igual cantidad de participantes y que este conformado por varones y mujeres.	31 min.

Reglas: 1. El gol hecho por una compañera, vale doble 2. Si el gol viene de una asistencia de una compañera, el gol vale doble. 3. Los partidos durarán 5 minutos (si es que hay más de 3 equipos) 4. Un gol o cinco minutos de juego.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificultó realizar? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Conos

Bastones

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Mantiene interacciones positivas y respetuosas con sus compañeros, fomentando un ambiente de confianza.			
2. Se asegura de que todos sus compañeros sean escuchados y valorados en las actividades grupales.			
3. Expresa sus inquietudes de manera espontánea, sin temor a ser criticado por sus compañeros.			
4. Respeta y considera las opiniones y sentimientos de los demás en sus interacciones diarias.			
5. Demuestra seguridad al comunicar sus ideas o preocupaciones, participando activamente en la dinámica grupal.			

SEMANA 2:**SESIÓN N° 3****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Introyección	Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. Juego motivacional: Se colocarán conos alrededor de todo el patio, por cada cono habrá un par de estudiantes. Se podrán uno al frente del otro con el cono al medio. La actividad consiste en que el profesor dice una zona del cuerpo (cabeza, rodillas, hombros, pies, abdomen, entre otros) y ellos tendrán que tocar esa zona del compañero, pero llegado un momento se menciona "CONO", el estudiante en coger el cono primero gana un punto. Nota: Un máximo de 5 rondas. Hidratación *si fuese necesario*	18 min.
Desarrollo:	

1ra. actividad: Mini competencia de circuito adaptados al fútbol: Se formarán cuatro grupos de igual cantidad de estudiantes, al frente de cada grupo, habrá una hilera de 4 platillos. Cada platillo estará separado un mínimo de dos pasos. Al final habrá una portería para cada grupo. La actividad consiste en que el primer integrante de cada grupo tenga el balón en la mano y vaya en zigzag entre los platillos. Termina, deja el balón en el suelo y remata hacia la portería. *Variante: Conducción con el pie Nota: 1. Se hará un máximo de 5 rondas (2 con el balón en la mano, y 3 en conducción) 2. Ganará el equipo que más goles haya hecho. 2da. actividad: Ahora los grupos van a proponer actividades con la distribución de materiales previamente establecido. Cada grupo deberá ponerse un nombre, un representante, y ese representante explicar su actividad para que todo el grupo en general haga la actividad. Nota: 1. Se añadirá 3 aros que estarán juntos y en diagonal a cada grupo. 2. Se permite proponer actividades con o sin balón, según la comodidad de cada estudiante. 3. Se fomenta el reconocimiento de fortalezas y áreas de mejora individuales.	63 min.
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Tuvieron alguna dificultad con alguna regla propuesta por el equipo rival? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal, y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Platillos

Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Participa en las actividades propuestas reconociendo y respetando sus propias limitaciones físicas y motoras.			
2. Ajusta su esfuerzo y movimientos de acuerdo con sus capacidades, evitando acciones que puedan poner en riesgo su bienestar.			
3. Propone actividades o ejercicios que le permitan potenciar sus habilidades físico-motrices, basándose en su experiencia y conocimientos previos.			
4. Relaciona sus habilidades motrices con la práctica del fútbol, identificando cómo pueden contribuir a su desempeño en el juego.			
5. Aplica de manera efectiva sus capacidades físicas y motoras dentro del contexto del fútbol, demostrando control y adaptación en diferentes situaciones del juego.			

SEMANA 2:**SESIÓN N° 4****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Introyección	Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Se forman 4 columnas, y se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento.	9 min.
Desarrollo: Formando un rondo entre todos, el profesor escogerá 4 representantes, dos varones y dos mujeres. Cada uno escogerá su equipo, pero solamente de su mismo sexo. Una vez formados los equipos se realizará la actividad. Se divide el espacio en dos grandes mitades para que los chicos tengan su espacio y las chicas también. 1ra. actividad: Cada equipo elige una regla especial, es decir, máximo 3 toques por jugador, solo goles desde fuera del área, entre otros. Se van hacer cambio de reglas cada 5 minutos. Serán dos tiempos de 14 minutos con descanso de 3 minutos. Nota: Se permite jugar con diferentes roles (defensa, mediocampo, ataque) para que cada uno explore su fortaleza.	31 min.
Cierre:	

Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificulto realizar? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.
--	--------

IV. Recursos

Balones de fútbol

Conos

Platillos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Expresa sus ideas, necesidades y opiniones de manera clara y asertiva en el contexto de la clase.			
2. Se comunica con seguridad y sin temor al expresar lo que quiere o necesita, respetando a los demás.			
3. Escucha y considera nuevas ideas y perspectivas planteadas por sus compañeros y el docente.			
4. Integra y aplica conceptos o estrategias nuevas aprendidas durante la sesión en su participación.			
5. Demuestra flexibilidad al modificar su punto de vista o estrategia al recibir nueva información o sugerencias.			

SEMANA 3:**SESIÓN N° 5****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Emoción y expresión corporal	Identifica y nombra sus emociones de forma precisa
			Expresa sus emociones de manera apropiada según el contexto y la situación
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Regula sus emociones de manera saludable, sin reprimirlas ni desbordarse

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. Actividad motivacional: La casita: El juego consiste en formar grupos de 3 personas, dos de ellas tomadas de la mano y frente a frente. La otra en medio. A la indicación del profesor, los que hacen de “casita” elevaran los brazos y el que está en el medio ira a otra casa. Para ello, habrá estudiantes que tendrán el rol de “invasores” que también van a poder ingresar a una casa. Los estudiantes que se queden sin casa tendrán que bailar, cualquier paso al ritmo de las palmas es válido. Nota: Se hará un máximo de tres rondas por cada cambio de casa, para que se pueda cambiar los roles y todos puedan jugar. Hidratación *si fuese necesario*	18 min.
Desarrollo: 1ra actividad: Semáforo emocional Se utilizan platillos o conos de color verde, amarillo y rojo. Los cuales se van a distribuir alrededor del campo. El color verde significa “me siento bien y con ganas”. El color amarillo significa “Me siento un poco	63 min.

nervioso/a o inseguro/a”. El color rojo significa “Me siento frustrado/a o desmotivado/a”. El profesor pondrá diferentes situaciones de la vida cotidiana y situaciones relacionadas al fútbol. Cada estudiante elige un color y, si quiere, comparte en pocas palabras cómo se siente y por qué. Nota: El docente refuerza que todas las emociones son válidas y que pueden cambiar durante la clase. 2da actividad: Los estudiantes formarán 4 grupos, será por afinidad. Cada grupo se pondrá un nombre. Se distribuyen los 4 grupos, y al frente de ellos va haber un circuito. El circuito iniciará con aros colocados de tal manera que salten como si fuese el juego “el avioncito”, seguido de ello habrá una hilera de conos separados por un paso con se desplazarán en zigzag y finalmente al lado de un platillo se encontrará un balón en el cual deben ir de un punto a otro en conducción, si no quieren usar el pie pueden usar la mano, llegado al otro punto. Llegado al otro punto golpearán el balón a un arco formado por dos conos grandes. Gana un punto el equipo que haya terminado primero el circuito. El primer equipo en llegar a cinco puntos gana el juego. Notas: 1. Por cada punto que se haga el equipo lo va a tener que celebrar haciendo un baile, un abrazo grupal, chocarse los cinco o decirse una frase positiva, pero tiene que haber una celebración, aunque sin provocar al rival. 2. Al final del juego, entre todos se dan la mano en señal de respeto.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cómo se sintieron durante la clase? ¿Hubo algún cambio con respecto al principio de la clase? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol
Aros
Conos
Platillos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Reconoce e identifica sus emociones con precisión, nombrándolas de manera adecuada.			
2. Expresa sus emociones de forma apropiada según el contexto y la situación en la que se encuentra.			
3. Regula sus emociones sin reprimirlas ni desbordarse, demostrando autocontrol en diversas circunstancias.			
4. Muestra disposición para hablar sobre sus emociones y compartir cómo se siente con sus compañeros o docentes.			
5. Busca estrategias saludables para gestionar sus emociones, como la respiración, el diálogo o el movimiento.			

SEMANA 3:**SESIÓN N° 6****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Emoción y expresión corporal	Comprende que su lenguaje corporal puede influir en la interpretación de su mensaje
			Busca moverse de manera natural y fluida, sin interrupción ni desorden en su movimiento corporal

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento alrededor del espacio.	9 min.
Desarrollo: 1ra actividad: Se formarán 4 grupos mixtos con igual cantidad de personas. Se distribuyen los grupos, al frente de cada grupo habrá un circuito corto. Una hilera de dos conos, los cuales tendrán que saltar. Seguido de ello un bastón, el cual utilizarán para girar unas cinco vueltas (cabeza apoyada en el bastón, y el bastón en vertical pegado al suelo) y finalmente realizar un remate a un arco formado por conos grandes. Se realizarán 3 rondas. Ganará el grupo con más goles hechos. Nota: Por cada gol que se haga, se tendrá que hacer una celebración de un futbolista conocido. 2da actividad: Mini partido	31 min.

Con los grupos ya formados se dividirá el campo en dos grandes mitades. En el mini partido los estudiantes deberán usar su lenguaje corporal para indicar jugadas (levantar la mano, hacer contacto visual) manteniendo sus movimientos fluidos sin detenerse bruscamente.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificultó realizar? ¿Identificaste cómo su postura y gestos influyeron en la percepción de los demás? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol
 Platos
 Conos
 Bastones

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Reconoce que su lenguaje corporal influye en cómo los demás interpretan su mensaje.			
2. Acompaña sus palabras con gestos y posturas adecuadas para reforzar su comunicación.			
3. Adapta su expresión corporal según la situación, mostrando coherencia entre su lenguaje verbal y no verbal.			
4. Se desplaza de manera natural y fluida, evitando movimientos bruscos o desordenados en sus actividades.			
5. Controla su cuerpo de forma consciente, asegurando que sus movimientos sean armónicos y adecuados al contexto.			

SEMANA 4:**SESIÓN N° 7****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Interacción y comunicación	Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades
			Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. Dinámica motivacional: Ronda de preguntas en movimiento Se forman pequeños grupos, cada grupo con un balón. Se irán dando pases cortos y mientras lo hacen deben responder preguntas sobre sus gustos e intereses deportivos. Por ejemplo: “¿Cuál es tú equipo favorito? o “¿Cuál es tú jugador favorito?”, entre otras preguntas relacionadas. Variante: La mitad del grupo, se pasa a otro y continúan con nuevas preguntas. Hidratación *si fuese necesario*	18 min.
Desarrollo: 1ra actividad: “Pases con mensaje” Se forman grupos de 4 o 5 estudiantes. En un espacio reducido se irán	63 min.

dando pases, pero previo a ello deberán decir algo positivo sobre un compañero (que no necesariamente va a ser al que va a pasar). 2da actividad: Mini partido Con los grupos ya formados, se dispondrá a realizar mini partidos de 5 a 6 minutos. Las cuales tendrán reglas especiales. 1ra regla: Antes de hacer un pase, el jugador debe decir el nombre del compañero/a que lo recibirá. 2da regla: Después de cada jugada (gol), el grupo deberá reunirse y compartir cómo se sintieron o qué mejorarían Nota: El docente incentiva la retroalimentación respetuosa.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? Se sistematiza las respuestas. Se propone hacer un mensaje de reconocimiento para un compañero. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol
Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Inicia conversaciones con sus compañeros de manera espontánea y con disposición para establecer conexiones.			
2. Participa activamente en actividades grupales, promoviendo la interacción y colaboración con sus pares.			
3. Escucha atentamente a los demás, mostrando interés en sus experiencias y respondiendo de manera empática.			
4. Adapta su comunicación según el contexto y las personas con quienes interactúa, asegurando un trato respetuoso.			
5. Expresa sus ideas con claridad y respeto, favoreciendo una comunicación efectiva en el grupo.			

SEMANA 4:**SESIÓN N° 8****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Interacción y comunicación	Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo a las críticas de sus compañeros.

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Nos dirigimos al patio. Se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento por todo el espacio establecido por el profesor.	9 min.
Desarrollo: 1ra actividad: Pases y conversación En parejas, los estudiantes realizarán pases mientras conversan sobre un tema propuestos por el docente. Por ejemplo: “Algo que te hace feliz”, “Un reto que hayas superado”, entre otros temas relacionados. Cada 2 minutos cambian de compañero. 2da actividad: Rondo cooperativo Los estudiantes formarán 4 grupos, por afinidad. Posteriormente se tomarán de los hombros formando un círculo y en medio de ese círculo, un balón. Cada Equipo debe mover el balón de un punto “A” a un punto “B” con pases. En lo que se dan pases, se deberán ir motivando. El primer equipo en llegar al	31 min.

punto “B”. Gana un punto. Ganará el primer equipo en llegar a cinco puntos.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificultó realizar? ¿Notaste algo positivo de un compañero? ¿Algún comentario o sugerencia que le gustaría compartir con su equipo? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Conos

Bastones

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Mantiene interacciones positivas y respetuosas con sus compañeros, fomentando un ambiente de confianza.			
2. Se asegura de que todos sus compañeros sean escuchados y valorados en las actividades grupales.			
3. Expresa sus inquietudes de manera espontánea, sin temor a ser criticado por sus compañeros.			
4. Respeta y considera las opiniones y sentimientos de los demás en sus interacciones diarias.			
5. Demuestra seguridad al comunicar sus ideas o preocupaciones, participando activamente en la dinámica grupal.			

SEMANA 5:**SESIÓN N° 9****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Introyección	Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base
			Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. Activación con desplazamiento: “Reconociendo mi cuerpo” Se forman 4 columnas, con igual cantidad de estudiantes. Cada grupo tendrá que completar un circuito. El circuito es el siguiente: Primero, ir de un punto “A” a un punto “B” a paso ligero. Seguidamente del punto “B” a un punto “C” realizaran taloneo y golpe a la rodilla de manera alternada. Luego del último punto al siguiente harán movimientos laterales y cambios de dirección. Nota: 1ro: Se pueden ir variando los movimientos. 2do: Durante la actividad y al finalizar la actividad, los estudiantes deben reflexionar sobre cuales movimientos les resultan más fáciles o difíciles y por qué.	18 min.

Hidratación *si fuese necesario*	
Desarrollo: 1ra actividad: Creo, practico y juego En grupos de 3 o 4 estudiantes, elegirán un fundamento técnico a mejorar (conducción, pase, tiro o dribbling). Practicarán durante 8-10 minutos. Pasado ese tiempo se hace una evaluación en la cual un representante del grupo expondrá por qué eligieron ese fundamento y que estrategia utilizaron para mejorarla. Notas: 1ro: Cada grupo tendrá un espacio delimitado por el profesor para practicar. 2do: El docente deberá estar en constante movimiento de un grupo a otro orientado y motivando la práctica del fundamento escogido por el grupo. 3ro: La evaluación se realizará de la siguiente manera: Los grupos serán distribuidos en cuatro esquinas. Al momento de que el representante salga a explicar, los demás integrantes del grupo tendrán que demostrar y/o aportar una idea. 2da actividad: Mini partidos con roles Con los grupos ya formados, se jugarán partidos cortos (5-7 minutos). Antes del partido, cada estudiante elige un rol que se ajuste a sus habilidades físicas. Por ejemplo: Defensor si tiene buena resistencia, delantero si es veloz, mediocampista si tiene buen control o arquero si tiene buenos reflejos. Nota: Al finalizar el partido, se reflexiona sobre si el rol elegido fue adecuado y si podrían probar otro en la siguiente ronda.	63 min.
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Qué habilidad le gustaría seguir mejorando? ¿Cómo pueden adaptar su juego para aprovechar sus fortalezas? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Platillos

Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Participa en las actividades propuestas reconociendo y respetando sus propias limitaciones físicas y motoras.			
2. Ajusta su esfuerzo y movimientos de acuerdo con sus capacidades, evitando acciones que puedan poner en riesgo su bienestar.			
3. Propone actividades o ejercicios que le permitan potenciar sus habilidades físico-motrices, basándose en su experiencia y conocimientos previos.			
4. Relaciona sus habilidades motrices con la práctica del fútbol, identificando cómo pueden contribuir a su desempeño en el juego.			
5. Aplica de manera efectiva sus capacidades físicas y motoras dentro del contexto del fútbol, demostrando control y adaptación en diferentes situaciones del juego.			

SEMANA 5:**SESIÓN N° 10****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Introyección	Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento. El profesor indicará a un estudiante al azar que proponga un movimiento articular.	9 min.
Desarrollo: 1ra actividad: ¿Cómo lo haríamos mejor? Se forman grupos de 4-5 estudiantes por afinidad (es decir, ellos mismos crean sus grupos con el que mejor se llevan). Cada grupo recibe un mini desafío. Por ejemplo: Mover el balón de un punto "A" a un punto "B" pero el balón no puede rebotar más de una vez. Esto en un lapso de 30 segundos por ronda. Un máximo de 3 rondas. El equipo que llegue primero al punto "B" gana un punto. Ganará el primer grupo en llegar a 3 puntos. Nota: Tras la primera ronda, el grupo discute y propone nuevas ideas para mejorar su estrategia y hacerlo mejor en la siguiente ronda. 2da actividad: Mini partido con Comunicación activa Se juega un partido reducido, con los grupos ya formados.	31 min.

Reglas especiales: 1ro: Cada jugador debe decir en voz alta “¡Estoy libre!” cuando quiere recibir el balón. 2do: En cada pausa, el equipo debe reunirse brevemente para compartir una idea de mejora.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cómo te sentiste mientras expresabas tus ideas? ¿Cuál fue una buena idea que probaron y funciona? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Conos

Bastones

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Expresa sus ideas, necesidades y opiniones de manera clara y asertiva en el contexto de la clase.			
2. Se comunica con seguridad y sin temor al expresar lo que quiere o necesita, respetando a los demás.			
3. Escucha y considera nuevas ideas y perspectivas planteadas por sus compañeros y el docente.			
4. Integra y aplica conceptos o estrategias nuevas aprendidas durante la sesión en su participación.			
5. Demuestra flexibilidad al modificar su punto de vista o estrategia al recibir nueva información o sugerencias.			

SEMANA 6:**SESIÓN N° 11****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Emoción y expresión corporal	Identifica y nombra sus emociones de forma precisa
			Expresa sus emociones de manera apropiada según el contexto y la situación
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Regula sus emociones de manera saludable, sin reprimirlas ni desbordarse

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. El profesor ira eligiendo al azar a un estudiante para que proponga movimientos. Dinámica “El tallarín” Hidratación *si fuese necesario*	18 min.
Desarrollo: 1ra actividad: El círculo de la emoción Se forman grupos de 5 a 6 integrantes. Cada grupo formará un círculo. Cada grupo con un balón. Se irán pasando la pelota. El docente dice una emoción, por ejemplo, alegría, frustración, nervios, orgullo, y el estudiante que reciba el pase de hacer un gesto corporal que represente esa emoción. 2da actividad: GOOOOOOOL Con los grupos ya formados, se los distribuirá de tal manera que queden frente a un arco formado por dos conos grandes. El primer estudiante de	63 min.

cada grupo rematará, y si hacen gol van y lo celebra con su grupo. Será al mejor de 6 rondas. El equipo que haya hecho más goles, gana. Notas: 1ro: En caso no anote el gol, el grupo se tendrá que acercarse y darle ánimos. 2do: El docente tiene que estar promoviendo constantemente el buen trato y respeto entre los grupos y de los compañeros de grupo. 3ro: Al finalizar el juego/competencia cada grupo formará un rondo y se darán palabras de ánimo. 3ra actividad: “Desafío de la serenidad” Se juega un partido reducido (5 vs 5 o 6 vs 6). Y se proponen las siguientes reglas: 1ro: Si un equipo recibe un gol, en lugar de molestarse, deben hacer una respiración profunda antes de seguir. 2do: Si alguien se siente nervioso, el equipo tendrá que incentivarlo/motivarlo para que continúe con el juego. 3ro: Entre cada pausa, el equipo debe reunirse para compartir una idea para mejorar su juego. Nota: El docente fomentará la autorregulación en el juego.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cómo se sintieron durante el partido? ¿Qué hizo para manejar esas emociones? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Platillos

Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Reconoce e identifica sus emociones con precisión, nombrándolas de manera adecuada.			
2. Expresa sus emociones de forma apropiada según el contexto y la situación en la que se encuentra.			
3. Regula sus emociones sin reprimirlas ni desbordarse, demostrando autocontrol en diversas circunstancias.			
4. Muestra disposición para hablar sobre sus emociones y compartir cómo se siente con sus compañeros o docentes.			
5. Busca estrategias saludables para gestionar sus emociones, como la respiración, el diálogo o el movimiento.			

SEMANA 6:**SESIÓN N° 12****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Emoción y expresión corporal	Comprende que su lenguaje corporal puede influir en la interpretación de su mensaje
			Busca moverse de manera natural y fluida, sin interrupción ni desorden en su movimiento corporal

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento. El profesor ira eligiendo al azar a un estudiante para que proponga movimientos.	9 min.
Desarrollo: 1ra actividad: Se formarán grupos de como mucho 6 integrantes, por afinidad. Se crea un circuito en el cual irán de un punto a otro en conducción. Llegado a ese punto dará una media vuelta y se desplazará de espaldas mientras el siguiente se acerca al balón se irán dando pases. Cuando lleguen a un tercer punto, regresarán, pero cambiando de roles. *Variante: Con el balón en la mano, se lanzará el balón de manera bombeada y el compañero que está retrocediendo realizará un cabeceo. 2da actividad: Juega sin hablar Se juega un partido reducido con los grupos ya formados. Regla especial: Durante los primeros 5 minutos, los integrantes no pueden hablar, solo usar gestos para pedir el balón o dar instrucciones.	31 min.

Pasado esos 5 minutos pueden hablar, pero deben combinarlo con lenguaje corporal claro. Por ejemplo: señalar con la mano a dónde quieren que vaya el pase. Nota: Si un equipo habla en ese primer lapso de cinco minutos, balón para el equipo contrario.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificulto realizar? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Conos

Bastones

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Reconoce que su lenguaje corporal influye en cómo los demás interpretan su mensaje.			
2. Acompaña sus palabras con gestos y posturas adecuadas para reforzar su comunicación.			
3. Adapta su expresión corporal según la situación, mostrando coherencia entre su lenguaje verbal y no verbal.			
4. Se desplaza de manera natural y fluida, evitando movimientos bruscos o desordenados en sus actividades.			
5. Controla su cuerpo de forma consciente, asegurando que sus movimientos sean armónicos y adecuados al contexto.			

SEMANA 7:**SESIÓN N° 13****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Interacción y comunicación	Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades
			Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. El profesor ira eligiendo al azar a un estudiante para que proponga movimientos. Dinámica motivacional: Se formarán 4 grupos de igual cantidad de personas, grupo mixto y por afinidad. La dinámica consiste en que, formados en columnas, cada grupo con un balón, el primero del grupo hará pasar el balón entre las piernas de sus compañeros ejecutando un pase. El último de la columna, recibirá el pase e irá en conducción hacia el principio de la columna. Así sucesivamente. Y en base a eso, se desplazarán de un punto “A” a un punto “B”. El primer grupo en cruzar en su totalidad el punto “B”, gana un punto. Se realizará un máximo de 5 rondas. Gana el grupo que haya tenido más puntos en la totalidad de las	18 min.

rondas. Hidratación *si fuese necesario*	
Desarrollo: 1ra actividad: Pases con mensaje Con los grupos ya hechos, formarán parejas. Se trasladarán de un punto a otro dándose pases, pero con bote. Cada vez que un compañero reciba el balón, debe decir algo sobre su compañero. Por ejemplo: “Buen control”, “buen pase”, “buena técnica”, “podemos hacerlo mejor”, entre otros. Si logran llevar al balón al otro punto sin que se dé más de un bote, el grupo recibe un punto, si fallan tendrán que retroceder un poco y continuar. El primer grupo en llegar a 5 puntos, gana. 2da: actividad: Mini partido con “La tarjeta de la empatía” Se jugarán partidos cortos con los equipos ya formados. Se introduce la “Tarjeta de empatía”. Esta carta consiste en que cuando un compañero ve que otro esta frustrado o desmotivado, puede hacer una pausa de 5 segundos y decirle algo de apoyo. Nota: El profesor tendrá una valoración especial (nota) al estudiante que más y mejor palabras motivadoras y gestos de ánimo comparta con sus compañeros.	63 min.
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cómo se sintieron cuando recibieron las palabras de aliento de sus compañeros? ¿qué palabras o gestos hicieron que me sintiera más apoyado en el partido? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol
Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Inicia conversaciones con sus compañeros de manera espontánea y con disposición para establecer conexiones.			
2. Participa activamente en actividades grupales, promoviendo la interacción y colaboración con sus pares.			
3. Escucha atentamente a los demás, mostrando interés en sus experiencias y respondiendo de manera empática.			
4. Adapta su comunicación según el contexto y las personas con quienes interactúa, asegurando un trato respetuoso.			
5. Expresa sus ideas con claridad y respeto, favoreciendo una comunicación efectiva en el grupo.			

SEMANA 7:**SESIÓN N° 14****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Interacción y comunicación	Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo a las críticas de sus compañeros.

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento. El profesor ira eligiendo al azar a un estudiante para que proponga movimientos.	9 min.
Desarrollo: 1ra actividad: Rondo Formarán grupos de 5 o 6 personas. Cada grupo con un balón. Se trasladarán de un punto a otro, pero con la condición que entre pase y pase haya un bote de por medio y que al hacerlo se debe decir algo positivo o alentador. El grupo que llegue al “otro punto” (punto “B”) en el menor tiempo posible, es el ganador. Nota: Todos los integrantes del equipo tienen que golpear la pelota. 2da actividad: Dale voz a tú compañero Con los grupos ya hechos, por los propios estudiantes, se ubicarán en diferentes partes del espacio, pero manteniendo el rondo. Todos iniciarán en silencio, se irán dando pases y el compañero que reciba tendrá que gritar	31 min.

fuerte: “UNO”, y así sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo puedan hablar. El primer grupo en conseguir que todo el grupo hable, gana un punto. Se hará un máximo de 5 rondas. El equipo con puntos en esas 5 rondas, será el ganador.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Cuál fue la actividad que más se les dificultó realizar? ¿Cómo pueden seguir mejorando su comunicación y apoyo en el equipo? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Conos

Bastones

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Mantiene interacciones positivas y respetuosas con sus compañeros, fomentando un ambiente de confianza.			
2. Se asegura de que todos sus compañeros sean escuchados y valorados en las actividades grupales.			
3. Expresa sus inquietudes de manera espontánea, sin temor a ser criticado por sus compañeros.			
4. Respeta y considera las opiniones y sentimientos de los demás en sus interacciones diarias.			
5. Demuestra seguridad al comunicar sus ideas o preocupaciones, participando activamente en la dinámica grupal.			

SEMANA 8:**SESIÓN N° 15****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	90 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Introyección	Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices		Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: En el patio, se forma a los estudiantes en círculo y seguidamente se les da la bienvenida. Activación morfofuncional: Movimientos articulares que van de la cabeza a los pies. El profesor ira eligiendo al azar a un estudiante para que proponga movimientos. Actividad motivacional: Los estudiantes se desplazarán por todo el espacio establecido por el profesor. A medida que pasa el tiempo el profesor pedirá formar grupos, primero en parejas de a luego de a cuatro y por último de entre 6 a 8 estudiantes. En lo que se desplazan si el profesor hace sonar una vez el silbato, se detienen. Si el profesor hace sonar el silbato dos veces, saltan y continúan desplazándose. El estudiante o grupo de estudiante que se equivoque se sentará a un costado. El estudiante o grupo de estudiantes que se queden hasta el final tendrán puntos extra en las actividades posteriores. Hidratación *si fuese necesario*	18 min.

Desarrollo: 1ra actividad: Con los grupos ya formados se formarán 4 columnas. Al frente de cada grupo se armará un circuito. De un punto “A” a un punto “B” el estudiante se desplazará pasándose un aro por el cuerpo. Llegado al punto “B” habrá un arco al frente al cual tendrán que rematar. Si falla, tiene que salir el siguiente. Si hace el gol tendrá que ir a celebrarlo con sus compañeros, sino no vale su punto. Se harán 3 rondas y ganará el grupo que haya hecho más puntos. 2da actividad: Crea tu propio reto En parejas o grupos pequeños, los estudiantes inventarán un recorrido con los materiales previamente puestos en el espacio de la actividad anterior (pueden añadir materiales). Se presentan y prueban la actividad para el resto de la clase. 3ra actividad: Mini partido Se juega un partido entre los grupos ya formados, pero con una regla especial. Es decir, si alguien es bueno en el control, debe recibir el balón antes de pasarlo. Si alguien es bueno rematando, pateo al arco cada que tiene la oportunidad, y así con las demás posiciones.	63 min.
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Descubrieron nuevas habilidades o limitaciones? ¿Cómo pueden seguir mejorando fuera de la escuela? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	9 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol

Platillos

Conos grandes y pequeños

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Participa en las actividades propuestas reconociendo y respetando sus propias limitaciones físicas y motoras.			
2. Ajusta su esfuerzo y movimientos de acuerdo con sus capacidades, evitando acciones que puedan poner en riesgo su bienestar.			
3. Propone actividades o ejercicios que le permitan potenciar sus habilidades físico-motrices, basándose en su experiencia y conocimientos previos.			
4. Relaciona sus habilidades motrices con la práctica del fútbol, identificando cómo pueden contribuir a su desempeño en el juego.			
5. Aplica de manera efectiva sus capacidades físicas y motoras dentro del contexto del fútbol, demostrando control y adaptación en diferentes situaciones del juego.			

SEMANA 8:**SESIÓN N° 16****I. Datos informativos**

Área	Educación Física		
Grado	Cuarto	Sección	A
Docente	George Alvino Sifuentes		
Tiempo	45 minutos		

II. Propósitos de aprendizaje

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Introyección	Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase

III. Secuencia didáctica

Momento	Tiempo
Inicio: Antes de salir al patio, se les da la bienvenida. Se realizarán movimientos articulares, pero con desplazamiento. El profesor ira eligiendo al azar a un estudiante para que proponga movimientos.	9 min.
Desarrollo: 1ra actividad: El reto del pase secreto En parejas, los estudiantes practican pases, pero con una condición: deben inventar una señal o palabra clave antes de pasar el balón. Después, se mezclan las parejas y prueban diferentes señales de comunicación. Nota: La actividad durará de 8 a 10 min., para que terminada la misma, entre todos reflexionen sobre qué señales funcionaron mejor y por qué. 2da actividad: Mini partido: “Construyendo reglas de juego” Antes de iniciar el juego, los equipos proponen una regla nueva para el partido. Por ejemplo: Jugar solo con la pierna menos hábil, pases obligatorios antes de rematar, entre otros. Notas:	31 min.

1ro: Si a los chicos no se les ocurre alguna regla, el profesor les orientará. 2do: Se prueban diferentes reglas en mini partidos de 5 minutos. 3ro: Al final, reflexionan sobre cuál regla les gustó más y por qué.	
Cierre: Se les reúne a los estudiantes formando una medialuna Se les plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? ¿Fue fácil o difícil comunicar tus ideas? ¿Por qué? ¿por qué crees que es importante escuchar las ideas de los demás en el fútbol y en la vida? Se sistematiza las respuestas. Se les da recomendaciones generales para el aseo y cuidado personal y finalmente se da por terminada la clase.	5 min.

IV. Recursos

Balones de fútbol
Conos

V. Instrumento de evaluación

Instrucciones: Marque con (✓) si el estudiante demuestra el desempeño indicado, con un (-) si lo hizo de vez en cuando y con (X) si no lo hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	A VECES	NO
1. Expresa sus ideas, necesidades y opiniones de manera clara y asertiva en el contexto de la clase.			
2. Se comunica con seguridad y sin temor al expresar lo que quiere o necesita, respetando a los demás.			
3. Escucha y considera nuevas ideas y perspectivas planteadas por sus compañeros y el docente.			
4. Integra y aplica conceptos o estrategias nuevas aprendidas durante la sesión en su participación.			
5. Demuestra flexibilidad al modificar su punto de vista o estrategia al recibir nueva información o sugerencias.			

9. Evaluación

La evaluación se llevará a cabo de manera continua, permitiendo un seguimiento detallado del progreso de cada estudiante en cuanto a sus habilidades motrices, desarrollo social y valores éticos. Esto facilitará la adaptación del programa según las necesidades individuales. Asimismo, se aplicarán una prueba de entrada y una prueba de salida para medir los avances alcanzados a lo largo del proceso.

❖ PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA – ACTIVIDADES

Actividad n°1: Ronda de integración: “El balón preguntón”

Los estudiantes forman un círculo y se pasan un balón al ritmo de una música. Cuando la música se detiene, quien tenga el balón responde una pregunta del docente (ej. “¿Cómo te sientes hoy?” o “¿Qué esperas de esta clase?”). Luego, el estudiante lanza el balón a otro compañero y le formula una nueva pregunta.

Actividad n°2: Carrera de relevos con expresión corporal

Se forman equipos de cinco estudiantes. Cada uno debe correr hasta un punto y realizar un gesto corporal que exprese una emoción (felicidad, sorpresa, enojo, etc.). El siguiente compañero debe interpretar la emoción antes de correr y hacer su propia expresión.

Actividad n°3: “El reto del líder ciego”

En parejas, un estudiante tiene los ojos vendados y el otro debe guiarlo a través de un pequeño recorrido con obstáculos, dándole indicaciones claras. Luego intercambian roles.

Actividad n°4: “Diseña tu juego”

Se forman grupos de 4-5 personas. Cada grupo debe inventar una dinámica o mini-juego con un balón, aplicando habilidades motrices y fomentando el trabajo en equipo. Prueban sus juegos con el resto de la clase.

Actividad n°5: “Fútbol en silencio”

Se juega un partido de fútbol con la restricción de no poder hablar. Solo pueden comunicarse mediante gestos y movimientos.

CIERRE: Se les hace las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la clase? ¿Les gusto las actividades propuestas? Se sistematiza las respuestas y se concluye con una breve conversación sobre la importancia de la comunicación, la empatía y el control emocional en el deporte y la vida cotidiana.

❖ PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA – LISTA DE COTEJO (Si = 3, a veces = 2 y No = 1)

Índice de Capacidades Sociomotrices en el Fútbol (ICSF)

	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SI	A VECES	NO
INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN	1. Busca establecer conexiones con otros al iniciar conversaciones con sus compañeros durante las actividades grupales.			
	2. Demuestra interés en las experiencias de los demás, comprendiendo y respondiendo de manera apropiada a sus emociones y necesidades.			
	3. Expresa sus ideas de manera clara y respetuosa para adaptar su comunicación al contexto y para con las personas que interactúa.			
	4. Mantiene relaciones saludables a lo largo del tiempo, asegurando que todos sus compañeros se sientan valorados y escuchados.			
	5. Comunica de forma espontánea sus inquietudes, sin miedo a las críticas de sus compañeros.			
INTROYECCIÓN	6. Realiza las actividades propuestas siendo consciente de sus limitaciones físicas y motoras.			
	7. Propone actividades que potencian sus habilidades físicas y motrices, utilizando su propio conocimiento como base.			
	8. Encuentra en sus aptitudes físico-motrices una aplicación ideal en el fútbol.			
	9. Expresa con claridad y asertividad lo que quiere y necesita.			
	10. Integra nuevas ideas y perspectivas durante la sesión de clase.			
EMOCIÓN Y EXPRESIÓN CORPORAL	11. Identifica y nombra sus emociones de forma precisa.			
	12. Expresa sus emociones de manera apropiada según el contexto y la situación.			
	13. Regula sus emociones de manera saludable, sin reprimirlas ni desbordarse.			
	14. Comprende que su lenguaje corporal puede influir en la interpretación de su mensaje.			
	15. Busca moverse de manera natural y fluida, sin interrupción ni desorden en su movimiento corporal.			

10. Evidencia fotográfica



- A continuación, se describe el grupo de estudiantes involucrados en la intervención experimental, así como el espacio donde se llevó a cabo. Esto evidencia que la enseñanza del fútbol no requiere necesariamente de un campo sintético o una losa deportiva, sino que puede adaptarse a distintos entornos.



- En la siguiente fotografía se muestra una de las dinámicas implementadas en la fase inicial de la clase, diseñada para motivar a los estudiantes a través de competencias grupales.



- En esta fotografía se observa la disposición utilizada con mayor frecuencia durante las sesiones, destacando el uso mínimo de materiales para garantizar una actividad ágil y dinámica.



- En esta fotografía se evidencia una de las actividades propuestas por los estudiantes, en la cual el docente distribuye los materiales en el campo para que ellos diseñen sus propias dinámicas. Esta estrategia busca fomentar su creatividad y promover una participación más activa en la clase.