

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO**

“Gustavo Allende Llavería”



TARMA

**LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN
ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO
GRADO DE LA I.E. “SAN MIGUEL” DE ACOBAMBA,
2021**

Informe de Investigación presentado por:

PEREZ DE LA TORRE Anjhali Consuelo

**Para Optar el Título Profesional de Profesora en la Carrera Profesional
de Educación Física**

TARMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Este presente informe de investigación está dedicado en primer lugar a Dios por el regalo de la vida y en segundo lugar a mi familia por su apoyo incondicional en la consecución de mis logros

Anjhali

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos los profesores que fueron partícipes del proceso de este informe de investigación compartiendo sus conocimientos y experiencias que me fortalecieron en la realización de este estudio.

Anjhali

RESUMEN

El presente estudio denominado: LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. “SAN MIGUEL” DE ACOBAMBA, 2021, surge a raíz de las observaciones realizadas durante nuestra experiencia pre profesional ¿Qué efectos produce la gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba?, con el propósito de comprobar los efectos que produce la gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, estudio desarrollado a partir de una muestra de 21 estudiantes el quinto grado A, siguiendo el paradigma de estudio cuantitativo dentro de la metodología pre experimental, el diseño es el denominado pretest posttest con un solo grupo intacto, acopiando información con el instrumento Test de motivación escolar, luego de la presentación de los resultados se concluye en los siguientes contrastes de la hipótesis final: la gamificación es efectiva significativamente en la motivación escolar en una prueba bilateral al 95%. La gamificación de dinámicas es efectiva significativamente en el ambiente de clases según la prueba bilateral al 95%. La gamificación de mecánicas es efectiva significativamente en el interés de aprendizaje, según la prueba bilateral al 95%. La gamificación de componentes es efectiva significativamente en la cooperación grupal, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021

Palabras clave: Gamificación y Motivación Escolar

ABSTRACT

The present study called: GAMIFICATION IN SCHOOL MOTIVATION IN FIFTH GRADE STUDENTS OF THE I.E. "SAN MIGUEL" DE ACOBAMBA, 2021, arises from the observations made during our pre-professional experience. What effects does gamification produce on school motivation in fifth grade students of the I.E.? "San Miguel" de Acobamba?, with the purpose of verifying the effects that gamification produces on school motivation in fifth grade students of the I.E. "San Miguel" from Acobamba, a study developed from a sample of 21 fifth grade A students, following the quantitative study paradigm within the pre-experimental methodology, the design is the so-called pretest posttest with a single intact group, collecting information with the School Motivation Test instrument, after the presentation of the results, the following contrasts of the final hypothesis are concluded: gamification is significantly effective in school motivation in a bilateral test at 95%. The gamification of dynamics is significantly effective in the classroom environment according to the 95% bilateral test. The gamification of mechanics is significantly effective in learning interest, according to the 95% bilateral test. The gamification of components is significantly effective in group cooperation, according to the 95% bilateral test as shown in the Students' t table, bilateral significance value .000 in the fifth grade students of the I.E. "San Miguel" of Acombaba, 2021

Keywords: Gamification and School Motivation

ÍNDICE

PORTADA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRAC	V
ÍNDICE	VI
PRESENTACIÓN	X

Pág.

Capítulo I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema:.....	13
1.2. Formulación del problema:.....	15
1.2.1. Problema general:.....	15
1.2.2. Problemas específicos:.....	15
1.3. Formulación de hipótesis:.....	15
1.3.1. Hipótesis general:.....	15
1.3.2. Hipótesis específicos:.....	15
1.4. Formulación de objetivos:.....	16
1.4.1. Objetivo general:.....	16
1.4.2. Objetivos específicos:.....	16
1.5. Justificación e Importancia del estudio:.....	16
1.5.1. Justificación Pedagógica:.....	16
1.5.2. Justificación Legal:.....	17

1.5.3. Justificación Científica:.....	17
---------------------------------------	----

Capítulo II

MARCO TEÓRICO DEL PROBLEMA

2.1. Antecedentes de estudio:.....	19
2.1.1. Internacional:.....	19
2.1.2. Nacional:.....	22
2.1.3. Regional:.....	26
2.2. Bases teóricas científicas:.....	27
2.2.1. La gamificación de juegos.....	27
2.2.2. La gamificación de dinámicas.....	30
2.2.3. La gamificación de mecánicas.....	32
2.2.4. La gamificación de componentes.....	35
2.2.5. La motivación escolar.....	36
2.2.6. El ambiente de clases.....	41
2.2.7. Interés en el aprendizaje.....	44
2.2.8. Cooperación y trabajo en grupos.....	47
2.3. Definición de conceptos:.....	50
2.4. Concepción pedagógica:.....	53

Capítulo III

METODOLOGÍA DE ESTUDIO

3.1. Tipo y nivel de investigación:.....	56
3.1.1. Tipo:.....	56
3.1.2. Nivel:.....	56

3.2. Diseño de investigación:.....	57
3.3. Método de investigación:.....	57
3.4. Población y muestra:.....	58
3.4.1. Población:.....	58
3.4.2. Muestra:.....	58
3.4.3. Muestreo:.....	59
3.5. Variables de estudio:.....	59
3.5.1. Variable 1 La gamificación.....	59
3.5.2. Variable 2 Motivación escolar.....	59
3.5.3. Operatividad de variables:.....	59
3.6. Técnicas e instrumentos de recopilación de información:.....	60
3.6.1. Programa experimental la gamificación.....	61
3.6.2. Test de motivación escolar.....	61
3.7. Validez del instrumento:.....	62
3.7.1. Validez: test de motivación escolar.....	62
3.8. Confiabilidad de los instrumentos.....	63
3.8.1. Confiabilidad: test de motivación escolar.....	63
3.9. Técnicas y procedimientos de procesamiento de información:.....	63

Capítulo IV

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados:.....	65
4.1.1. Tabla 1 Sesión: Practicamos actividades coordinativas.....	66
4.1.2. Tabla 2 Sesión: Adaptamos juegos divertidos para la integración.....	67
4.1.3. Tabla 3 Sesión: Adaptamos juegos divertidos para la cooperación	68

4.1.4. Tabla 4 Sesión: Identificamos el impacto del plástico.....	69
4.1.5. Tabla 5 Sesión: Utilizamos material reciclado de plástico.....	70
4.1.6. Tabla 6 Sesión: Utilizamos infografías de coordinación.....	71
4.1.7. Tabla 7 Sesión: Presentamos nuestra gimnasia rítmica familiar	72
4.1.8. Tabla 8 Sesión: Participamos del vóley familiar.....	73
4.1.9. Tabla 9 Sesión: Participamos del fulbito familiar.....	74
4.1.10. Tabla 10 Sesión: Realizamos juegos tradicionales	75
4.2. Contrastación de hipótesis:.....	76
4.2.1. Tabla 11 La gamificación en la motivación escolar.....	76
4.2.2. Tabla 12 Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases.....	77
4.2.3. Tabla 13 Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje	78
4.2.4. Tabla 14 Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo.....	79

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

PRESENTACIÓN

Los miembros del jurado:

Pongo a consideración el presente informe de investigación denominado: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021, hoy en día en donde la sociedad y la educación experimentan los cambios vertiginosos que se dan dentro del progreso de la ciencia y la tecnología, podemos afirmar, somos capaces de avanzar. señalar que aun en nuestro medio local, regional y nacional todavía no hemos superado la vieja enseñanza tradicional en donde el procedimiento de instrucción y aprendizaje aun no encuentra los medios, los materiales y las estrategias apropiadas y necesaria para la facilitación de los aprendizajes, aún seguimos algunos parámetros tradicionales de una enseñanza sin recursos, sin medios de aprendizajes, es aun memorista, imitativo, verbalista, conductual, si se quiere decir, pero en estos últimos tiempos surgieron nuevos enfoque para la concreción del aprendizaje que están basados en el socio constructivismo, en el enfoque intercultural y el enfoque de derecho, en donde los docentes son los facilitadores de los medios de aprendizajes, como la gamificación es un recurso importante que permite a través del cual la motivación de los aprendizajes en los estudiantes, la facilitación de la gamificación dinámicas, procesos y elementos de los juegos adaptados a las diferentes áreas del saber en este caso en la enseñanza de la motricidad en la formación en educación física es uno de los métodos más eficaces que permite a los estudiantes lograr competencias de aprendizajes en las dimensiones del ambiente escolar, el interés por el aprendizaje y la cooperación de trabajos en grupo, dentro de la motivación escolar, por lo tanto los estudiantes también en este sentido son protagonistas de su aprendizaje, liderazgo, autonomías e interés al momento de tomar sus propias decisiones frente a situaciones nuevas que se pueden presentar, el facilitador es el complementario y guía que permite consolidar los aprendidos reafirmando su nivel significativo de logro, en estudiantes del nivel de

educación básica regular, si consideramos que la pedagogía y la psicología moderna proveen de muchas técnicas, métodos, procedimientos y enfoques que permiten que los estudiantes y los docentes se convierten en actores que transforman los conocimientos, los vuelcan en su práctica y se convierten en transformadores de un conocimiento nuevo y se convierten también en su propia transformación y concepción diferente del proceso educativo de instrucción y aprendizaje. Acorde con esto, con el fin de comprender la conexión y la motivación entre la gamificación y la motivación, se realizó la presente indagación que pretende encontrar la influencia sobre la manera en que estos repercuten en el fomento del razonamiento crítico de los estudiantes.

Por lo tanto, este estudio propone una innovación educativa cuyo propósito principal es aplicar la estrategia de Gamificación en el proceso de instrucción y aprendizaje de la materia del área de educación física, con el objetivo de impulsar el crecimiento de la competencia motora, proponer y solucionar competencias motrices de logros en la actividad motriz y su formación integral. Es esencial fomentar el aprendizaje basado en habilidades y el aprendizaje basado en juegos, además de las tácticas constructivistas que faciliten al alumno la articulación de sus conocimientos con los desafíos que se presentan diariamente en el salón de clases y fuera de él, proponiendo soluciones innovadoras, independientes y eficientes, por lo visto el presente informe se desarrolla siguiendo la estructura siguiente:

El capítulo I, aborda la formulación del problema, la descripción, la formulación del problema y la formulación de la hipótesis, los objetivos, así como la justificación de la gamificación en la motivación escolar.

El capítulo II, presenta la argumentación mediante el marco conceptual teórico, los antecedentes históricos, la definición conceptual y la concepción pedagógica que fundamentan y justifica la importancia la gamificación de las dinámicas de juegos en el interés por el aprendizaje.

El capítulo III, se expone las metodologías y estrategias empleadas en el estudio, siguiendo los procedimientos de un estudio estrictamente bajo el enfoque cuantitativo, en el nivel cuasi experimental.

El capítulo IV, hacemos la exposición de los resultados alcanzados; además, también se presentan los resultados conseguidos el contraste de la hipótesis; y luego las conclusiones y sugerencias.

Señores de la mesa del jurado, seguramente durante el desarrollo del presente informe de tesis habrá algunos errores de forma y esencia que por motivos de limitaciones podría haber incurrido de manera fortuita, sin embargo, crece en mí el compromiso, el optimismo de enmendarlo siempre en cuando las observaciones sean oportunas y necesarias, que por supuesto considero que consolidan la mejora del presente producto social de carácter pedagógico.

La autora

Capítulo I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La Educación Física es crucial en la existencia del ser humano, especialmente en el presente nos enfrentamos a desafíos dentro de nuestro sistema educativo en donde se busca integrar las cualidades y habilidades de los estudiantes, para su formación integral abarcando los aspectos cognitivo, social y físico, pero no podremos lograrlo sin la predisposición del estudiante, por ello consideramos la motivación escolar, que busca que el alumno esté presto a orientar su atención a través de la evolución de las clases de educación física y muestre total voluntad para ejecutar las actividades señaladas por el profesor. Por ello, se debe buscar estrategias de motivación que originen en el alumnado dicho proceso. La educación debe fomentar un crecimiento integral del estudiante "para que puedan desarrollar completamente su autonomía, sin la necesidad de subordinar a los niños al nivel de otros individuos y objetos, ni a cualquier tipo de acciones, y así puedan involucrarse de manera activa en la vibrante sociedad". (Carbonell Sebarroja, 2008)

Los estudiantes que son motivados realizan los ejercicios o actividades en las clases de educación física por obligación más por el contrario, si se les incentiva sienten regocijo y deseo de hacerlo y con ello aprender. (Rodríguez y González, 2001)

Además, con la motivación se asegura un componente importante a utilizar como recurso en el ámbito educativo y en su implementación de la enseñanza y el aprendizaje, entendiéndola como una influencia hacia el estudiante a poder realizar una acción con deseo. Por otra parte, se ha comprobado que gran número de profesores de educación física no están acostumbrados a realizar sus clases con el manejo de la motivación, causal del desgano y apatía de los estudiantes cuando se les invita a participar de las actividades físicas programadas para cada clase. García (2008) manifiesta que: "Los padres hallan la razón al asignarles una etiqueta: "Es un desconocido" o "es un estudiante deficiente". Los docentes emplean una terminología más técnica, no poseen motivación. (p.20)

En la provincia de Tarma la falta de motivación no es ajena, se observa que los estudiantes no desean realizar actividades físicas ni mucho menos aprender en enfoque a la teoría, suelen realizar las actividades mientras el profesor los ve, pero si este se voltea, dejan de hacerlo, la gran mayoría pide el tiempo libre para jugar, hacer deporte o simplemente no hacer nada, mostrando como resultado un logro de aprendizaje no alcanzado.

De igual forma la motivación escolar, como un ambiente de clases adecuado, el interés de aprendizaje, así como la cooperación de trabajos en grupos como enfoque de aprendizajes no se ha desarrollado eficazmente en la I.E. "San Miguel" puesto que los estudiantes no muestran entusiasmo para las actividades físicas y los profesores realizan una improvisación en sus clases, siendo la disposición más conocida: dar vueltas alrededor del campo, esta orden es tomada como la más aburrida y cansada para el escolar.

Ante esta realidad implementamos la gamificación como propuesta para la motivación dentro del salón de clases, dándole la espalda a la escuela tradicional que hasta la fecha

predomina, en la que el profesor cumple con el desarrollo de la clase impartiendo sus conocimientos y siendo este todo el proceso de instrucción y aprendizaje, por lo tanto, es por esta razón que durante su desarrollo del presente estudio pretendemos dar respuesta a las interrogantes siguientes que a continuación señalamos:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué efectos produce la gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿Qué efectos produce la gamificación de dinámica en el ambiente de clases en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba?

PE2: ¿Qué efectos produce la gamificación de mecánica en el interés de aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba?

PE3: ¿Qué efectos produce la gamificación de componentes en la cooperación grupal en los estudiantes de la I.E. “San Miguel” de Acobamba?

1.3. Formulación de hipótesis

1.3.1. Hipótesis general

La gamificación es efectiva en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021

1.3.2. Hipótesis específicas

HE1: La gamificación de dinámica es efectiva en el ambiente de clases en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

HE2: La gamificación de mecánicas es efectiva en el interés de aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

HE3: La gamificación de componentes es efectiva en la cooperación grupal en los estudiantes de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Comprobar efectos produce la gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021

1.4.2. Objetivos específicos

OE1: Determinar los efectos que produce la gamificación de dinámicas en el ambiente de clases en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

OE2: Determinar los efectos que produce la gamificación de mecánica en el interés de aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

OE3: Determinar los efectos que produce la gamificación de componentes en la cooperación grupal en los estudiantes de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

1.5. Justificación e importancia

1.5.1. Justificación pedagógica

Este informe de estudio: La influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021, considera que "la gamificación se basa en la habilidad de sus sistemas para estimular la motivación de los participantes/estudiantes a desarrollar comportamientos o actividades específicas". Esta investigación permitirá determinar el impacto que la

gamificación ejerce en la motivación escolar. Este estudio es importante para los docentes de formación física y deportiva como cualquier otro curso de la etapa escolar y superior, puesto que se desarrolla como estrategia metodológica para desarrollar unas clases atractivas para el escolar, mediante la innovación, diversión y la utilización del pensamiento, aplicando la mecánica del juego al contexto de la educación física, con el objetivo de unificar a los estudiantes para lograr objetivos definidos, reconocimiento y un resultado de logro en trabajo colaborativo. La gamificación en la enseñanza, lleva esta relevancia del juego al proceso de aprendizaje, incentivando y despertando las emociones de los estudiantes para que se simplifique el recurso educativo. Se basa en el currículo educativo para elaborar una estrategia que incorpore las particularidades de los juegos, sin embargo, incluye los saberes que se sugieren como imprescindibles para ser aprendidos y entendidos a la vez.

1.5.2. Justificación legal

Este reporte de estudio: La gamificación en la motivación durante el año escolar en los estudiantes del quinto grado de la escuela I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021, cobra relevancia legal bajo el amparado por la Constitución Política del Estado, las Normas generales del Ministerio de Educación para fines de titulación, está respaldado por las normas legales de la institución pedagógica dentro de los procedimientos administrativos de la entidad educativa superior de formación profesional en el campo de la docencia del “Gustavo Allende LLavería” como estipula en su reglamento interno de titulación. RDI N.º 022- 2023, Reglamento interno de titulación del Instituto Superior Pedagógico Público “Gustavo Allende LLavería” de Tarma.

1.5.3. Justificación científica

Este informe de estudio: La influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa "San Miguel" de Acobamba, 2021,

cobra relevancia científica en el sentido que la comprobación de la hipótesis científica propuestas en esta investigación será demostrada y corroboradas con evidencias en su parte constructiva y demostrativa como característica fundamental de toda actividad y prueba científica cuyas generalizaciones arribadas servirán para optar por políticas educativas que prevengan algunas dificultades en la motivación escolar que no permiten afianzar al normal desarrollo de los estudiantes en la consecución de los objetivos, logro de competencias de aprendizajes en las dimensiones de un ambiente de clases, el interés por el aprendizaje y el trabajo cooperativo dentro de la gestión del aprendizaje.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Internacional

Sánchez (2018), en su trabajo de tesis denominado, la gamificación mediante la plataforma Smartick para potenciar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera mixta de la Fundación Magdalena, presentó un estudio sobre la gamificación utilizando la plataforma Smartick un tipo de investigación-acción, con una muestra de seis maestros del campo de las matemáticas, llegaron a las siguientes conclusiones: El tema de la gamificación es relevante en el ámbito educativo, repleto de numerosas oportunidades en cada una de las instituciones educativas. Las circunstancias de cada institución son complejas en el departamento del Magdalena debido a la diversidad geográfica que implica diferentes tipos de costumbre e idiosincrasia a las que el educador debe responder e interactuar, a pesar de que el gobierno nacional realiza esfuerzos en educación para mejorar los índices sintéticos de calidad educativa. Es evidente que la gamificación puede tener un impacto significativo

en el rendimiento académico, basándose en las circunstancias abordadas en el taller y los resultados alcanzados en la modesta implementación realizada como práctica por los profesores. A pesar de su carácter limitado, se pueden apreciar numerosos beneficios valorados por la teoría de la gamificación. El respaldo de la plataforma Smartick resultó ser bastante provechoso, cumple con las expectativas establecidas desde el inicio por sus estrategias lúdicas, prácticos muy dinámicos que estimula la participación activa de sus integrantes.

Gutiérrez M. (2022) La gamificación como método educativo - instrucción de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo grado de primaria de la Escuela Juan José Flores, Cuenca Ecuador, con el objetivo, en la Escuela Juan José Flores, se implementó la Gamificación como táctica pedagógica para potenciar el aprendizaje y enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales durante el séptimo grado de básica, periodo académico, investigación del tipo aplicado, eligiendo a 17 estudiantes como grupo experimental, de los cuales sus representantes obtuvieron y rubricaron el permiso para participar en las clases de matemáticas gamificadas. Por otro lado, los otros 17 estudiantes conformaron el grupo de comparación, cuyos representantes no aceptaron la participación de sus representantes en la ejecución de la estrategia. Con la estructura del juego, el alumno sin percatarse se transforma en el actor principal de su proceso de aprendizaje bajo la orientación y respaldo del profesor, asegurando un aprendizaje relevante. El profesor debe llevar a cabo una planificación adecuadamente organizada para evitar un impacto negativo en la motivación, así como una competencia desbalanceada que provoca conflictos entre los estudiantes en vez de cooperación. En la aplicación de Gamificación, el profesor tiene la responsabilidad de definir los premios acordes al contexto y circunstancia, los cuales pueden oscilar entre puntos, insignias y hasta obsequios. Además, debe documentar el logro del objetivo del

juego de todos los estudiantes y evaluar los logros otorgando un punto e insignia acorde a lo acordado. Se envuelve con inventiva y sin sobrepasar, fomentando la imaginación durante el juego. Asimismo, las instrucciones del juego deben ser claras y exactas, evitando que se transforme en un desconcertante, y en cambio, siempre generar dinámicas o desafíos que incrementen el nivel para mantener su motivación.

Tamayo P. (2022) La gamificación y su implementación en la materia de Física y Química de cuarto grado de ESO. Santander. El propósito principal de este estudio es divulgar la gamificación en las aulas, mostrando qué oportunidades existen, demostrando su aplicación y definiendo cómo se puede medir su influencia en los estudiantes. Método cuantitativo, nivel experimental. Los estudiantes se clasificarán en dos conjuntos: el grupo que implementará la nueva metodología (25 estudiantes, 50% del total) y el grupo de control (25 estudiantes, 50% del total), donde se implementará una metodología convencional. Concluye: La gamificación representa un recurso que el profesor debe conocer y saber emplear en qué instante. Este trabajo puede exponer sus ventajas y ejemplos de su aplicación, no obstante, la razón de su aplicación sólo puede ser proporcionada por la experiencia.

Peña S. (2020) La gamificación como método educativo para incrementar la motivación en el proceso de instrucción y aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá. Colombia, con la finalidad de examinar el rol de la gamificación como táctica pedagógica y motivacional en el proceso de instrucción a los estudiantes del décimo grado del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá. Se concluye con un enfoque cualitativo, respaldado por el método de observación y el cuantitativo, fundamentado en los comportamientos de entrada y salida (antes y después) de la implementación de la estrategia en un grupo de 22 estudiantes: Como se mencionó en el capítulo previo, el aprendizaje se desarrolló

con un incremento en la motivación de la clase debido a la modificación en la herramienta metodológica. Sin embargo, es crucial destacar que el esfuerzo del profesor se enfoca en presentar el contenido a abordar de forma organizada, con normas claras y contando un poco con antelación, posicionándose en el papel de los estudiantes y sus posibles respuestas, para así contar con alternativas y respuestas. Por lo tanto, el triunfo del proceso depende en gran medida del diseño del modelo (juego). Por lo tanto, se puede deducir que para aplicar una estrategia de gamificación en el salón de clases, el profesor debe tener bien definida la planificación, la puesta en marcha, el monitoreo y la retroalimentación. Este último elemento debe ser constante, dado que es un proceso activo que para alcanzar las metas con la máxima calidad posible necesita un mejoramiento constante, y mucho de esto se deriva de los mismos jugadores y sus vivencias al interactuar con el juego.

Pérez & Torres (2021) en su estudio titulado: La estrategia pedagógica, basada en la práctica de la gamificación para potenciar la habilidad comunicativa en inglés, se enmarca dentro de la investigación básica, que se realiza con un enfoque cualitativo, cuyo objetivo es valorar el impacto de la aplicación correcta de las estrategias pedagógicas; todo esto con el propósito de lograr progresos graduales en la habilidad comunicativa de cada participante que cursa el curso de inglés. Esto permite concluir que las habilidades en la estrategia pedagógica de los participantes de 14 a 16 años logran exhibir un progreso notable en la competencia comunicativa del idioma inglés, así como en las habilidades de hablar y escuchar donde se logra una mayor fluidez al comunicarse, superando la escala A1 y llegando a la A2 mediante la incorporación de avatares y/o métodos que fomentaban el aprendizaje.

2.1.2. Nacional

García (2020), en su disertación denominada: "Gamificación y habilidades matemáticas en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa 2071 César Vallejo", es una investigación cuantitativa por su carácter, ya que se pretende medir de manera porcentual y con números, cómo la Gamificación se vincula con las habilidades matemáticas, Con un diseño no experimental y una población compuesta por 116 estudiantes del sexto grado de la Instituto Educativo, se han obtenido las siguientes conclusiones: Se ha comprobado con el Rho Spearman que hay una correlación positiva de 0,249 entre el nivel de Gamificación y las habilidades matemáticas en los estudiantes de sexto grado de la Instituto Educativo. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019, 2019, el cual tiene relevancia estadística, descartando la hipótesis nula y admitiendo la hipótesis alternativa. Por lo tanto, podemos deducir que la relación es directa y que a mayor gamificación, se incrementa las habilidades matemáticas. Respecto a la hipótesis inicial concreta, de acuerdo con el estadístico Rho Spearman, se encuentra una correlación de 0,287 entre las dinámicas de la gamificación y las habilidades matemáticas. Se adopta la variable alterna (H1), descartándose la hipótesis nula (H0), concluyendo que las dinámicas de gamificación fomentan el desarrollo de habilidades matemáticas.

Anaya J. (2021) La actividad recreativa y la gamificación como tácticas dirigidas a mejorar la convivencia en la escuela, con el propósito de Potenciar la coexistencia educativa tras el descanso, a través de recursos de procesos En los estudiantes del sexto grado "B" de la Institución Educativa "Gabriel Escobar Ballesta" - Sede Gabrielito, se realizan actividades lúdicas y de gamificación. del norte del Perú, siguiendo el enfoque del paradigma cualitativo, observación realizada mediante un entrevista estructurada, y una muestra indeterminada, se concluye: Respecto al propósito principal que consiste en elaborar una estrategia basada en la gamificación para mejorar la convivencia escolar en el sexto grado B de la Institución Educativa "Gabriel Escobar Ballestas" Sede

Gabrielito, Se notaron transformaciones importantes en los estudiantes, sorprendiendo a los profesores que la propuesta y las estrategias implementadas proporcionaron resultados favorables. Optimizó la forma de expresarse y de disfrutar el tiempo, apreciando al máximo los instantes que brinda la presencia en el colegio al realizar las clases en el salón de clases. Respecto al segundo objetivo que busca evaluar el estado presente de la convivencia en el salón de clases de los estudiantes del sexto B tras el descanso, se observaron en las entrevistas semiestructuradas con el objetivo de identificar las fortalezas y debilidades. Se observaron agresividad y fragmentación en la convivencia con otros estudiantes, así como pereza al momento de entrar al salón de clases. Además, el propósito de diseñar con actividades recreativas mediante la gamificación, orientada a mejorar la convivencia escolar de los estudiantes del sexto B, se determinó que, tras su implementación, los estudiantes se vieron más incentivados en la construcción del aprendizaje desde su entorno, en relación directa con sus emociones y vivencias.

Santillana M. (2020) La gamificación como incentivo para el estudio del curso de programación en estudiantes de una institución de educación superior en la región de Arequipa, con la meta de incrementar la motivación para aprender el curso de programación de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de Computación en un instituto superior de Arequipa. Estudio realizado bajo el enfoque cuantitativo en una muestra no precisa, conduce a la siguiente conclusión: La implementación de la gamificación en el método del curso Lenguajes de Programación potencia la motivación para aprender en los estudiantes, aunque esta no haya sido suficiente para potenciar el desempeño de la mayoría de ellos. La implementación de la gamificación facilita que los estudiantes puedan enriquecer el conocimiento adquirido en las clases en persona. El uso de la gamificación facilita que los estudiantes generen una auto-reflexión acerca

de cómo valoran su rendimiento y rendimiento en el curso, a través de la visualización del elemento de la tabla de clasificación e insignias. Los procedimientos llevados a cabo basándose en una planificación por etapas del ciclo de vida de la propuesta y el uso del LMS Moodle como herramienta, han demostrado ser apropiados para la implementación de gamificación en la incorporación de la resolución de problemas en la metodología de programación.

Además, Ticona (2020) en su estudio que se titula: La gamificación en las matemáticas y el desempeño académico en estudiantes de primer, segundo y tercer grado, para lo que se llevó a cabo una investigación de tipo cuantitativo y aplicado, El propósito fue identificar las ventajas de la aplicación pedagógica de la gamificación en el área de matemáticas, lo que llevó a inferir que hay una diferencia notable entre los resultados obtenidos tanto en el pretest como en el posttest. Esto se debe a que la implementación de la gamificación incrementa notablemente el rendimiento académico, elevando las notas de cada alumno de primer y segundo grado en un 32%, y un 24.5% en el tercer grado.

De acuerdo con Prada, Hernández y Avendaño, (2021) en su estudio denominado: La gamificación y la evaluación formativa en el área de matemáticas utilizando la herramienta web 2.0. Este estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo que se utilizó en la investigación acción, Además, su objetivo principal ha sido observar la eficacia que se presenta al implementar la gamificación en la evaluación formativa, usando el componente web 2.0, y al mismo tiempo el avance que se observa en la acción educativa dentro de un entorno de aprendizaje electrónico. Tras observar, se concluyó que, a medida que se incrementa el uso de la gamificación, la valoración del curso de matemáticas se transforma de forma notable. Adicionalmente, se logró

determinar que el 80,0% de los estudiantes pueden absorber su propio trabajo de aprendizaje, al igual que un 76.7% de la retroalimentación entre profesor y alumno.

Vásquez, (2021) en su artículo: Propuesta a fin de gamificar paso a paso no olvidando el currículum: con un modelo Edu-Gam, dicha investigación tuvo como objetivo ver las conflictos y exigencias que se presentan al adecuar o adicionar la gamificación en el salón de clases. Por lo tanto, logró deducir que se alcanza una mayor percepción y difusión del modelo Edu-Gam, lo que permite que la gamificación se vincule con la motivación inherente, evitando la necesidad de depender de recompensas constantes y externas.

2.1.3. Regional

Rojas J. (2020) La gamificación como método estimulante para el aprendizaje matemático en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo en 2020, con el objetivo de conocer la influencia de la implementación de la gamificación en el aprendizaje matemático de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte de Huancayo, Se concluye, dentro de una investigación aplicada, a nivel experimental, con una muestra de 180 estudiantes del primero al quinto grado de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Huancayo: Se estableció que; hay una correlación relevante entre la gamificación y el aprendizaje matemático de los estudiantes de la Institución Educativa Alfonso Ugarte de Huancayo, Se muestra a través de la media aritmética del grupo experimental, que registró un aumento del pre test de 13.20 a 17.78 en el pos-test. En relación con la dinámica de la gamificación, los estudiantes de la Institución Educativa Alfonso Ugarte de Huancayo son muy relevantes; puesto que se notaron diferencias significativas en la práctica, evidenciando un promedio de 9.82 en el pre-test y un promedio de 16.78 en el pos-test. De esta

manera, se produjo una mejora desde un nivel inicial hasta un nivel de éxito esperado en el aprendizaje matemático. En relación con la dinámica de la gamificación, los estudiantes de la Institución Educativa Alfonso Ugarte de Huancayo son muy relevantes; puesto que se notaron diferencias significativas en la práctica, evidenciando un promedio de 9.82 en el pre-test y un promedio de 16.78 en el pos-test. De esta manera, se produjo una mejora desde un nivel inicial hasta un nivel de éxito esperado en el aprendizaje matemático. En cuanto a los elementos de la gamificación que utilizan los estudiantes de la Institución Educativa Alfonso Ugarte de Huancayo, son relevantes; puesto que se observaron diferencias notables en la práctica, evidenciando un promedio de notas de 11.33 en el pre-test y un promedio de 18.21 en el pos-test. De esta manera, se logra una mejora desde un nivel de proceso hasta un nivel de logro sobresaliente en el aprendizaje matemático.

2.2. Bases conceptuales y teóricas

2.2.1. La gamificación de juegos

Parra, M. (2019) define: La Gamificación como instrumento que promueve el proceso de aprendizaje-enseñanza, mediante la utilización de componentes y organización del juego en entornos no recreativos. Admite que es un recurso revolucionario con resultados favorables, en todos los niveles educativos. El juego permite que el estudiante intente una y otra vez una tarea y aprenda del error y la repetición. Es una técnica que traslada la mecánica del juego a la clase, para mejorar conocimientos, habilidades, desarrollando mayor compromiso, y actitudes positivas dentro de clases. La gamificación es la implementación de componentes y técnicas de juego en situaciones que no son propiamente juegos, con la finalidad de incrementar la implicación, la motivación y el compromiso de los participantes en una actividad

específica. En el contexto la consecución de habilidades en el campo de las competencias de la motricidad, la teoría de gamificación busca aplicar principios y elementos de juegos para incrementar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de habilidades motoras. Algunos elementos comunes de la gamificación que podrían aplicarse en el contexto de la motricidad incluyen:

1. Puntuaciones y líderes: Establecer sistemas de puntuación y cuadros de clasificación para incentivar a los asistentes a perfeccionar sus habilidades y competir entre sí de manera saludable.
2. Desafíos y misiones: Diseñar actividades específicas que representen desafíos o misiones a superar, con el fin de promover la práctica y el crecimiento de destrezas motoras.
3. Recompensas y reconocimiento: Otorgar recompensas virtuales, insignias o reconocimientos por el logro de objetivos o hitos en el desarrollo de habilidades motrices.
4. Retroalimentación inmediata: Proporcionar retroalimentación instantánea sobre el rendimiento de los participantes para ayudarlos a identificar áreas de mejora y mantenerlos comprometidos.
5. Narrativa y progresión: Crear una narrativa o un contexto que contextualice las actividades de aprendizaje de manera lúdica y que motive a los participantes a avanzar y progresar en su desarrollo motor.

Parra, M. (2019) señala: La teoría de gamificación se fundamenta en el concepto de que los componentes de los elementos y mecánicas de juego pueden aprovechar la motivación intrínseca de las personas hacia el juego y la competencia para impulsar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diversas áreas, incluida la motricidad. Al aplicar estos principios de manera efectiva, se espera que la gamificación pueda mejorar

la participación y el rendimiento de los individuos en el logro de competencias motrices.

La gamificación es una táctica que emplea componentes típicos de los juegos en entornos no recreativos, como en el ámbito educativo, para motivar y comprometer a las personas en el proceso educativo durante el aprendizaje. Cuando se aplica en el ámbito escolar, especialmente en estudiantes de nivel secundario, puede tener una serie de beneficios importantes en términos de motivación y compromiso. Aquí hay algunas formas en las que la gamificación puede influir positivamente en la motivación escolar:

1. Engagement aumentado: La gamificación proporciona una experiencia de aprendizaje más interactiva y atractiva, lo que puede contribuir a mantener el interés de los estudiantes durante períodos más largos de tiempo.
2. Feedback inmediato y relevante: Los juegos gamificados suelen ofrecer retroalimentación instantánea sobre el rendimiento del estudiante, lo que les permite entender rápidamente qué están haciendo bien y dónde pueden mejorar.
3. Competencia y colaboración: Los juegos pueden fomentar un sentido de competencia saludable entre los estudiantes, además de oportunidades para la cooperación grupal en equipo, lo que puede impulsar su motivación intrínseca para aprender y mejorar.
4. Recompensas y reconocimiento: La gamificación a menudo incluye sistemas de recompensas, como puntos, medallas o niveles desbloqueables, que pueden motivar a los estudiantes a esforzarse más y alcanzar metas específicas.
5. Contextualización del aprendizaje: Al integrar el contenido curricular en un contexto de juego, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a ver la relevancia y aplicabilidad del material de estudio en situaciones del mundo real, lo que puede aumentar su motivación para aprender.

6. Autonomía y control: Algunas estrategias de gamificación permiten a los estudiantes tener tener más dominio sobre su propio proceso educativo, lo que les proporciona un sentimiento de independencia y puede potenciar su motivación intrínseca.

En síntesis, la gamificación puede ser un recurso potente para potenciar la motivación académica en estudiantes de nivel secundario al tornar el proceso de aprendizaje más interactivo, relevante y gratificante. Al incluir componentes de juego en el aula, los educadores pueden cultivar un entorno de aprendizaje más dinámico y motivador que incentive a los estudiantes a involucrarse de manera activa en su proceso de aprendizaje y educación.

2.2.2. La gamificación de dinámicas

La Gamificación se refiere al empleo de mecanismos, elementos y dinámicas características de los juegos y el ocio en actividades no lúdicas" (Valda Sanchez, 2015, p. 67) "el diseño de una estrategia de Gamificación debe fundamentarse en las metas que se desean lograr", (Valda, 2015, p. 79) utiliza las características de los videojuegos en un entorno que no es lúdico, que captan la atención de los jugadores al incorporar el factor de diversión, incrementando el compromiso y la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Alsawaier, 2018, p. 56). La teoría de la gamificación aplicada a la educación física se enfoca en la utilización de componentes y acciones características de los juegos para fomentar el aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades en este campo. Se basa en la idea de que la incorporación de componentes lúdicos puede potenciar la participación y motivación, el compromiso y el disfrute de los estudiantes participan en actividades vinculadas a la educación física.

Dentro del marco de la enseñanza y la educación física, la gamificación puede incluir una variedad de estrategias, como la creación de sistemas de recompensas, la introducción de desafíos y competencias, el uso de narrativas o temáticas relacionadas

con el deporte, y la incorporación de tecnología como aplicaciones o dispositivos de seguimiento de actividad física. La teoría de la gamificación en educación física busca aprovechar la naturaleza intrínsecamente motivadora de los juegos para potenciar la habilidad física, la participación de los estudiantes, fomentar un estilo de vida dinámico y sano, y desarrollar habilidades y competencias físicas específicas. Al integrar elementos de juego en el diseño de las clases de educación física, los docentes tienen la capacidad de generar experiencias de aprendizaje más significativas y dinámicas y atractivas que ayuden a los estudiantes a alcanzar sus objetivos de desarrollo físico y personal.

La gamificación de dinámicas de juegos en el ambiente de clases de educación física es importante por varias razones:

1. Motivación y compromiso: La gamificación hace que las actividades de educación física sean más atractivas y divertidas para los estudiantes, lo que aumenta su motivación para participar y comprometerse con las clases.
2. Aprendizaje activo: Al integrar elementos de juego, los estudiantes están más activamente participantes en el proceso de aprendizaje, lo que facilita la comprensión y la retención de conceptos relacionados con el ejercicio físico y la salud.
3. Desarrollo de habilidades: La gamificación puede proporcionar oportunidades para que los estudiantes ejerciten y potencien sus capacidades para que los estudiantes ejerzan y potencien sus destrezas físicas específicas de manera más lúdica y experimental.
4. Competencia saludable: Al introducir elementos competitivos en forma de desafíos o juegos, se fomenta una competencia saludable entre los estudiantes que puede impulsar su rendimiento y compromiso con la actividad física.

5. Inclusión y participación: La gamificación puede adaptarse para incluir a estudiantes de diferentes habilidades y niveles de condición física, lo que promueve un ambiente inclusivo y fomenta la participación de todos los estudiantes.

6. Feedback inmediato: Los juegos gamificados suelen proporcionar comentarios inmediatos sobre el rendimiento de los estudiantes, lo que les facilita detectar áreas para mejorar, lo que les posibilita detectar y ajustar su comportamiento en tiempo real.

7. Promoción de un estilo de vida activo: Al tornar la actividad física más entretenida y atractiva, la gamificación puede contribuir a fomentar la promoción de la actividad física, la importancia de un estilo de vida dinámico y sano entre los estudiantes, fomentando hábitos positivos que pueden mantener a lo largo de sus vidas.

En fin, la gamificación de dinámicas de juegos en el ambiente de clases de educación física es importante porque mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes son esenciales para su aprendizaje, facilita el aprendizaje activo, promueve el desarrollo de habilidades físicas, fomenta la competencia saludable, promueve la inclusión y la participación, ofrece feedback inmediato y fomenta un modo de vida dinámico y sano.

2.2.3. La gamificación de mecánicas

Algunos autores mencionados en (Gomez, 2020, p. 13) sostienen que la gamificación implica la utilización de elementos característicos de los juegos como: principios, componentes, técnica, mecánica, estética, dinámica fundamentadas en el diseño de juegos. Por otro lado, otra escuela de pensamiento sostiene que la Gamificación es el procedimiento de fusionar la teoría y el diseño de juegos, los componentes del juego, la estética del juego y la mecánica del juego (Ahmed & Sutton, 2017); reflexionar sobre el juego y la estructura del mismo para involucrar a los usuarios y solucionar problemas (Zichermann & Cunningham, 2011). artístico y técnico que implica la reproducción de objetos, la idealización de personajes y ambientes (Sánchez,

2015); reconsiderar una meta de la vida cotidiana (Casandra, 2017). De acuerdo con ello (Gómez, 2020, p. 14). La teoría de la gamificación de las mecánicas de juego en la instrucción de la educación física hace referencia a la utilización de componentes distintivos de los juegos en la creación y ejecución de actividades pedagógicas en el campo de la educación física. Esto conlleva el uso de elementos como la competencia, la colaboración, la retroalimentación instantánea, los retos y las gratificaciones para incentivar a los estudiantes y potenciar su dedicación y desempeño en este campo. En este enfoque, los educadores pueden incorporar elementos de juego en las sesiones de educación física durante las lecciones de ejercicio físico de diversas maneras. Por ejemplo, podrían diseñar actividades que imiten juegos deportivos populares, pero con modificaciones que refuercen los objetivos educativos específicos, como el desarrollo de habilidades motoras, la promoción de hábitos saludables o el fomento del trabajo en equipo. Además, pueden implementar sistemas de recompensas, tablas de clasificación o niveles de dificultad para incentivar la implicación y el avance de los estudiantes. La gamificación de mecánicas de juegos en el ámbito de la instrucción en educación física busca transformar el ambiente de aprendizaje en uno más interactivo, divertido y motivador. Al explotar el carácter recreativo de los juegos para sacar provecho de la esencia lúdica, los educadores pueden promover la motivación de los estudiantes incentivar el interés de los estudiantes, promover una mayor participación y facilitar un aprendizaje más efectivo y significativo en el campo de la educación física dentro del contexto de la formación física. La gamificación de mecánicas de juegos desempeña un papel crucial en el fomento del interés por el aprendizaje de la educación física al transformar el ambiente de aprendizaje en uno más dinámico, participativo y motivador. Aquí hay algunas formas en las que la gamificación puede ser relevante para fomentar la curiosidad de los estudiantes en la educación física:

1. Engagement aumentado: Al incluir componentes lúdicos como retos, competencias y premios, la gamificación se transforma en una forma de juego, hace que las actividades de educación física sean más atractivas y emocionantes para los estudiantes, lo que aumenta su interés y compromiso con el aprendizaje.

2. Motivación intrínseca: La gamificación proporciona a los estudiantes un sentimiento de éxito y avance a medida que avanzan en los niveles, alcanzan objetivos y obtienen recompensas. Esto puede impulsar su motivación intrínseca para implicarse en las actividades de entrenamiento físico y potenciar su desempeño.

3. Personalización del aprendizaje: Al permitir que los estudiantes elijan desafíos o rutas de progreso que se adapten a sus intereses y habilidades individuales, la gamificación brinda una sensación de control y autonomía, lo que puede aumentar su compromiso con el aprendizaje.

4. Feedback inmediato y relevante: Los elementos de juego en la educación física suelen proporcionar retroalimentación instantánea sobre el rendimiento del estudiante, lo cual les facilita comprender con rapidez sus puntos fuertes y áreas para mejorar, lo que les facilita comprender sus puntos débiles y áreas a mejorar. Esto les ayuda a mantenerse enfocados y comprometidos con su progreso.

5. Promoción del trabajo conjunto y la cooperación: Al incluir actividades competitivas o cooperativas en forma de juegos, La gamificación fomenta la cooperación y el trabajo conjunto entre los estudiantes. Esto no solo aumenta su interés en las clases de educación física, sino que también les enseña habilidades sociales importantes.

En conclusión, la gamificación de mecánicas de juegos tiene un gran potencial para fomentar el interés por el aprendizaje de la educación física mediante la realización de ejercicios físicos, las clases sean más atractivas, motivadoras y personalizadas para los estudiantes. Al aprovechar la naturaleza lúdica de los juegos, los educadores pueden

crear experiencias de aprendizaje que no solo sean efectivas en términos de desarrollo físico, sino también estimulantes y gratificantes para los estudiantes.

2.2.4. La gamificación de componentes

La implementación de esta metodología en el aula beneficia a numerosos estudiantes que están mecanizados por las técnicas tradicionales. "En el ámbito educativo, la Gamificación persigue múltiples metas: implicar a las personas, incentivar acciones, fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas, acelerar la curva de experiencia, de aprendizaje, la instrucción de temas complejos y el pensamiento sistémico" (Gomez. 2020, p. 14). La teoría de la gamificación de elementos lúdicos en el aprendizaje de la educación física se enfoca en el uso de los componentes esenciales de los juegos para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el sector educativo. Estos componentes incluyen:

1. Reglas claras y estructura: Al igual que en los juegos, las actividades de educación física deben tener reglas claras y una estructura bien definida para proporcionar un marco en el que los estudiantes puedan participar de manera efectiva y comprender qué se espera de ellos.
2. Objetivos y metas: Los juegos suelen tener objetivos claros que los jugadores deben alcanzar para tener éxito. En educación física, los educadores pueden establecer objetivos específicos relacionados con la mejora de destrezas motoras y el fomento de habilidades motoras, la promoción de la salud y el bienestar, o el fomento del trabajo en equipo.
3. Feedback y retroalimentación: Los juegos proporcionan retroalimentación inmediata sobre el rendimiento del jugador, lo que les permite ajustar su estrategia y mejorar su habilidad. Del mismo modo, en educación física, es importante ofrecer feedback

constante a los estudiantes para que puedan identificar áreas de mejora y seguir progresando.

4. Recompensas y motivación: Los juegos suelen incluir sistemas de recompensas, como puntos, medallas o niveles desbloqueables, que motivan a los jugadores a participar y a esforzarse por mejorar. En educación física, las recompensas pueden tomar la forma de elogios, reconocimiento público o privilegios especiales, y pueden ayudar, es crucial mantener a los estudiantes motivados y dedicados al aprendizaje.

5. Competencia y colaboración: Los juegos fomentan la competencia saludable entre los jugadores, así como la colaboración en equipo para alcanzar objetivos comunes. En el ámbito de la educación física, resulta crucial generar oportunidades para que los estudiantes puedan aprovechar las oportunidades, compitan entre sí de manera justa y cooperen en actividades grupales para promover el trabajo en equipo y la camaradería. Al aplicar estos componentes de juegos tanto en el diseño como en la ejecución de actividades físicas, los docentes tienen la capacidad de generar un entorno de aprendizaje, más dinámico, participativo y estimulante que promueva el crecimiento integral de los estudiantes en términos físicos, emocionales y sociales.

La importancia de la gamificación de mecánicas de juegos en el aprendizaje de la cooperación y el trabajo en grupo dentro del marco de la educación física, radica en cómo esta estrategia puede fomentar y fortalecer estas habilidades sociales de manera efectiva y significativa. Aquí hay algunas razones clave por las cuales la gamificación puede ser crucial en este aspecto:

1. Fomenta la colaboración: La gamificación puede estructurarse de manera que requiera que los estudiantes colaboren en conjunto para lograr metas compartidas. Ya sea participando en actividades deportivas en equipo o resolviendo desafíos

cooperativos dentro de un juego, los estudiantes aprenden a colaborar y a apoyarse mutuamente.

2. Promueve la comunicación efectiva: Los juegos gamificados pueden requerir una comunicación nítida y eficaz entre los integrantes del equipo para tener éxito. Al interactuar y coordinarse entre sí, los estudiantes practican habilidades de comunicación importantes como escuchar, expresar ideas y resolver conflictos de manera constructiva.

3. Desarrolla habilidades de liderazgo y seguimiento: Dentro de un entorno gamificado, los estudiantes tienen la oportunidad de asumir roles de liderazgo y seguir la dirección de otros miembros del equipo. Esto les brinda experiencias prácticas para aprender a liderar, tomar decisiones y trabajar en conjunto hacia un objetivo común.

4. Crea un ambiente de apoyo y camaradería: La gamificación puede ayudar a cultivar un sentimiento de comunidad y afiliación entre los estudiantes al trabajar juntos hacia un objetivo compartido. Esto establece un entorno de respaldo donde los estudiantes reciben apoyo de los profesores, se sienten motivados a ayudarse mutuamente y celebrar los éxitos del equipo.

5. Ofrece retroalimentación inmediata y colaborativa: Los juegos gamificados generalmente ofrecen una retroalimentación inmediata sobre el juego, el rendimiento del equipo, lo que posibilita que los estudiantes reflexionen sobre su trabajo colaborativo y modifiquen su enfoque según se requiera. Esto les ayuda a aprender de manera activa y colaborativa.

En esencia, la gamificación de mecánicas de juegos en el aprendizaje de la cooperación y el trabajo en grupo en educación física es importante porque proporciona un contexto divertido y motivador para que los estudiantes ejerciten y potencien sus destrezas, y así mejorar sus capacidades sociales. Al integrar elementos de juego en las actividades colaborativas, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje que no solo

desarrollen las habilidades físicas de los estudiantes, sino también sus habilidades interpersonales y su capacidad para trabajar eficazmente en equipo.

2.2.5. La motivación escolar

Según Gómez (2000) mencionado en (Ainhoa, La Motivación en el aula de matemáticas, 2019), existe una distinción entre la motivación intrínseca y extrínseca. La primera se define como un interés interno del individuo que le motiva a ejecutar la tarea, mientras que la segunda se origina por estímulos externos, vinculados con la gratificación de realizar la tarea más que con el interés por la propia tarea; subrayando la importancia de promover la motivación extrínseca. La motivación escolar se refiere al impulso o deseo de los estudiantes para involucrarse de manera activa en el proceso educativo y alcanzar sus metas académicas. Es un elemento esencial que impacta en el desempeño escolar, la persistencia en tareas difíciles y la satisfacción con la experiencia educativa. Aquí tienes una definición más detallada junto con algunas teorías relevantes acerca de la motivación en el ámbito escolar. Gómez (2000) refiere: La motivación académica se manifiesta como la serie de procesos mentales que afectan la orientación, intensidad y persistencia del comportamiento relacionado con el aprendizaje y la escolarización. Implica factores tanto internos como externos que inciden en la calidad de la vida y disposición de los estudiantes para comprometerse con las tareas académicas, como el interés en el contenido, las metas personales, las expectativas de éxito, la sensación de habilidad y la interacción con los demás en el entorno educativo. Gómez (2000) señala algunas Teorías sobre la motivación escolar:

1. Teoría de la Autodeterminación: Esta teoría postula que la motivación intrínseca, es decir, el impulso interno para al llevar a cabo una actividad por el gozo y la gratificación inherentes que produce, es crucial para el proceso de aprendizaje y el desempeño en el ámbito académico. Propone que las personas tienen tres necesidades psicológicas

fundamentales: independencia, habilidad y vínculo con los demás, y cuando estas necesidades se cubren, surge la motivación inherente y el compromiso con la tarea aumentan.

2. Teoría del Valor-Expectativa: Esta teoría se enfoca en cómo las expectativas de triunfo y la apreciación del valor de una tarea influyen en la motivación de los estudiantes. Sugiere que la estimulación está determinada por la combinación de la creencia de un estudiante en su capacidad para tener éxito en una tarea (expectativa) y la importancia o relevancia que el estudiante asigna a la tarea (valor).

3. Teoría de Objetivos de Obtención: Esta teoría distingue entre dos clases de objetivos de alcance: objetivos de desempeño y metas de aprendizaje. Las metas de rendimiento se centran en demostrar habilidades en comparación con otros, mientras que las metas de aprendizaje se enfocan en potenciar las competencias personales y el control del material. La motivación y el rendimiento académico pueden variar según el tipo de meta adoptada por el estudiante.

4. Teoría de la independencia contextual: Esta teoría amplía la teoría de la autodeterminación para considerar cómo el entorno educativo puede tener impacto en la motivación de los estudiantes. Propone que un entorno que apoye la autonomía, la competencia y la interacción con otros promoverá la motivación inherente y la participación activa en el aprendizaje. Gómez (2000) acota: Estas teorías proporcionan marcos conceptuales para comprender los procesos motivacionales en el contexto escolar y ofrecen ideas sobre cómo los educadores pueden fomentar una motivación escolar positiva y duradera entre los estudiantes. La motivación escolar desempeña un papel crucial en el proceso de instrucción y aprendizaje de la educación física durante y por varias razones fundamentales:

1. Mejora del compromiso y la participación: Cuando los estudiantes están motivados, tienen más probabilidades de comprometerse activamente en las actividades de educación física, lo que conduce a una participación más significativa y constante en las clases. Esto les permite aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje ofrecidas en este contexto.

2. Incremento del esfuerzo y la persistencia: La motivación escolar impulsa a los estudiantes a esforzarse y persistir en la consecución de sus metas académicas en educación física, incluso cuando enfrentan desafíos o dificultades. Esto les ayuda a desarrollar la habilidad de enfrentarse a los obstáculos con determinación y superarlos.

3. Promoción de un ambiente de aprendizaje favorable: Los estudiantes motivados aportan a generar un entorno de aprendizaje positivo en el salón de clases de educación física. Su entusiasmo y compromiso pueden contagiar a otros compañeros, fomentando así un clima de cooperación, entusiasmo y apoyo mutuo.

4. Desarrollo de habilidades y competencias: La motivación escolar impulsa a los estudiantes a involucrarse de manera activa en las actividades físicas y deportivas, lo que les brinda más oportunidades para practicar y perfeccionar sus habilidades motoras, cognitivas y sociales. Esto les permite desarrollar un mayor nivel de competencia en diversas áreas relacionadas con la educación física.

5. Mejora del bienestar físico y emocional: La participación regular en actividades físicas motivadas por el interés y la curiosidad favorece el bienestar físico y mental de los estudiantes. La educación física proporciona una salida para aliviar el estrés, potenciar el humor y fomentar un modo de vida dinámico y saludable.

En conclusión, señala, la motivación escolar es esencial en el proceso de instrucción y aprendizaje en la educación física, ya que motiva a los estudiantes a adquirir conocimientos a comprometerse, esforzarse y persistir en su desarrollo físico, cognitivo

y emocional. Al crear un entorno educativo que fomente la motivación intrínseca y extrínseca, los educadores pueden maximizar el potencial de aprendizaje y bienestar de los estudiantes en el contexto educativo en el sector de la enseñanza física.

2.2.6. El ambiente de clases

El ambiente de clases se refiere al entorno físico, emocional y social donde se realiza el proceso de instrucción y aprendizaje. Incluye tanto los aspectos tangibles, como el diseño del aula y los recursos disponibles, como los aspectos intangibles, como la cultura escolar, las relaciones entre los estudiantes y el profesor, y el clima emocional. Aquí tienes una definición más detallada junto con algunas teorías relevantes sobre el ambiente de clases. Gómez (2000) define: El entorno de clases se refiere al conjunto de circunstancias y características que influyen en la experiencia educativa de los estudiantes. Esto incluye el diseño físico del aula, la distribución del espacio, los recursos disponibles, las interacciones entre los integrantes de la comunidad educativa (estudiantes, profesores, personal escolar), las normas y expectativas de comportamiento, y la cultura escolar en general. Un ambiente de clases positivo y estimulante puede promover la enseñanza activa, la implicación de los estudiantes y el bienestar emocional, mientras que un ambiente negativo o desfavorable puede obstaculizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Gómez (2000) anota algunas teorías sobre el ambiente de clases:

1. Teoría del Aprendizaje Socio constructivista: Esta teoría subraya la relevancia del ambiente social y cultural en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Propone que el aprendizaje ocurre mediante la interacción social y el trabajo en equipo con otros, y que el ambiente de clases debe proporcionar oportunidades para la implicación directa, la conversación y la solución colectiva de dificultades.

2. Teoría del Clima de Aula: Esta teoría se centra en el impacto del clima emocional del aula en el desempeño escolar y el bienestar de los estudiantes. Sugiere que un clima de aula positivo, caracterizado por relaciones interpersonales respetuosas, apoyo emocional y un sentido de comunidad, promueve un mayor compromiso y motivación para aprender.

3. Teoría del Aprendizaje basado en Eventos: Esta teoría sostiene que el aprendizaje ocurre mediante la vivencia directa y la reflexión acerca de ella. Dentro del marco del entorno de clases, esto conlleva lo siguiente: la importancia de proporcionar actividades prácticas y oportunidades para la exploración activa, el descubrimiento y la experimentación.

4. Teoría del Aprendizaje Ecológico: Esta teoría considera el aprendizaje como un proceso influenciado por múltiples sistemas interconectados, incluidos el microsistema (el entorno inmediato del estudiante, como el aula y la familia), el mesosistema (las interacciones entre los diferentes entornos del estudiante) y el macrosistema (factores culturales y sociales más amplios). En el contexto del ambiente de clases, esto destaca la importancia de considerar cómo diversos factores interactúan para influir en la experiencia educativa de los estudiantes. Estas teorías proporcionan marcos conceptuales para comprender cómo el ambiente de clases puede influir en el proceso de instrucción y aprendizaje, al igual que en el proceso de enseñanza y aprendizaje. desarrollo socioemocional de los estudiantes. Al crear un ambiente de clases que sea acogedor, estimulante y respetuoso, los educadores pueden fomentar un aprendizaje más efectivo, significativo y equitativo para todos los estudiantes. Gómez (2000). El ambiente de clases tiene un rol esencial en el proceso de aprendizaje y la enseñanza y formación integral de los estudiantes. Aquí tienes algunas razones clave por las cuales el ambiente de clases es importante en este proceso:

1. Fomenta el bienestar emocional: Un ambiente de clases positivo y acogedor contribuye al bienestar emocional de los estudiantes. Cuando se perciben seguros, respetados y apreciados en el salón de clases, muestran mayor predisposición a involucrarse de manera activa en el aprendizaje y a explorar nuevos conceptos y habilidades.
2. Promueve la motivación y el compromiso: Un ambiente de clases estimulante y motivador puede potenciar la motivación y la dedicación de los estudiantes hacia la educación. Cuando el aula está diseñada para ser interesante, desafiante y relevante para los estudiantes, es más probable que se sientan entusiasmados por participar y aprender.
3. Facilita el fortalecimiento de competencias sociales y emocionales: El ambiente de clases proporciona oportunidades para que los estudiantes ejerzan competencias sociales y emocionales relevantes, tales como una comunicación eficaz, la solución de conflictos, la empatía y la colaboración. Estas habilidades son esenciales para su desarrollo integral y para su éxito en la vida.
4. Crea una comunidad de aprendizaje: Un ambiente de clases positivo y colaborativo fomenta un sentido de comunidad entre los estudiantes y el profesor. Cuando los estudiantes se perciben como miembros de una comunidad de aprendizaje solidaria, están más dispuestos a apoyarse mutuamente, a compartir ideas y a trabajar juntos para alcanzar metas comunes.
5. Estimula la creatividad y el razonamiento crítico: Un ambiente de clases que promueva la inquisitividad, el análisis crítico puede incentivar la creatividad y la innovación en los estudiantes. Cuando se sienten libres de expresar sus ideas y opiniones, están más inclinados a pensar de manera crítica y a buscar soluciones innovadoras a las dificultades.

En síntesis, subraya, el ambiente de clases juega un rol esencial en el proceso de aprendizaje y la educación integral de los estudiantes al proporcionar un contexto que fomenta el bienestar emocional, la motivación, el fomento de competencias sociales y emocionales, la formación de una comunidad educativa y el desarrollo de estímulo del pensamiento crítico y la creatividad. Al crear un ambiente de clases positivo y enriquecedor, los educadores pueden contribuir significativamente al crecimiento y desarrollo holístico de sus estudiantes.

2.2.7. Interés en el aprendizaje

(Pimienta Prieto, 2012 p. 3). En consecuencia, en la actualidad la educación ha dado un giro prometedor gracias al proceso enseñanza-aprendizaje, que es un proceso integral y organizado, está orientado a que el estudiante desarrolle un pensamiento crítico, reflexivo y aplique estrategias para aprender por sí mismo, colocándose en el centro del proceso, claro con la dirección del docente que toma el papel de guía. Combinación de lo cognitivo con lo emocional. Comprendiendo la enseñanza como la organización, coordinación y guía de cada tarea que llevará a cabo el estudiante. El aprendizaje se refiere a la obtención de habilidades, destrezas, valores y también contenidos mediante la implementación y análisis de los saberes observados y obtenidos. El interés por el aprendizaje se refiere al grado de curiosidad, motivación y compromiso que los individuos muestran hacia un tema o actividad de aprendizaje específica. (Pimienta Prieto, 2012 p. 3). Alcanza algunos conceptos y teorías relevantes sobre el interés por el aprendizaje:

1. Interés intrínseco: Se refiere al interés que surge naturalmente de dentro del individuo hacia una actividad o tema en particular, sin necesidad de recompensas externas. Este tipo de interés está relacionado con la satisfacción personal y la sensación de disfrute derivada del propio proceso de aprendizaje.

2. Interés extrínseco: Es el interés que surge como resultado de factores externos, como recompensas, cumplimiento de requisitos o presiones sociales. A diferencia del interés intrínseco, este tipo de interés está motivado por incentivos externos más que por el placer derivado de la actividad en sí misma.

3. Interés situacional: Se refiere al interés que surge en un momento específico y en relación con un contexto particular de aprendizaje. Puede ser influenciado por factores como la presentación de la información, la relevancia percibida, la dificultad de la tarea y las interacciones sociales en el entorno de aprendizaje. Pimienta Prieto, 2012 p. 3).

Anota algunas teorías del interés por el aprendizaje:

1. Teoría del Interés: Esta teoría sugiere que el interés por el aprendizaje surge de una combinación de factores personales (como las preferencias individuales y la motivación) y contextuales (como la presentación del material y las interacciones sociales). Propone que el interés se desarrolla a través de un proceso de activación, mantenimiento y desarrollo.

2. Teoría de la Autodeterminación: Esta teoría sostiene que la motivación inherente es la motivación, incluido el interés por el aprendizaje, es impulsada por la satisfacción de las necesidades psicológicas fundamentales de independencia, habilidad y vínculo con los demás. Cuando los individuos tienen la oportunidad de elegir actividades que satisfagan estas necesidades, están más motivados y comprometidos con el aprendizaje.

3. Teoría de la Actividad Cognitiva: Esta teoría sugiere que el interés por el aprendizaje se desarrolla a través de la participación activa y significativa en una actividad. Propone que el interés aumenta cuando los individuos se involucran en una actividad que les permite explorar, descubrir y hacer conexiones con sus conocimientos previos.

4. Teoría de la Curiosidad: Esta teoría pone el foco en la función de la curiosidad como incentivo para el aprendizaje. Propone que el interés surge cuando hay una discrepancia

entre lo que una persona sabe y lo que quiere saber, lo que genera un estado de incomodidad que impulsa a la persona a buscar información y resolver la discrepancia. Pimienta Prieto, 2012 p. 3). Estos conceptos y teorías ofrecen una comprensión más profunda del papel del interés en el aprendizaje y proporcionan ideas sobre cómo los educadores pueden fomentar y conservar la atención de los estudiantes en el aula. La motivación por el interés en el aprendizaje juega un papel crucial en el campo de la educación física para estudiantes del nivel secundario. Aquí hay varias razones por las que es importante:

1. Fomenta una vida dinámica y sana una forma de vida activa y sana: Cuando los estudiantes están motivados e interesados en participar en actividades físicas, es más probable que adopten un modo de vida dinámico y sano tanto durante como después de que adopten un estilo de vida activo y sano la adolescencia como en la edad adulta.
2. Mejora el rendimiento académico: El estudio ha evidenciado que hay una correlación positiva entre el interés en el aprendizaje y el desempeño escolar en todas las etapas educativas y áreas, incluida la educación física. Los estudiantes que están interesados en la materia tienen más probabilidades de dedicar tiempo y esfuerzo a mejorar sus habilidades y conocimientos.
3. Promueve el desarrollo de habilidades motoras: El interés en la educación física puede motivar a los estudiantes a involucrarse incentivando su participación activamente en una variedad de actividades deportivas y de movimiento, lo que les permite desarrollar y mejorar sus habilidades motoras fundamentales.
4. Contribuye al bienestar emocional: Participar en actividades físicas que son de interés para los estudiantes puede tener beneficios positivos para su bienestar emocional. El ejercicio constante puede disminuir el estrés, potenciar el humor y fomentar una percepción global de bienestar.

5. Fomenta la participación y la dedicación: Los estudiantes que están interesados en la educación física suelen estar más comprometidos con las clases y más dispuestos a participar activamente en las actividades propuestas. Esto puede llevar a una experiencia educativa más relevante y satisfactoria para los estudiantes.

6. Desarrolla una actitud positiva hacia el ejercicio y el deporte: El interés por el aprendizaje en la educación física puede contribuir al desarrollo de los estudiantes una actitud positiva hacia el ejercicio y el deporte, lo que puede influir en sus elecciones de estilo de vida a largo plazo y en su participación en actividades físicas fuera del entorno escolar.

En conclusión, Pimienta Prieto, 2012 p. 3) refiere, la motivación por el interés en la formación en el campo de la educación física es esencial para fomentar un estilo de vida dinámico y saludable, mejorar el rendimiento académico, desarrollar habilidades motoras, promover el bienestar emocional, fomentar la participación y el compromiso, y cultivar una actitud positiva hacia el ejercicio y el deporte. Los educadores y los programas escolares pueden desempeñar un papel importante en fomentar este tipo de motivación mediante la creación de experiencias de aprendizaje significativas, relevantes y atractivas en el campo de la educación física.

2.2.8. Cooperación y trabajo en grupos

(Pimienta Prieto, 2012 p. 3). La cooperación en trabajos en grupo se refiere a la colaboración y el trabajo conjunto de individuos para lograr un objetivo común. Pimienta Prieto, 2012 p. 3). Define: La cooperación en grupo significa que los integrantes del grupo son parte del mismo trabajan juntos de manera activa y colaborativa, compartiendo recursos, habilidades y responsabilidades para alcanzar metas específicas. Esto implica el intercambio de ideas, la comunicación efectiva, la

división equitativa del trabajo y el apoyo mutuo entre los miembros del grupo. Pimienta Prieto, 2012 p. 3). Resalta algunas teorías que tiene que ver con el trabajo cooperativo:

1. Teoría del Intercambio Social: Esta teoría sugiere que la cooperación en grupos se basa en el principio de intercambio social, donde los individuos cooperan cuando perciben que recibirán beneficios mayores que los costos asociados con la cooperación. Se centra en la reciprocidad y el equilibrio de poder en las interacciones sociales.

2. Teoría del Intercambio Recíproco: Esta teoría propone que la cooperación en grupos surge de la expectativa de reciprocidad, donde los individuos cooperan con la expectativa de que otros responderán de manera similar en el futuro. Se enfoca en cómo la cooperación puede ser adaptativa y beneficiosa en entornos sociales.

3. Teoría del Juego Cooperativo: Esta teoría se centra en cómo la cooperación puede surgir y mantenerse a través de interacciones repetidas entre individuos en un entorno competitivo. Propone estrategias como el trabajo en grupo, donde los individuos cooperan inicialmente y luego responden de manera similar a las acciones de los demás.

4. Teoría del Aprendizaje Social: Esta teoría sugiere que la cooperación en grupos puede ser aprendida mediante la observación y la imitación de conductas, se pueden modelar comportamientos cooperativos. Se enfoca en la función de los modelos sociales y las recompensas en la formación de comportamientos cooperativos.

5. Teoría de la Interdependencia Social: Esta teoría se enfoca en cómo la estructura de la actividad y las interacciones entre los integrantes del equipo afectan la cooperación. Propone que la cooperación es más probable cuando los objetivos son interdependientes y cuando se fomenta la igualdad y la responsabilidad compartida entre los miembros del grupo. (Pimienta Prieto, 2012 p. 3). Estas teorías proporcionan marcos conceptuales para comprender la cooperación en trabajos en grupo y cómo puede influir en el rendimiento y la dinámica de los grupos. Al comprender los principios subyacentes a la

cooperación, los educadores pueden diseñar actividades y entornos de aprendizaje que fomenten una colaboración efectiva y significativa entre los estudiantes. El aprendizaje de las competencias de cooperación en trabajos en grupo en el campo de la educación física para estudiantes de nivel de nivel secundario es de suma importancia por varias razones:

1. Desarrollo de habilidades sociales: La educación física proporciona un entorno propicio para que los estudiantes aprendan a colaborar en equipo, comunicarse de forma eficiente y solucionar desacuerdos de forma constructiva. Estas competencias sociales son fundamentales tanto en la vida diaria como en el entorno de trabajo.
2. Fomento del trabajo en equipo: La capacidad de cooperar y colaborar en un entorno grupal En la mayoría de los deportes, es esencial y actividades físicas. Los estudiantes aprenden a coordinarse, a apoyarse mutuamente y a compartir responsabilidades para lograr objetivos comunes.
3. Promoción de la responsabilidad compartida: Trabajar en grupo en educación física enseña a los estudiantes a asumir roles y responsabilidades dentro del equipo. Aprenden que el éxito del equipo depende del esfuerzo conjunto y que cada miembro contribuye de manera única al logro de los objetivos.
4. Mejora de la comunicación: La cooperación en trabajos en grupo necesita una interacción eficaz entre los integrantes del equipo. Los estudiantes aprenden a manifestar sus pensamientos, a oír los de los demás. y a resolver problemas a través del diálogo y la negociación.
5. Estímulo de la empatía y el respeto: Trabajar en equipo en el contexto en el ámbito de la educación física brinda oportunidades para que los estudiantes se desarrollen empatía hacia sus compañeros, comprendan sus puntos de vista y respeten sus

diferencias. Esto contribuye a la creación de un ambiente de respeto mutuo y comprensión.

6. Preparación para la vida laboral: Las habilidades de trabajo en equipo y cooperación son altamente valoradas por los empleadores en diversos campos profesionales. Aprender estas habilidades desde una edad temprana Dentro del marco de la educación física, prepara a los estudiantes para el éxito en futuras colaboraciones y en el ámbito laboral.

En resumen, el aprendizaje de las competencias de cooperación en trabajos en grupo en el campo de la educación física para estudiantes de nivel secundario no solo es importante para su desarrollo personal y social, sino que también los prepara para enfrentar desafíos futuros en la vida y en el trabajo, fomentando una sociedad más colaborativa y empática.

2.3. Definición de conceptos

2.3.1. Gamificación

La gamificación se refiere al procedimiento de implementar componentes y mecanismos, propios de los juegos en entornos no recreativos, tales como la educación, el trabajo o la salud, con el objetivo de incrementar la implicación, el compromiso y la motivación de los individuos.

2.3.2. Dinámicas

Las dinámicas, en un contexto más general, se refieren a actividades, procesos o interacciones que implican movimiento, cambio o desarrollo. En ámbitos como la educación, el trabajo en equipo o el desarrollo personal, las dinámicas suelen ser actividades diseñadas para fomentar la participación, el aprendizaje, la colaboración o el desarrollo de habilidades específicas, a menudo a través de la interacción entre las personas.

2.3.3. Mecánicas

Las mecánicas aluden a las normas, sistemas y acciones dentro de un juego, actividad o proceso que determinan cómo interactúan los participantes y qué acciones pueden realizar. En el contexto de los juegos, las mecánicas incluyen elementos como turnos, puntuación, movimientos permitidos, recursos disponibles y condiciones de victoria o derrota. Fuera del ámbito de los juegos, las mecánicas pueden referirse a los sistemas y procesos que rigen el funcionamiento de una máquina, dispositivo o sistema físico.

2.3.4. Componentes

Los componentes son partes constitutivas o elementos individuales que componen un todo más grande. En diversos contextos, como la tecnología, la ingeniería, la ciencia o los sistemas, los componentes pueden referirse a piezas físicas, como partes de un dispositivo o equipo, o a elementos abstractos, como variables en un modelo matemático o aspectos funcionales de un sistema. Los componentes interactúan entre sí para cumplir una función específica o para contribuir al funcionamiento global de un sistema.

2.2.5. Motivación

La motivación hace referencia al impulso o la energía interna que guía y estimula la conducta hacia la consecución de un objetivo o la satisfacción de una necesidad. Puede estar influenciada por factores internos, como creencias, valores y deseos, así como por factores externos, como recompensas, reconocimiento y expectativas sociales. La motivación puede manifestarse de diversas formas, como el deseo de alcanzar metas personales, la búsqueda de recompensas tangibles o intangibles, o el compromiso con una causa o propósito. Es un aspecto fundamental en el logro del éxito y el bienestar personal y profesional.

2.3.6. Escolar

Se refiere a todo lo relacionado con la educación formal que se imparte en una escuela, colegio o institución educativa. Esto incluye actividades, programas, métodos de enseñanza, normativas y estructuras específicas diseñadas para promover el aprendizaje y el crecimiento de los estudiantes en un entorno educativo formal. La educación escolar incluye desde la enseñanza primaria hasta la secundaria y, en ciertas situaciones, la educación superior.

2.3.7. Ambiente

El ambiente se refiere al entorno físico, social, cultural o emocional en el que vive o se desarrolla un organismo, ya sea una persona, un animal o una planta. Este entorno incluye factores como el clima, la geografía, la flora y la fauna, así como las interacciones sociales, las normas culturales y las experiencias emocionales que influyen en el individuo. El entorno puede influir de manera considerable en el bienestar del comportamiento y el desarrollo de los seres vivos.

2.3.8. Interés

El interés se refiere al grado de atención, atracción o importancia que una persona o entidad otorga a algo en particular. Puede manifestarse como curiosidad, deseo, motivación o compromiso hacia un tema, actividad, persona o situación específica. El interés puede ser impulsado por una variedad de factores, como la utilidad percibida, el placer, la relevancia personal o la búsqueda de conocimiento. Es un aspecto fundamental en la motivación y el compromiso hacia las metas y actividades en la vida personal, académica, profesional y social.

2.3.9. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso en el que las personas obtienen saberes, destrezas, actitudes o valores a través de la experiencia, la enseñanza, el análisis o la observación. Significa modificaciones relativamente duraderas en el comportamiento, el pensamiento o la emoción de una persona, que se desarrollan a lo largo del tiempo como resultado de la interacción con el entorno y la asimilación de nueva información. El aprendizaje puede ser tanto consciente como inconsciente, y puede ocurrir en una variedad de contextos, como la educación formal, el trabajo, las relaciones interpersonales o las experiencias cotidianas.

2.3.10. Cooperación

La cooperación se refiere al acto de trabajar juntos hacia un objetivo común o mutuamente beneficioso. Implica la colaboración activa y la contribución de recursos, esfuerzos o habilidades por parte de dos o más personas, grupos o entidades para lograr un resultado compartido. La cooperación puede manifestarse en diversas formas, como el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas, la generación de ideas, la coordinación de acciones o la división de tareas. Es esencial para el correcto funcionamiento de las sociedades humanas y las relaciones interpersonales, ya que promueve la solidaridad, la confianza y el logro de metas compartidas.

2.4. Concepción pedagógica

El presente informe de investigación: La gamificación en la motivación durante el año escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021, tiene su argumento científico en la teoría socio cultural, de la gamificación desde una perspectiva socio constructivista en la motivación escolar se fundamenta en el concepto de que el aprendizaje es un proceso social y cooperativo donde los estudiantes edifican de manera activa su propio saber mediante la interacción con su ambiente y con otras personas. Desde esta concepción pedagógica, la gamificación se convierte en una herramienta potente

para fomentar la motivación inherente y la dedicación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Aquí anotamos algunos argumentos que respaldan esta afirmación:

1. Fomento de la interacción social: La gamificación, al incorporar elementos de juego que promueven la competencia amistosa, la cooperación y el intercambio entre los estudiantes, crea un entorno de aprendizaje socialmente enriquecedor. Esto facilita que los estudiantes intercambien ideas, solucionen problemas en conjunto y generen conocimiento de forma conjunta colaborativa, lo cual es fundamental en una perspectiva socio constructivista.

2. Promoción del aprendizaje activo: La gamificación invita a los estudiantes a involucrarse de manera activa en su propio proceso educativo al enfrentar desafíos, tomar decisiones y resolver problemas dentro de un entorno de juego. Al interactuar con los contenidos de manera práctica y significativa, los estudiantes construyen su comprensión de manera más profunda y duradera, conforme a los principios del constructivismo.

3. Personalización del aprendizaje: La gamificación ofrece la flexibilidad para ajustarse a las necesidades particulares de cada uno de los estudiantes, permitiéndoles elegir sus propios caminos de aprendizaje y explorar áreas de interés personal. Al poder tomar decisiones y tener cierto grado de autonomía en el proceso de juego, los estudiantes se involucran más activamente en el aprendizaje y se sienten más motivados para participar.

4. Feedback inmediato y formativo: Los sistemas de gamificación normalmente ofrecen comentarios instantáneos acerca del rendimiento de los estudiantes, lo que les brinda la oportunidad de mejorar su rendimiento, reflexionar sobre sus acciones, corregir errores y mejorar continuamente. Esta retroalimentación formativa es fundamental en una perspectiva socio constructivista, ya que ayuda a los estudiantes a construir su comprensión a partir de sus experiencias y a desarrollar habilidades metacognitivas.

5. Desarrollo de habilidades sociales y emocionales: La gamificación, al promover la colaboración y el trabajo colaborativo, el trabajo en equipo y la empatía entre los estudiantes,

contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales importantes. Estas habilidades son fundamentales en una perspectiva socio constructivista, ya que facilitan la creación de saber mediante la interacción social y la colaboración.

En sucinto, la concepción pedagógica soci oconstructivista de la gamificación en la motivación escolar se fundamenta en el concepto de que el aprendizaje es un proceso de colaboración y socialización, donde los estudiantes edifican de manera activa su propio saber mediante la interacción con su ambiente y con los demás, otros individuos. La gamificación, al incorporar elementos de juego que promueven la interacción social, el aprendizaje activo, la personalización del aprendizaje, el feedback inmediato El fomento de competencias sociales y emocionales, se transforma en un potente recurso para fomentar la motivación innata y la dedicación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Capítulo III

MARCO METODOLÓGICO DEL ESTUDIO

3.1. Tipo y nivel de investigación

3.1.1. Tipo

La naturaleza de investigación para este estudio: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021, se denomina investigación aplicada debido a su interés en la implementación de estrategias de aprendizajes como la gamificación de juegos en una situación específica y las repercusiones prácticas que de ella surjan en logro de competencias de la motivación escolar

3.1.2. Nivel

Revisando algunos libros de metodología de la investigación este estudio: La gamificación en la motivación escolaridad en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021, se localizan dentro del nivel de estudio pre experimental durante la tercera fase de la etapa del desarrollo, en el conocimiento, que

describe características y comportamiento de la variable independiente antes y después del suministro del programa experimental.

3.2. Diseño de investigación

La planificación de la investigación previsto para el presente informe de indagación: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto año de educación básica de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021, que se utilizará el denominado diseño, pretest - posttest con un solo grupo intacto asociado a dos pruebas cuya representación gráfica es la siguiente:



Donde:

G.E. = Grupo Experimental

X = Programa experimental: Gamificación

O1 = Observación de entrada: Pretest test de motivación escolar

O2 = Observación de salida: Posttest test de motivación escolar

3.3. Método de investigación

3.3.1. Método general

El método científico general nos proporciona los pasos y fases para el análisis de la materia de indagación: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto año de educación básica de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, cuya comprobación de la hipótesis se harán y las pruebas estadísticas procesadas con el contraste y las pruebas estadísticas procesadas entre la hipótesis mediante el T de Studet

3.3.2. Método específico

El presente estudio: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la escuela de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, se complementa con el método particular conocido como método pre experimental que implica estructurar de manera deliberada condiciones favorables de aprendizaje mediante sesiones de aprendizaje o talleres, conforme a un plan establecido previamente, con el objetivo de explorar las posibles relaciones causa-efecto al exponer a uno o varios grupos experimentales a la acción de una variable experimental y comparar sus resultados con grupos de control o de comparación.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

En relación con este reporte de investigación: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto año de educación básica de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, la población está conformado por 57 estudiantes del quinto grado A, Quinto grado B y quinto grado C, que hace la población estudiantil de las secciones del quinto grado de educación básica del nivel secundario.

Grado	estudiantes
Quinto grado A	21
Quinto grado B	19
Quinto grado C	17
Total	57

3.4.2. Muestra

Para el presente estudio: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de educación básica regular de la I.E. “San Miguel” de

AcobaMba, representado por 21 estudiantes del quinto grado A del nivel secundario de la referida institución educativa

3.4.3. Muestreo

Para este informe de tesis: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, durante el periodo lectivo 2021, la estrategia utilizada para la selección de la muestra fue el denominado el muestreo intencional

3.5. Variables de estudio

3.5.1 Variable independiente

La gamificación

Dimensiones

- Dinámicas
- Mecánicas
- Componentes

3.5.2. Variable dependiente

Motivación escolar

Dimensiones

- Ambiente
- Interés
- Cooperación

3.5.3. Operatividad de variables

VARIABLE	ACTIVIDADES/ DIMENSIONES	ACTIVIDADES /ÍTEMS	ESCALA Y VALORES	NIVELES Y RANGO
Variable X La gamificación	Dinámicas	Sesión 1: Practicamos actividades coordinativas para integrarnos	Programa ficha de observación	Escala politómica Si (1) No (0)
		Sesión 2: Adaptamos juegos diversos para la integración		
		Sesión 3: Adaptamos juegos diversos para la cooperación		
		Sesión 4: Identificamos el impacto del plástico en nuestra salud		
	Mecánicas	Sesión 5: Utilizamos material reciclado de plástico en la gimnasia rítmica		
		Sesión 6: Utilizamos infografías de coordinación		
		Sesión 7: Presentamos nuestra gimnasia rítmica familiar		
	Componentes	Sesión 8: Participamos del vóley familiar		
		Sesión 9: Participamos del fútbol familiar		
		Sesión 10: Realizamos juegos tradicionales		
Variable Y Motivación escolar	Ambiente	1. Capacidad: Se expresa corporalmente	Escala politómica Mucho (2) Poco (1) Nada (0)	Buena (13 - 20] Regular (07 -13) Malo [01- 07)
		2. Capacidad: Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación		
		3. Capacidad: Reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas		
		4. Capacidad: Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida		
	Interés	5. Capacidad: Incorpora prácticas de vida saludable		
		6. Capacidad: Expresa corporalmente capacidades físicas de localización		
		7. Capacidad: Comprende las relaciones interpersonales		
	Cooperación	8. Capacidad: Muestra habilidades de organización		
		9. Capacidad: Muestra habilidades de participación		
		10. Capacidad: Muestra habilidades de participación activa		

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para materializar la recolección de datos en el estudio: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado del nivel básico de la I.E. “San Miguel” de AcobaMPba, diseñaremos un programa y un instrumento de observación denominados:

3.6.1. Programa gamificación

Se ha planificado organizado y ejecutado un programa experimental con 10 sesiones de aprendizaje denominado programa experimental gamificación de juegos, mediante sesiones o talleres de aprendizaje con actividades como la gamificación de dinámicas de juego, mecánicas de juego y componentes de juego, para el logro de competencias de aprendizaje en el ambiente escolar, interés por el aprendizaje y cooperación de trabajo en grupo como parte de la motivación escolar.

3.6.2. Test de motivación escolar

Se diseñó un instrumento de observación denominado test de motivación escolar pre test – post test de observación sobre las competencias de motivación escolar en las dimensiones: ambiente de clases, interés por el aprendizaje y cooperación de trabajo en grupo con 10 ítem de preguntas, que se medirá con las opciones: Nada (0) Poco (1) Mucho (0)

3.7. Validez de instrumento

Según Hernández C. (2004), lo que hacemos en la validez de contenido es evaluar si los elementos que hemos utilizado para construir los instrumentos son relevantes para el uso que se le va a dar el instrumento. Se llevó a cabo una prueba piloto exitosa en la que se asignó a una población proporcional con el fin de graduar y familiarizarse con los contenidos y las posibles respuestas en una muestra comparable. Luego, se realizaron correcciones, se graduó la muestra según la escala de valoración de Cronbach y se tomó en cuenta el criterio de juicio de expertos, cuyas opiniones se basaron en el contraste lógico del proceso de conocimiento de los instrumentos.

3.7.1. Validez del instrumento Test de motivación escolar

EXPERTO	GRADO	PROMEDIO	OPINIÓN
	ACADÉMICO	PORCENTUAL	
PÉREZ SAMANIEGO Luis Antonio	Magister	100%	Excelente
CALDERÓN PÉREZ Percy Waldo	Profesor de Educación Física	100%	Excelente
RODRÍGUEZ VILLUGAS Ruth Leonor	Psicóloga	100%	Excelente
ARELLANO LINO Ingri Mayumi	Psicóloga	100%	Excelente

Fuente: ficha de validez

3.7.2. Validez de contenido

Indica el juicio por expertos está dada por el juicio de expertos la consistencia de los indicadores de la validez de aplicabilidad

Indicador	JUEZ1	JUEZ2	JUEZ3	JUEZ4	TOTAL
Claridad	100	100	100	100	100
Objetividad	100	100	100	100	100
Actualidad	100	100	100	100	100
Organización	100	100	100	100	100
Suficiencia	100	100	100	100	100
Intencionalidad	100	100	100	100	100

Consistencia	100	100	100	100	100
Coherencia	100	100	100	100	100
Metodología	100	100	100	100	100
Pertinencia	100	100	100	100	100

Índice de validez = 100 %

3.8. Confiabilidad del instrumento

3.8.1. Confiabilidad Test de motivación escolar

La confiabilidad es "el nivel al que su aplicación reiterada al mismo individuo u objeto puede producir resultados idénticos", de acuerdo con Hernández., R. (2010). Para determinar la confiabilidad de la lista de cotejo sobre los hábitos, se llevó a cabo una prueba piloto realizada a 10 individuos con las mismas características que la muestra, empleando el coeficiente de fiabilidad de Cronbach. Los resultados fueron los siguientes:

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,745	10

Interpretación:

Según la tabla, el coeficiente arrojado es de,745, que se encuentra entre,72 y,99 y tiene una confiabilidad buena.

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La gestión y estudio de los datos de la investigación mencionada se realizó teniendo en cuenta el tipo de estudio: Para someter en interpretación y análisis del estudio: La gamificación en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de educación básica de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, utilizando los procedimientos de organización

de la base de datos, la tabulación, la exposición de tablas, las figuras e interpretación estadística dependiendo del tipo y nivel de estudio aplicada con sus niveles y valores previstos y la prueba de hipótesis con la T de Students ya establecidos, para lo cual nos hemos valido de algunas herramientas estadísticas como la hoja cálculo Excel y SPSS.

Capítulo IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

A continuación, mostramos los resultados obtenidos producto de la aplicación del instrumento Test de motivación escolar pretest y postest sobre la motivación escolar a partir la implementación del programa de aplicación experimental: LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. “SAN MIGUEL” DE ACOBAMBA, 2021, en sus dimensiones: ambiente escolar, interés de aprendizaje y cooperación de trabajo en grupo, después de diez sesiones de aprendizaje como consecuencia de la implementación del programa, la gamificación se ha implementado en la motivación escolar con las actividades priorizadas: gamificación de dinámicas, gamificación de mecánicas y componentes de juegos, en los estudiantes del quinto grado de secundaria, los resultados obtenidos pasamos a detallar mediante tablas y figuras como corresponde, la evaluación de hipótesis a través de los estudiantes T.

Tabla 1

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

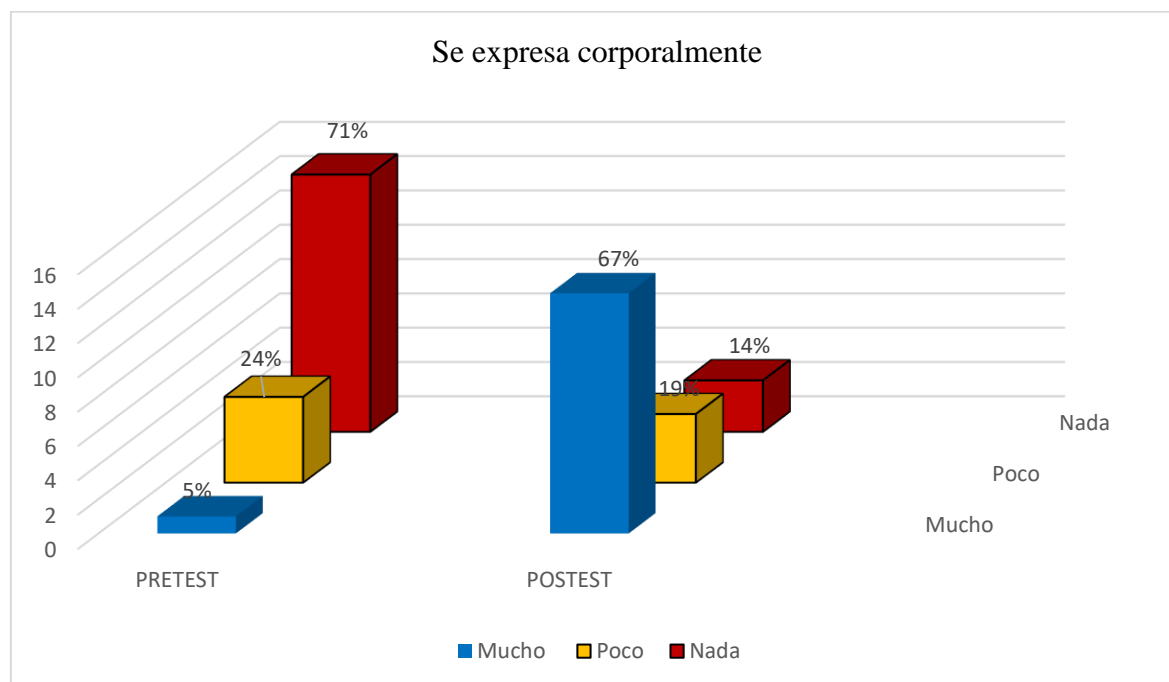
Dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases

Sesión 1: Practicamos actividades coordinativas para integrarnos

Capacidad: Se expresa corporalmente	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	01	05	14	67
Poco	05	24	04	19
Nada	15	71	03	14
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 1 Se expresa corporalmente



Interpretación

En la tabla y figura 1 en la dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases, se observa, en el pre test el 71% nada, el 24% poco y el 5% mucho, se expresa corporalmente, después de la sesión, practicamos actividades coordinativas para integrarnos, el 67% mucho, el 19% poco y el 14% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión se expresan corporalmente, lo que indica los efectos del programa.

Tabla 2

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

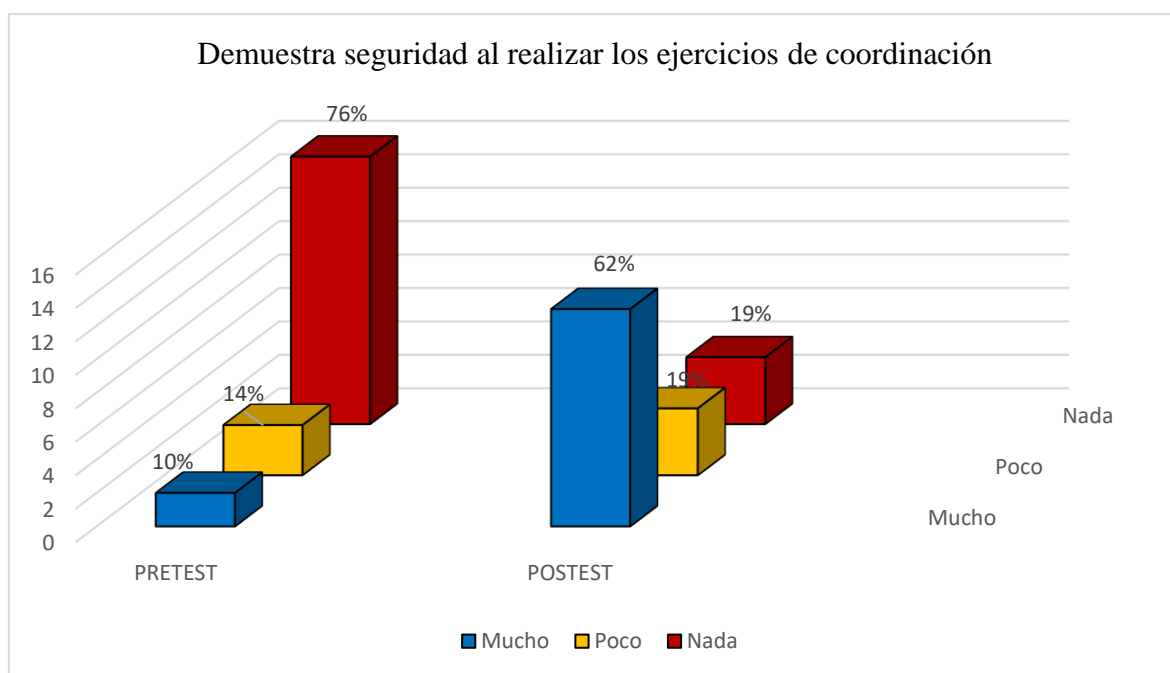
Dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases

Sesión 2: Adaptamos juegos diversos para la integración

Capacidad: Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	02	10	13	62
Poco	03	14	04	19
Nada	16	76	04	19
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 2 Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación



Interpretación

En la tabla y figura 2 en la dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases, se observa, en el pre test el 76% nada, el 14% poco y el 10% mucho, demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación, después de la sesión, adaptamos juegos diversos para la integración, el 62% mucho, el 19% poco y el 19% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación, lo que indica los efectos del programa.

Tabla 3

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

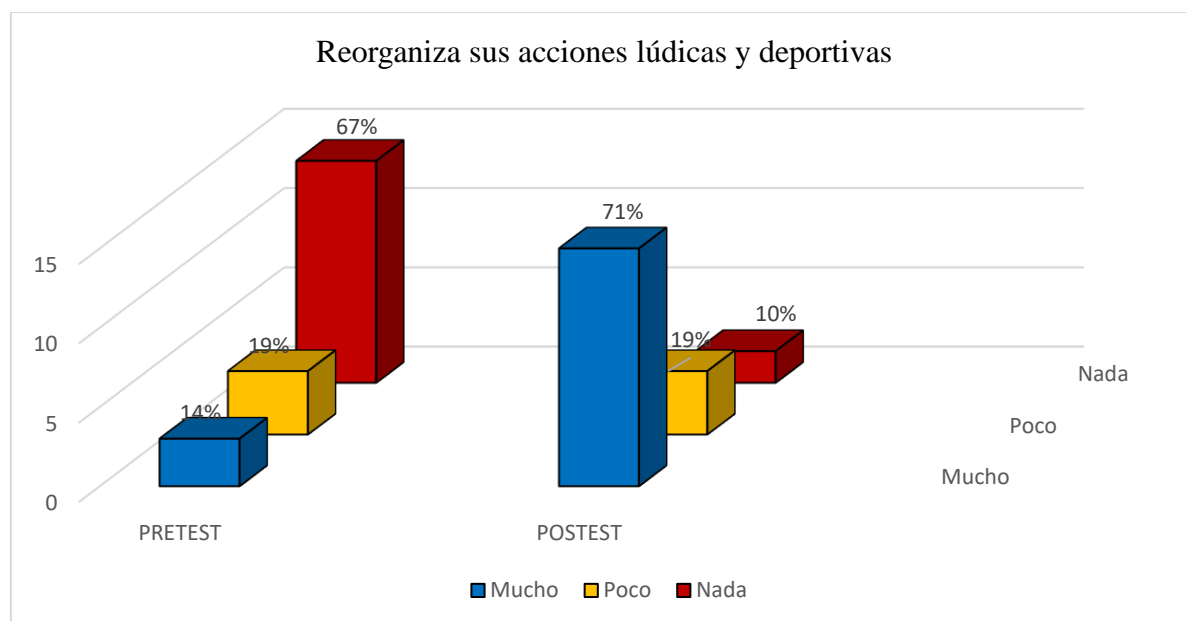
Dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases

Sesión 3: Adaptamos juegos diversos para la cooperación

Capacidad: Reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas.	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	03	14	15	71
Poco	04	19	04	19
Nada	14	67	02	10
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 3 Reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas



Interpretación

En la tabla y figura 3 en la dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases, se observa, en el pre test el 67% nada, el 19% poco y el 14% mucho, reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas, después de la sesión, adaptamos juegos diversos para la cooperación, el 71% mucho, el 19% poco y el 10% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión adaptan juegos diversos para la cooperación lo que indica los efectos del programa.

Tabla 4

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

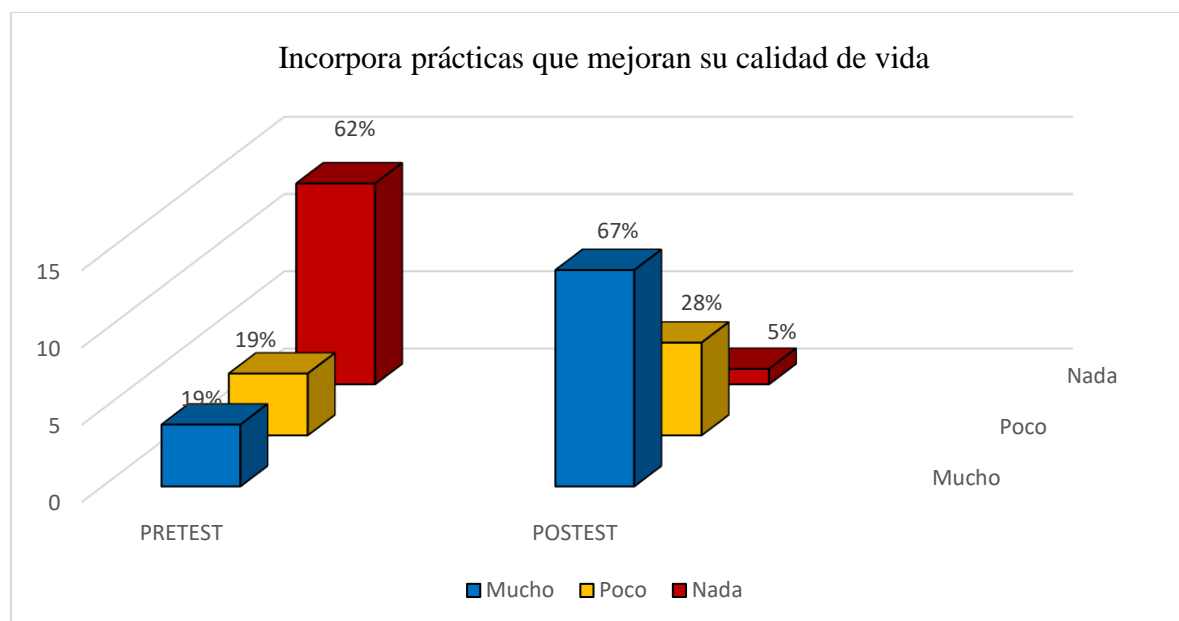
Dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases

Sesión 4: Identificamos el impacto del plástico en nuestra salud

Capacidad: Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	04	19	14	67
Poco	04	19	06	28
Nada	13	62	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 4 Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida



Interpretación

En la tabla y figura 4 en la dimensión: Gamificación de dinámicas en el ambiente de clases, se observa, en el pre test el 62% nada, el 19% poco y el 19% mucho, incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida, después de la sesión, Identificamos el impacto del plástico en nuestra salud, el 67% mucho, el 28% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, incorporan prácticas que mejoran su calidad de vida, lo que se indica los efectos del programa.

Tabla 5

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

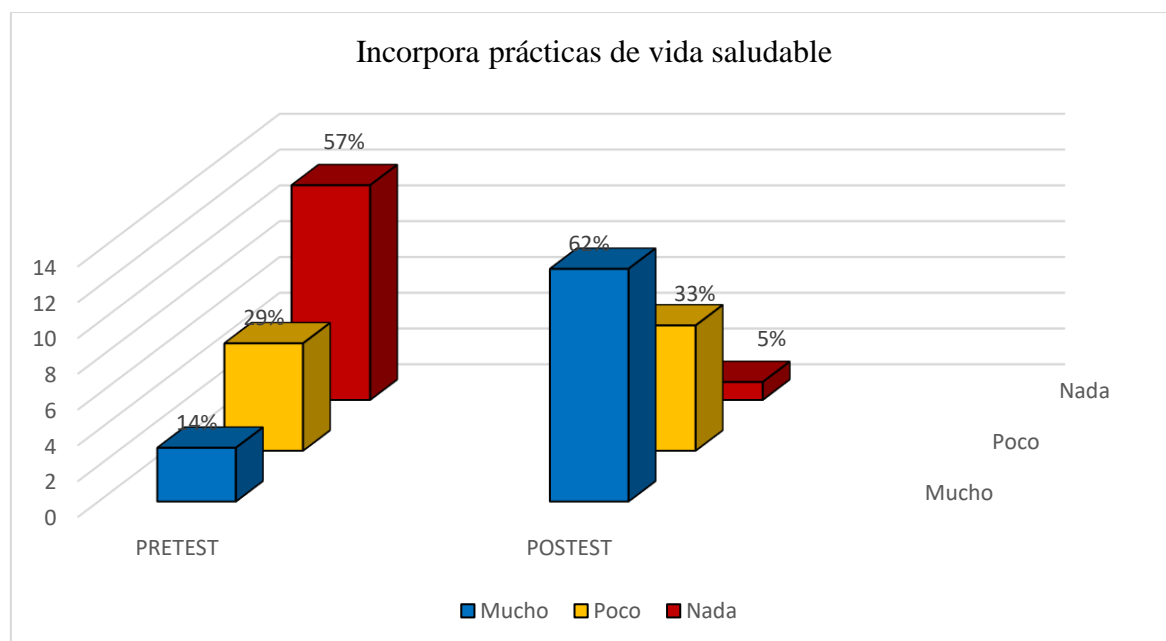
Dimensión: Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje

Sesión 5: Utilizamos material reciclado de plástico en la gimnasia rítmica

Capacidad: Incorpora prácticas de vida saludable	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	03	14	13	62
Poco	06	29	07	33
Nada	12	57	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 5 Incorpora prácticas de vida saludable



Interpretación

En la tabla y figura 5 en la dimensión: Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje, se observa, en el pre test el 57% nada, el 29% poco y el 14% mucho, incorpora prácticas de vida saludable, después de la sesión, utilizamos material reciclado de plástico en la gimnasia rítmica, el 62% mucho, el 33% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, incorpora prácticas de vida saludable, lo que se indica los efectos del programa.

Tabla 6

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

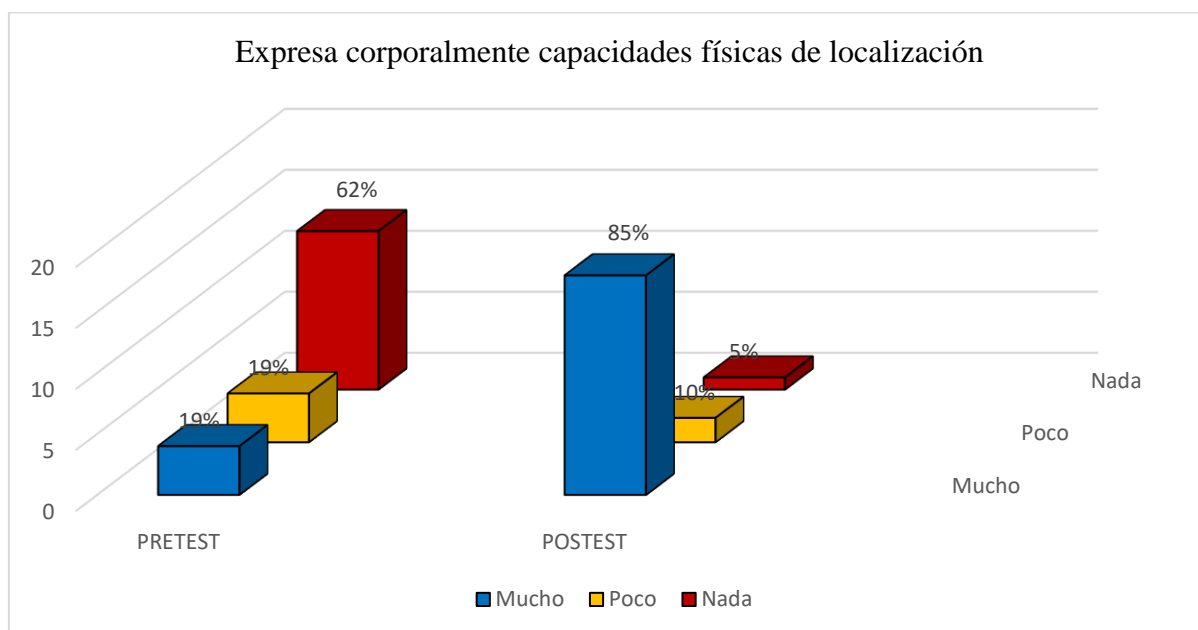
Dimensión: Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje

Sesión 6: Utilizamos infografías de coordinación

Capacidad: Expresa corporalmente capacidades físicas de localización	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	04	19	18	85
Poco	04	19	02	10
Nada	13	62	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 6 Expresa corporalmente capacidades físicas de localización



Interpretación

En la tabla y figura 6 en la dimensión: Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje, se observa, en el pre test el 62% nada, el 19% poco y el 19% mucho, expresa corporalmente capacidades físicas de localización, después de la sesión, utilizamos infografías de coordinación, el 85% mucho, el 10% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, expresa corporalmente capacidades físicas de localización, lo que se indica los efectos del programa.

Tabla 7

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

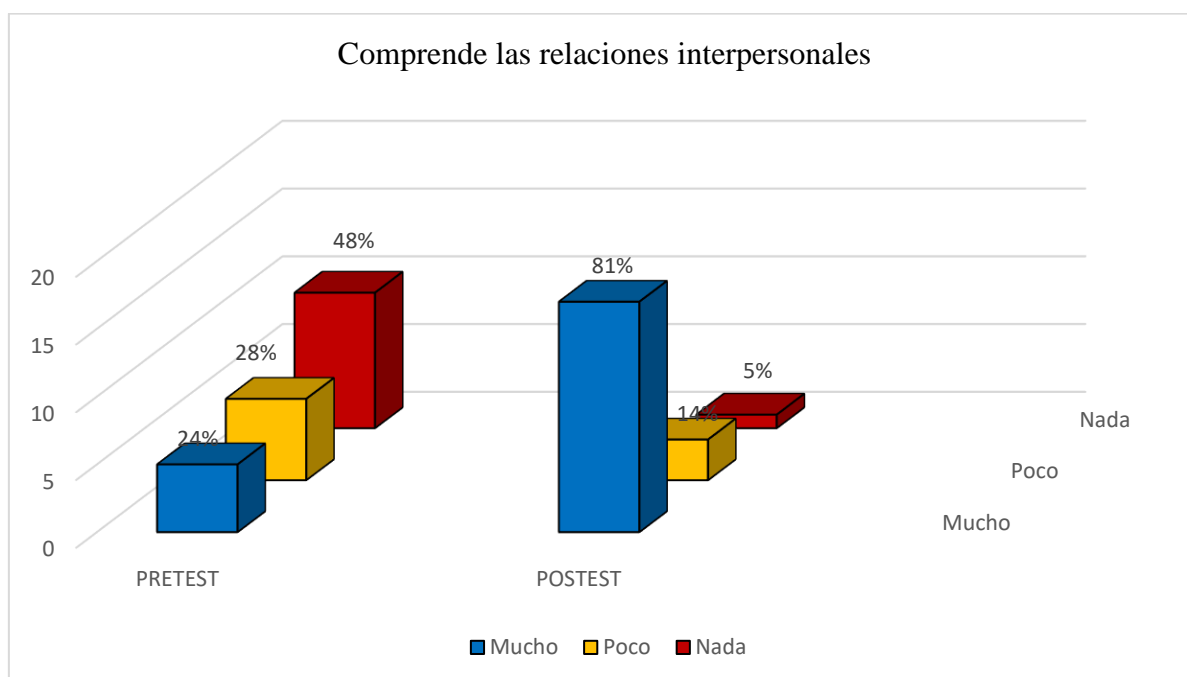
Dimensión: Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje

Sesión 7: Presentamos nuestra gimnasia rítmica familiar

Capacidad: Comprende las relaciones interpersonales	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	05	24	17	81
Poco	06	28	03	14
Nada	10	48	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 7 Comprende las relaciones interpersonales



Interpretación

En la tabla y figura 7 en la dimensión: Gamificación de mecánicas en el interés de aprendizaje, se observa, en el pre test el 48% nada, el 28% poco y el 24% mucho, comprende las relaciones interpersonales, después de la sesión, presentamos nuestra gimnasia rítmica familiar, el 81% mucho, el 14% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, comprende las relaciones interpersonales, lo que se indica los efectos del programa.

Tabla 8

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

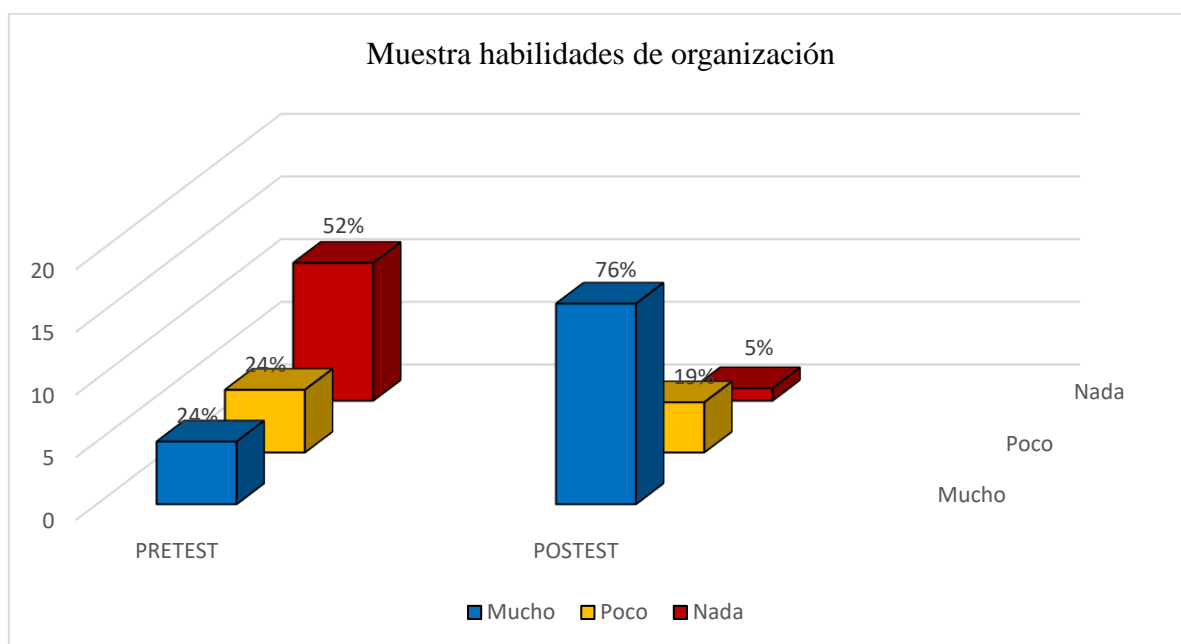
Dimensión: Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo en grupo

Sesión 8: Participamos del vóley familiar

Capacidad: Muestra habilidades de organización	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	05	24	16	76
Poco	05	24	04	19
Nada	11	52	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 8 Muestra habilidades de organización



Interpretación

En la tabla y figura 8 en la dimensión: Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo en grupo, se observa, en el pre test el 52% nada, el 24% poco y el 24% mucho, muestra habilidades de organización, después de la sesión, participamos del vóley familiar, el 76% mucho, el 19% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, muestran habilidades de organización, lo que se indica los efectos del programa.

Tabla 9

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

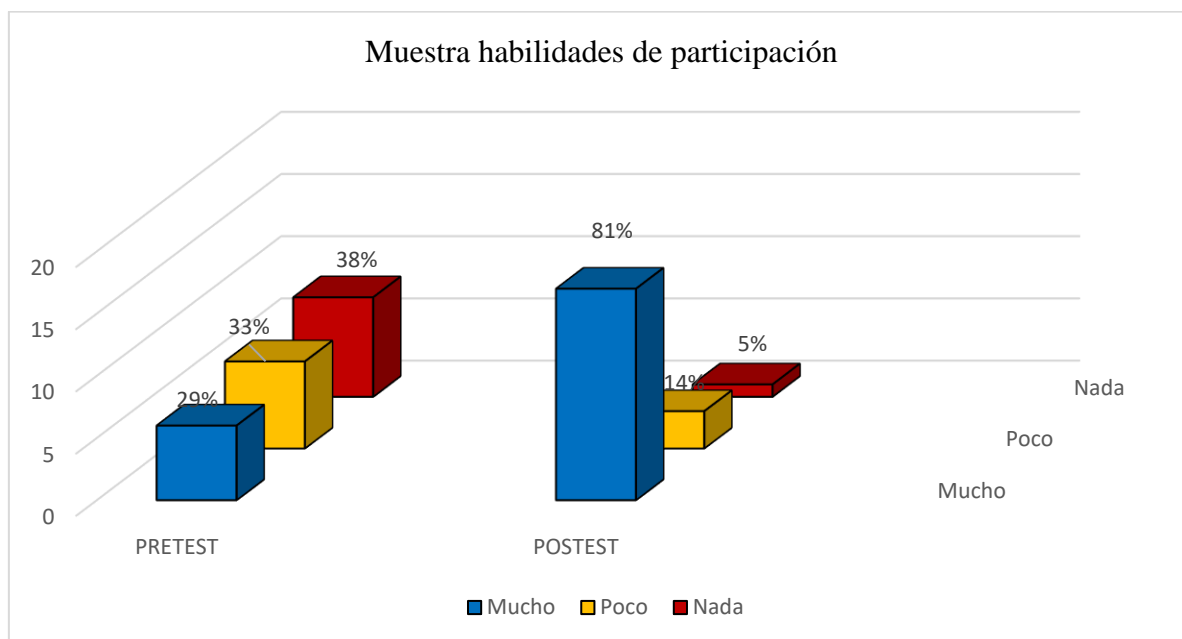
Dimensión: Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo en grupo

Sesión 9: Participamos del fulbito familiar

Capacidad: Muestra habilidades de participación	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	06	29	17	81
Poco	07	33	03	14
Nada	08	38	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 9 Muestra habilidades de participación



Interpretación

En la tabla y figura 9 en la dimensión: Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo en grupo, se observa, en el pre test el 38% nada, el 33% poco y el 29% mucho, muestra habilidades de participación, después de la sesión, Participamos del fulbito familiar, el 81% mucho, el 14% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, muestra habilidades de participación, lo que se indica los efectos del programa.

Tabla 10

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

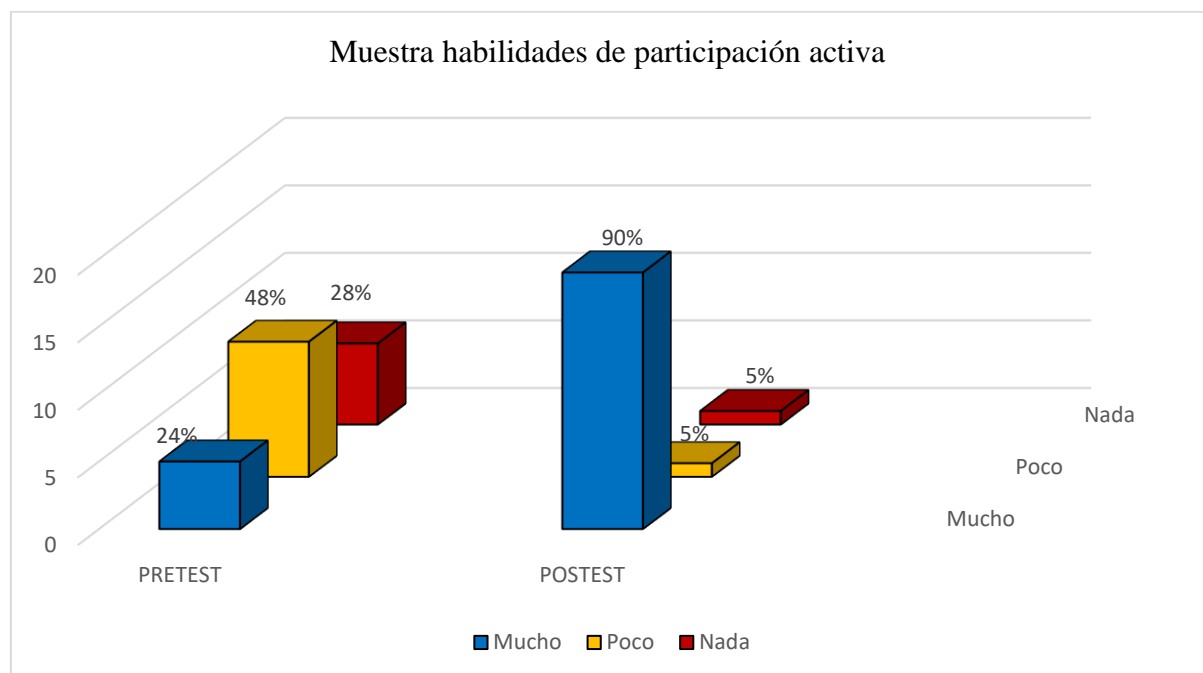
Dimensión: Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo en grupo

Sesión 10: Realizamos juegos tradicionales

Capacidad: Muestra habilidades de participación activa	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Mucho	05	24	19	90
Poco	10	48	01	05
Nada	06	28	01	05
Total	21	100	21	100

Fuente: Test de motivación escolar

Figura 10 Muestra habilidades de participación activa



Interpretación

En la tabla y figura 10 en la dimensión: Gamificación de componentes en la cooperación de trabajo en grupo, se observa, en el pre test el 48% poco, el 28% nada y el 24% mucho, Muestra habilidades de participación activa, después de la sesión, realizamos juegos tradicionales, el 90% mucho, el 5% poco y el 5% nada, significa en mayoría porcentual de los estudiantes después de la sesión, muestra habilidades de participación activa, lo que se indica los efectos del programa.

4.2. Contrastación de las hipótesis

Tabla 11

PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST
LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR

Estadísticas para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest motivación escolar	21	10,05	1,284	,280
Posttest motivación escolar	21	15,24	,995	,217

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest motivación escolar	35,871	20	,000	10,048	9,46	10,63
Posttest motivación escolar	70,165	20	,000	15,238	14,79	15,69

Hipótesis Alterna: H_1 : La gamificación es efectiva en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021

Hipótesis Nula: H_0 : La gamificación no es efectiva en la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021

Decisión estadística: Se concluye; que, la gamificación es efectiva significativamente en la motivación escolar en una prueba bilateral al 95% en la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021

Tabla 12

PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST
GAMIFICACIÓN DE DINÁMICAS EN EL AMBIENTE DE CLASES

Estadísticas para una muestra						
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio		
Pretest ambiente de clases	21	10,24	1,221	,266		
Posttest ambiente de clases	21	15,00	1,000	,218		

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest ambiente de clases	38,430	20	,000	10,238	9,68	10,79
Posttest ambiente de clases	68,739	20	,000	15,000	14,54	15,46

Hipótesis Alterna: H_1 : La gamificación de dinámicas es efectiva en el ambiente de clases en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

Hipótesis Nula: H_0 : La gamificación de dinámicas no es efectiva en el ambiente de clases en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

Decisión estadística: Se concluye; que, La gamificación de dinámicas es efectiva significativamente en el ambiente de clases según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021

Tabla 13

PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST
GAMIFICACIÓN DE MECÁNICAS EN EL INTERÉS DE APRENDIZAJE

Estadísticas para una muestra						
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio		
Pretest interés de aprendizaje	21	10,57	1,076	,235		
Posttest interés de aprendizaje	21	15,38	1,024	,223		

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest interés de aprendizaje	45,035	20	,000	10,571	10,08	11,06
Posttest interés de aprendizaje	68,864	20	,000	15,381	14,92	15,85

Hipótesis Alterna: H₁: La gamificación de mecánicas es efectiva en el interés de aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba.

Hipótesis Nula: H₀: La gamificación de mecánicas no es efectiva en el interés de aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba.

Decisión estadística: Se concluye; que, la gamificación de mecánicas es efectiva significativamente en el interés de aprendizaje, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021

Tabla 14

PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST

**GAMIFICACIÓN DE COMPONENTES EN LA COOPERACIÓN DE TRABAJO
EN GRUPO**

Estadísticas para una muestra

	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest cooperación de trabajo en grupo	21	10,57	,926	,202
Posttest cooperación de trabajo en grupo	21	16,76	7,886	1,721

Prueba para una muestra

Valor de prueba = 0

				95% de intervalo de confianza de la diferencia	
t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Pretest cooperación de trabajo en grupo	52,326	20	,000	10,15	10,99
Posttest cooperación de trabajo en grupo	9,740	20	,000	13,17	20,35

Hipótesis Alterna: **H₁**: La gamificación de componentes es efectiva en la cooperación grupal en los estudiantes de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

Hipótesis Nula: **H₀**: La gamificación de componentes no es efectiva en la cooperación grupal en los estudiantes de la I.E. “San Miguel” de Acobamba

Decisión estadística: Se concluye; que, la gamificación de componentes es efectiva significativamente en la cooperación grupal, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acombaba, 2021

CONCLUSIONES

1. Se concluye que la gamificación es efectiva significativamente para la motivación escolar en una prueba bilateral al 95% del margen de error en el logro de competencias de aprendizaje sobre la motivación escolar en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, según la decisión estadística: Se concluye; que, la gamificación es efectiva significativamente en la motivación escolar en una prueba bilateral al 95% en la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021
2. La gamificación de dinámicas es efectiva significativamente para el ambiente de clases según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba. Según la decisión estadística: Se concluye; que, La gamificación de dinámicas es efectiva significativamente en el ambiente de clases según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021
3. La gamificación de dinámicas es efectiva significativamente para el interés en el aprendizaje, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba. Según la decisión estadística: Se concluye; que, la gamificación de mecánicas es efectiva significativamente en el interés de aprendizaje, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021

4. La gamificación de componentes es efectiva significativamente para la cooperación de trabajo en grupos, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba. Según la decisión estadística: Se concluye; que, la gamificación de componentes es efectiva significativamente en la cooperación grupal, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, 2021

SUGERENCIAS

1. Sugerimos a la comunidad educativa de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, considerar dentro de sus planes de gestión estratégica como parte del proceso enseñanza aprendizaje la propuesta de la gamificación como estrategia didáctica para promover la motivación escolar, en los estudiantes del nivel secundario por el logro de competencia de aprendizaje en las dimensiones buen ambiente escolar interés por el aprendizaje y cooperación de trabajo en grupo.
2. Consideramos importante que los docentes facilitadores del aprendizaje de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, deben considerar la gamificación de las dinámicas de juego como estrategias de enseñanza, como recurso valido que consiste en seleccionar, priorizar y diversificar estrategias educativas para poder facilitarlo a los estudiantes y a partir de estas experiencias promover logros de competencias de aprendizaje en la promoción de un ambiente de clases apropiado para la gestión del aprendizaje.
3. Debemos considerar importante como un recurso pedagógico la gamificación de mecánicas de juego por parte de los facilitadores de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, promover estrategias deportivas diversos en el aprendizaje en los diferentes temas de aprendizaje para lograr competencias de aprendizajes en el logro de habilidades, y competencias de aprendizajes en el interés por el aprendizaje dentro de la motivación escolar.
4. Debemos seguir apostando por la gamificación de las dinámicas de los componentes, como parte de logros de capacidades en el aprendizaje cooperativo en al área de psicomotricidad para los docentes de la I.E. “San Miguel” de Acobamba, para su facilitación durante la gestión del aprendizaje con el propósito de afianzar el logro de competencias en el desarrollo social, de integración, de trabajo en grupo, cooperación de trabajo en grupo.

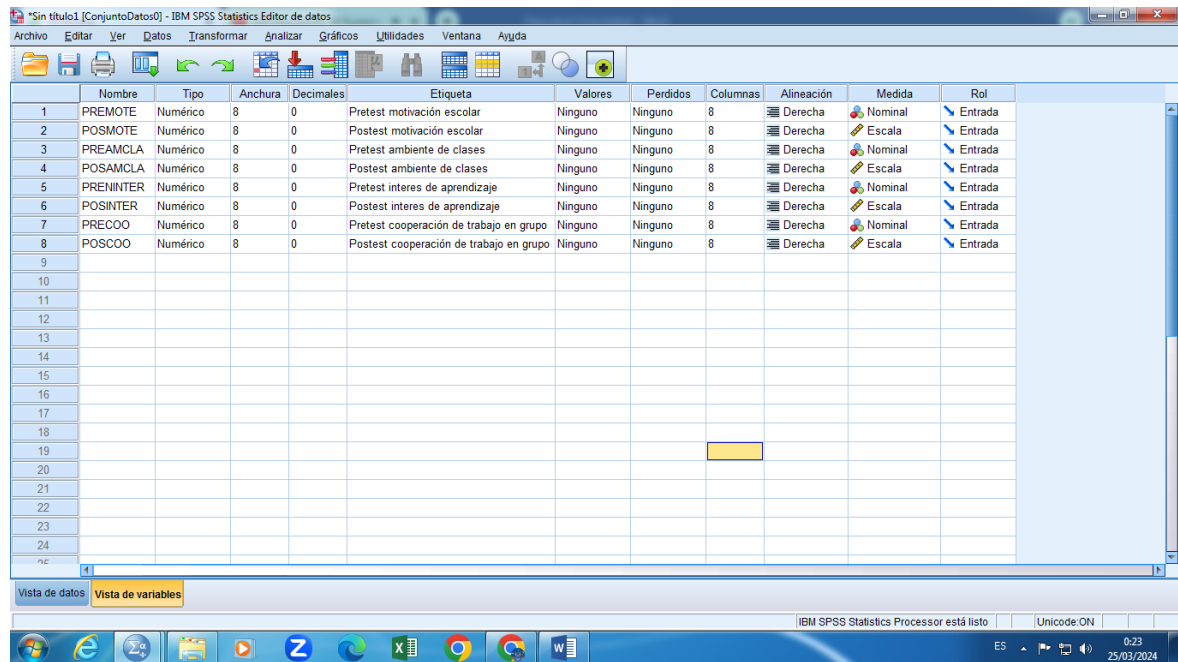
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsawaier, R. S. (2018). Impacto de la Gamificación en la Motivación y el Engagement. *International Journal of Technology for Information and Learning*, pp. 56-79.
- Alsawaier, R. S. (2018). The International Journal of Technology of Information and Learning. *The Journal International de Tecnología de Información y Aprendizado*, 56-79.
- Anaya J. (2021) La actividad lúdica y la gamificación como tácticas dirigidas a mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del sexto grado "B" de la Institución Educativa "Gabriel Escobar Ballesta" - Sede Gabrielito en el norte de Perú.
- Ainhoa, S. y. (2019). El entusiasmo en el salón de clases de matemáticas. *Numerología Revista de Enseñanza Matemáticas*, 45-58.
- Carbonell, J. (2008). Una formación para el futuro. Madrid. Octaedro de forma circular
- García. F (2008) *Impulsar el aprendizaje mediante la actividad de orientación. Ciudad de Madrid, España: Secretaría general técnica del Ministerio de educación y ciencia.*
- García (2020) "Gamificación y habilidades matemáticas en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa 2071 César Vallejo"
- Gómez Contreras, J. (2019). Entornos de gamificación en ámbitos educativos. *Revista Universitaria*, páginas 8-39.
- Gutiérrez M. (2022) La gamificación como método educativo - instrucción de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo grado de la Escuela Juan José Flores, Cuenca, Ecuador.
- Parra, M. y. (2019). Elaboración científica acerca de la gamificación educativa. *Revista de Enseñanza*, páginas 113-135.

- Peña S. (2020) La gamificación se utiliza como método educativo para incrementar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá. Brasil.
- Pérez & Torres (2021) La metodología pedagógica basada en la práctica de la gamificación para potenciar la habilidad comunicativa en el idioma inglés
- Pimienta Prieto, J. (2012). Tácticas de instrucción y aprendizaje. México: Educación Pearson.
- Prada, Hernández, & Avendaño, (2021) La evaluación formativa y la gamificación en el área de matemáticas mediante el uso de la herramienta web 2.0.
- Rojas J. (2020) La estrategia de gamificación como incentivo para el aprendizaje matemático en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo
- Sánchez, R. C. (2019). Origen del conectivismo como innovador modelo de aprendizaje en la. Humanismo y educación, 121-142.
- Sánchez (2018) La gamificación mediante la plataforma Smartick para potenciar el desempeño escolar en matemáticas en estudiantes de la Instituto de Educación Superior Tercera Mixta de la Fundación Magdalena.
- Santillana M. (2020) El uso de la gamificación como incentivo para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un centro de educación superior de la región de Arequipa
- Tamayo P. (2022) La implementación de la gamificación en la materia de Física y Química de cuarto de ESO. Cantabria, Provincia de Cantabria.
- Ticona (2020) La gamificación en las matemáticas y el desempeño académico en estudiantes de primer, segundo y tercer nivel académico.

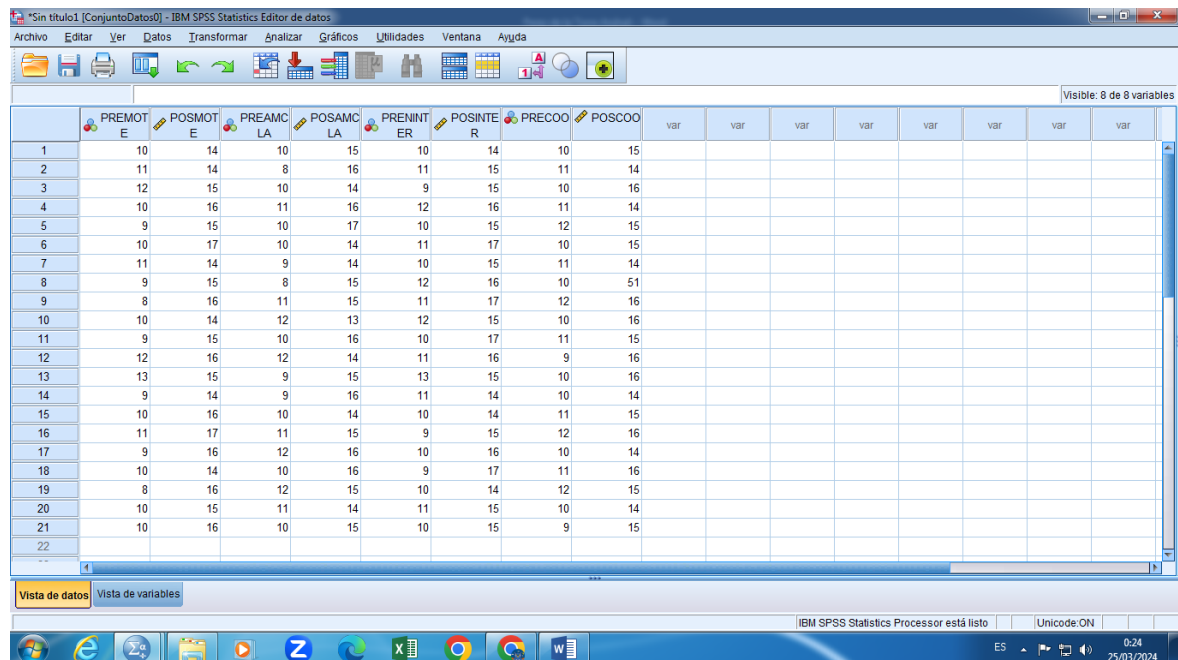
- Valda, F. y. (2015). Elaboración y puesta en marcha de una estrategia de Gamificación en una plataforma de educación virtual. *RATIO Y FIDES*, 65-80.
- Vásquez, (2021) Sugerencia para gamificar gradualmente sin olvidar el currículum: utilizando un modelo Edu-Gam.

VII. Anexos



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	PREMOT E	Númerico	8	0	Pretest motivación escolar	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	POSMOT E	Númerico	8	0	Postest motivación escolar	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
3	PREAMC LA	Númerico	8	0	Pretest ambiente de clases	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	POSAMC LA	Númerico	8	0	Postest ambiente de clases	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
5	PRENINT ER	Númerico	8	0	Pretest interes de aprendizaje	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	POSINT ER	Númerico	8	0	Postest interes de aprendizaje	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
7	PRECOO	Númerico	8	0	Pretest cooperación de trabajo en grupo	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	POSCOO	Númerico	8	0	Postest cooperación de trabajo en grupo	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
...											

VISTA DE VARIABLES GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR



	PREMOT E	POSMOT E	PREAMC LA	POSAMC LA	PRENINT ER	POSINT ER	PRECOO	POSCOO	var	var	var	var	var	var	var	var
1	10	14	10	15	10	14	10	15								
2	11	14	8	16	11	15	11	14								
3	12	15	10	14	9	15	10	16								
4	10	16	11	16	12	16	11	14								
5	9	15	10	17	10	15	12	15								
6	10	17	10	14	11	17	10	15								
7	11	14	9	14	10	15	11	14								
8	9	15	8	15	12	16	10	51								
9	8	16	11	15	11	17	12	16								
10	10	14	12	13	12	15	10	16								
11	9	15	10	16	10	17	11	15								
12	12	16	12	14	11	16	9	16								
13	13	15	9	15	13	15	10	16								
14	9	14	9	16	11	14	10	14								
15	10	16	10	14	10	14	11	15								
16	11	17	11	15	9	15	12	16								
17	9	16	12	16	10	16	10	14								
18	10	14	10	16	9	17	11	16								
19	8	16	12	15	10	14	12	15								
20	10	15	11	14	11	15	10	14								
21	10	16	10	15	10	15	9	15								
22																

VISTA DE DATOS GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR



PERÚ

Ministerio
de Educación

Instituto de Educación Superior Pedagógico Público
"Gustavo Allende Llaquería"

DIRECCIÓN
GENERAL



Carretera Central: Tarma – La Merced - Km. 4 S/N – Pomachaca – Tarma - TELEF. 064-322095

AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA
CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO

RESOLUCION DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 064-DG-IESPP-"GALL"-T-24

Tarma, 23 de Agosto del 2024

Visto la solicitud presentado por el(a) estudiante **PEREZ DE LA TORRE, Anjhali Consuelo**;

CONSIDERANDO:

Que, es política del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Gustavo Allende Llaquería", que mediante el Dictamen Jefatural N° 15-D-JUI-P-24 de fecha 22 de Agosto del 2024, la Jefatura de Unidad de Investigación aprueba el proyecto de investigación.

Que, para los efectos del registro de los proyectos de investigación aprobados, es necesario emitir una resolución autorizando su inscripción a fin de cuidar el derecho de autoría y;

Que, para los efectos del registro de los proyectos de investigación aprobados, es necesario emitir una resolución autorizando su inscripción a fin de cuidar el derecho de autoría y;
De conformidad con la LEY N° 30512 LEY DE INSTITUTOS Y ESCUELAS DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y DE LA CARRERA PÚBLICA DE SUS DOCENTES y su Reglamento de Ley, aprobado con Decreto Supremo N° 010-2015-MINEDU, aprobada por la Resolución Directoral N° 0910-2010-ED, Reglamento Interno de la Institución y demás Normas vigentes.

SE RESUELVE:

PRIMERO : Autorizar la nominación del **TÍTULO** del Proyecto de Investigación Educativa intitulado:

LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. "SAN MIGUEL" DE ACOBAMBA 2021

SEGUNDO: Autorizar el **CAMBIO DE ASESOR(A)** del Proyecto de Investigación Educativa por motivos personales solicitados por el(a) estudiante de esta Casa de Estudios.

ANTES : Mg. LOPEZ CHAVEZ, José Manuel

TERCERO: Nombrar como asesor(a) del proyecto al(a):

➤ **Mg. RIVERA CARLOS, José Moises**

CUARTO : Reconocer como autor(a) del proyecto al(a) estudiante:

➤ **PEREZ DE LA TORRE, Anjhali Consuelo**

QUINTO : Derivar la presente Resolución a la Dirección General del Instituto para los fines subsiguientes:

COMUNIQUESE, PUBLIQUESE Y ARCHIVASE.



Mg. María Elvira García Portas
DIRECTOR GENERAL
I.E.S.P.P. "GUSTAVO ALLENDE LLAVEYRÍA"



GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN - JUNÍN
UNIDAD EJECUTORA 301
UGEL - TARMA

FORMULARIO ÚNICO DE TRÁMITE (F.U.T.)

R.M. N° 0195-2005-ED



SELLO DE RECEPCIÓN

SOLICITO:	PERMISO PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: "LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MIGUEL", ACOBAMBA, TARMA, 2021 1. SUMILLA
-----------	--

RECIBIDO
02 AGO 2021
Por : *[Firma]*

Lic. Daniel Edgar AMERI SANTOS

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MIGUEL" DE ACOBAMBA

2. DEPENDENCIA O AUTORIZADA A QUIEN SE DIRIGE

ANJHALI CONSUELO PEREZ DE LA TORRE

3. DATOS DEL USUARIO (Nombres y Apellidos)

ESTUDIANTE

4. CARGO ACTUAL

5. CENTRO DE TRABAJO

6. D.N.I.

70180096

7. CÓDIGO MODULAR

8. TELF. / CEL.

937872763

9. E-MAIL

anjhali1512@gmail.com

Jr. Angaraes N°105 - Tarma - Tarma

10. DOMICILIO DEL USUARIO (Av., Jr., Calle, Pasaje, N°, Urb. - Distrito - Provincia)

11. FUNDAMENTO DEL PEDIDO

Que, habiendo culminado el IX semestre de estudios y compartiendo en su digna institución mis experiencias de aprendizaje, sería un honor para mi persona continuar con el desarrollo de mis prácticas pre-profesionales con la aplicación de mi proyecto de investigación, con el compromiso de responsabilidad, respeto y ética ante las clases a desarrollar y cumpliendo a cabalidad las fechas establecidas en el cronograma de aplicación del 10 de agosto al 27 de octubre en el 5to grado del nivel secundario.

Agradecido de antemano su gentil atención, reciba mi cordial saludo de consideración y estima personal.

12. DOCUMENTOS QUE SE ADJUNTAN:

01.- OFICIO N°60-2021-DG-IESPP"GALL"-T

02.- CONVENIO DE COOPERACIÓN INSTITUCIONAL

03.- CRONOGRAMA DE APLICACIÓN

04.-

05.-

06.-

13. DOCUMENTOS QUE SE ENTREGA:

RECIBI CONFORME:

01.-

02.-

03.-

04.-

05.-

06.-

07.-

08.-

09.-

Tarma, 02 de Agosto del año 2021

14. LUGAR Y FECHA

PROVEIDO DEL DIRECTOR:

FIRMA

15. FIRMA DEL USUARIO

PARA EL USUARIO(DESGLASABLE)

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

Tarma, 02 de agosto del 2021.

OFICIO N°120-2021-DG- IESPP "GALL"- T

DIRECTOR : Lic. Daniel Edgar Ameri Santos
I.E. "San Miguel" Acobamba - Tarma

PRESENTE, -

**ASUNTO : SOLICITO APOYO PARA EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA PRE-
PROFESIONAL DEL X SEMESTRE DEL I.E.S.P.P "GUSTAVO ALLENDE
LLAVERIA"-TARMA.**

De mi especial consideración:

Sea el presente portador de un saludo cordial a nombre de esta Casa de Formación Magisterial, así mismo manifestarle que siendo conocedores de su alto espíritu de colaboración e identificación con la formación de los futuros maestros, recurrimos a su digna persona a fin de solicitarle, brinde las facilidades del caso para el **DESARROLLO DE LA PRÁCTICA PRE- PROFESIONAL DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACION FÍSICA X SEMESTRE**, que consiste en participación en la Institución educativa, presentación de sesiones de aprendizaje, identificación de demandas y expectativas de la comunidad, respecto a la educación, las prácticas serán desarrolladas desde el día lunes 09 de Agosto hasta cumplir un total de 150 horas pedagógicas.


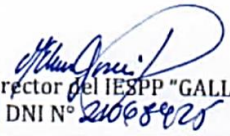
El desarrollo de las prácticas pre- profesionales se realizará en la Institución que usted tan dignamente dirige, el mismo que está integrado por el siguiente estudiante:


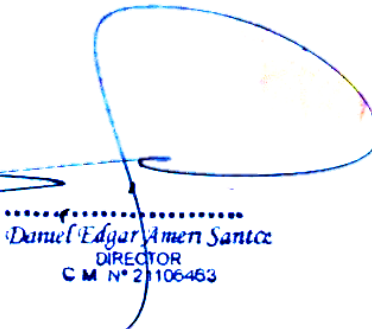
Apellidos y nombres:

➤ **Anjhali Consuelo, PEREZ DE LA TORRE**

Con la seguridad de su gentil atención, hago propicia la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Director del IESPP "GALL"
DNI N° 21068425
Mg. María Elvira García Porras
DIRECTOR GENERAL
I.E.S.P.P. "GUSTAVO ALLENDE LLAVERIA"
TARMA



Daniel Edgar Ameri Santos
DIRECTOR
C.M. N° 21106463

“Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú”

CONVENIO DE COOPERACIÓN INSTITUCIONAL ENTRE EL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “GUSTAVO ALLENDE LLAVERÍA” Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN MIGUEL” Acobamba – Tarma

Conste por el presente documento el CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL que celebran de una parte por la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “GUSTAVO ALLENDE LLAVERÍA” de Tarma, representado por la **Mg. María Elvira GARCÍA PORRAS** identificado con **D.N.I. N° 21068425**, conforme se aprecia en la Resolución Directoral Regional N° 0096 - 2021 y domiciliado en la carretera Km .4.5 Pomachaca - Tarma, quien en adelante se le denominará EL INSTITUTO y de la otra parte la Institución Educativa “SAN MIGUEL” representado por el Director **Lic. AMERI SANTOS, Daniel Edgar** Identificado con **D.N.I. N° 21106463** y domiciliado social en la carretera central Km 9.5 - Acobamba, quien en adelante se le denominará CENTRO DE PRÁCTICA, en los términos siguientes:

ANTECEDENTES

PRIMERO. - El INSTITUTO es un centro de Educación Superior, dedicado a formar profesionales en Educación, al perfeccionamiento y especialización docente como a la investigación educativa y a la promoción social. Respecto a la práctica docente, esta se realiza dentro de la formación docente inicial las que rigen además por el Reglamento Académico del Instituto Superior Pedagógico.

Para la realización de la práctica Docente e Investigación de sus alumnos, EL INSTITUTO cuenta con Instituciones educativas y/o programas, que mediante la firma de un convenio de cooperación Interinstitucional se constituyen en Centros de Práctica.

SEGUNDO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA es una Institución educativa comprometida con la educación de niños y niñas de la provincia de Tarma y de la Región Junín.

EL CENTRO DE PRÁCTICA cuenta con docentes, quienes son responsables de las acciones educativas de la Institución a la que pertenecen en coordinación con el director.

TERCERO. - EL INSTITUTO Y EL CENTRO DE PRÁCTICA reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes de la formación inicial.

FINALIDAD

La Práctica Pre – Profesional tiene por finalidad poner al futuro docente en contacto progresivo con la realidad educativa concreta, para que identifique, analice, reflexione, re conceptualice la teoría desde la Práctica y consolide el logro de las competencias Profesionales.

OBJETIVO

CUARTO. - El objetivo del presente convenio de cooperación interinstitucional es que EL INSTITUTO facilite los servicios de Práctica Docente e investigación de los estudiantes de formación inicial docente con EL CENTRO DE PRÁCTICA.

Los estudiantes practicantes del X semestre académico solo pueden realizar sus prácticas en el **turno mañana**. Participan en la programación, ejecución y evaluación de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del CENTRO DE PRÁCTICA.

La práctica de los estudiantes de las Instituciones de Formación Inicial Docente, se realizará en aulas o secciones con docentes de aula a su cargo. Estos deben aceptar voluntariamente apoyar la Práctica Pre – Profesional y son los responsables oficiales de su aula o sección. Dichos docentes pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente. Asimismo, pueden realizar sesiones demostrativas que permitan a los estudiantes practicantes enriquecer su proceso de formación, con la experiencia de los docentes de aula.

DEL PLAZO:

QUINTO. - El plazo de vigencia del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional corre desde el 09 de agosto al 27 de Octubre. Dicho plazo puede ser renovable por el período que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas, mediante una adenda que formará parte del presente convenio.

El presente Convenio de Cooperación interinstitucional se podrá renovar automáticamente cada año, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el mes de julio antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

COMPROMISOS:

SEXTO. - EL INSTITUTO se compromete a:

6.1 En coordinación con EL CENTRO DE PRÁCTICA establecer la modalidad de Práctica para los estudiantes de formación inicial docente; en la cual, el centro de Práctica participa en:

Práctica del IX semestre académico cuya finalidad es consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y especialidad; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.

6.2 Asignar a los estudiantes practicantes en los grados, que, según acuerdo mutuo, se convenga anualmente; previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del CENTRO DE PRÁCTICA. Lo cual constará en la relación de estudiantes practicantes detallada que se adjunta y forma parte integrante del presente convenio.

6.3 A través de la Coordinación Académica del Centro de Práctica asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica Docente e Investigación que se lleva a cabo en dicha sede en coordinación con el equipo del Área de Práctica del instituto.

6.4 Gestiona alianzas estratégicas con la finalidad de fortalecer el bienestar de los actores educativos según las necesidades que contribuyan a brindar una educación de calidad.

6.5 Otorgar Resoluciones de felicitación a los directores y docentes de las Instituciones Educativas y Escuelas Asociadas que brinda su apoyo permanente.

SÉPTIMO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA se compromete a:

7.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario, los materiales necesarios y elementos, así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los estudiantes practicantes.

7.2 Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO en las fechas según cronograma adjunto.

7.3 Apoyar y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.

7.4 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores y profesores de práctica del INSTITUTO.

7.5 Otorgar a los estudiantes practicantes, la Constancia respectiva según la modalidad de Práctica realizada en el CENTRO DE PRÁCTICA.

7.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes practicantes, ni permitir que ellos realicen algún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.


DE LA RESOLUCIÓN:

OCTAVO. - El incumplimiento del objeto o de alguno de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por el INSTITUTO en coordinación con el CENTRO DE PRÁCTICA, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en la ciudad de Tarma el 03 de agosto del año 2021.


Director del IESPP "GALL"
DNI N° 21068925
Mg. María Elvira García Portas
DIRECTOR GENERAL
I.E.S.P.P. "GUSTAVO ALLENDE LLAVERIA"
TARMA


Daniel Edgar Ameri Santos
DIRECTOR
C.M. N° 21106463
Lic. AMERI SANTOS, Daniel Edgar
Director: I.E. "San Miguel"
D.N.I. N° 21106463

RONOGRAMA

RONOGRAMA		AGOSTO												SEPTIEMBRE												OCTUBRE																											
		HABER				GRACIA				SECCIÓN				HABER				GRACIA				SECCIÓN				HABER				GRACIA				SECCIÓN																			
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
DE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27</				

Director de la "San Mateo"

Prof. De Educación Física de la I.E. "San Miguel"



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 50 min	Fecha : 10-08-2021 Y 11-08-2021

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:




PRACTICAMOS ACTIVIDADES COORDINATIVAS PARA INTEGRARNOS

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación en el cuadrado coordinativo Realiza los fundamentos técnicos del básquetbol. 		
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<ul style="list-style-type: none"> Favorece la práctica de la convivencia, los acuerdos y la integración en la familia Promueve la práctica de la actividad física entre los integrantes de la familia, la cual se debe basar en el disfrute, la tolerancia, la inclusión y el respeto Promueve el desarrollo de estrategias para la resolución de problemas en el juego, las cuales deben considerar las posibilidades de los integrantes de la familia 	<ul style="list-style-type: none"> Video corto o fotografías del desarrollo de las 3 actividades mostradas. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
M O T I V A C I Ó	INICIO	Motivación (Despertar el interés)	<ul style="list-style-type: none"> El docente da la bienvenida a los estudiantes y solicita que registren su asistencia. Los alumnos registran su asistencia. El docente presenta el tema a desarrollar que es: Conocemos juegos de toda la vida. 		10
		Recuperación de saberes previos (Exploración)	<ul style="list-style-type: none"> El docente recoge información acerca del juego. Esta dinámica sirve para recoger información, dar confianza e integrar al grupo. ¿Qué es el juego? 		5

N		<p>Conflicto cognitivo (Problematización)</p> <p>Propósito de aprendizaje</p> <p>Propósito de investigación</p>	<ul style="list-style-type: none">El docente refuerza y comenta sobre la importancia de Seleccionar y practicar actividades físicas preferidas para nuestra rutina de ejercicios en beneficio de nuestra salud y realiza la siguiente pregunta: ¿Qué conoces sobre el básquetbol?El propósito del aprendizaje es la participación de juegos coordinativos y fundamentos técnicos de básquetbol en el hogar, con los que desarrollarán sus habilidades socio motrices, importantes para su desempeño en la vida diaria. Por otro lado, esta será una ocasión para interactuar y tomar acuerdos de manera solidaria, respetuosa e inclusiva con tu familia a fin de promover su participación reflexiva y mejorar la convivencia en casa y en tu comunidad.Aplicación de cuestionario sobre gamificación y un test motivacional donde evidencien cuanto conocen sobre las clases gamificadas y cuan motivados se sienten en el desarrollo de las clases de educación física respectivamente.	5									
	E V A L U A C I O N	<p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</p> <p>(procesos didácticos del área)</p> <p>PROCESO</p> <p>Secuencia Lógica de Actividades</p>	<ul style="list-style-type: none">El docente inicia con el desarrollo de actividades: Actividad 1. Realizamos la activación fisiológica, muscular y emocional (calentamiento)  ACTIVIDAD 2: Jugamos en el cuadrado coordinativo: Cada ejercicio realizarlo 15 veces.<table border="1"><tr><td>1.Saltos con los dos pies hacia adelante, luego con la derecha e izquierda</td><td>2.Saltos con los dos pies hacia atrás, luego con la derecha e izquierda</td></tr><tr><td>3.Saltos con el pie derecho para la derecha, y luego lo mismo con el pie izquierdo.</td><td>4.Saltos con el pie derecho para la izquierda, y luego lo mismo con el pie izquierdo.</td></tr></table> ACTIVIDAD 3. Jugamos driblando el balón, en la escalera coordinativa. Cada ejercicio realizarlo 5 veces.<table border="1"><tr><td>5.Saltos con los dos pies hacia adelante, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano</td><td>6.Saltos con los dos pies adelante y hacia atrás, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano</td></tr><tr><td>7.Saltos con los dos pies adelante, izquierda, derecha y adelante, etc. luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano</td><td>8.Saltos con los dos pies lateralmente hacia la derecha y vuelvo hacia la izquierda, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano</td></tr><tr><td>9.Realizo botes en posición de cuchillas en cada peldaño.</td><td>Realizo botes en posición de planchas en cada peldaño</td></tr></table>	1.Saltos con los dos pies hacia adelante, luego con la derecha e izquierda	2.Saltos con los dos pies hacia atrás, luego con la derecha e izquierda	3.Saltos con el pie derecho para la derecha, y luego lo mismo con el pie izquierdo.	4.Saltos con el pie derecho para la izquierda, y luego lo mismo con el pie izquierdo.	5.Saltos con los dos pies hacia adelante, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano	6.Saltos con los dos pies adelante y hacia atrás, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano	7.Saltos con los dos pies adelante, izquierda, derecha y adelante, etc. luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano	8.Saltos con los dos pies lateralmente hacia la derecha y vuelvo hacia la izquierda, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano	9.Realizo botes en posición de cuchillas en cada peldaño.	Realizo botes en posición de planchas en cada peldaño
1.Saltos con los dos pies hacia adelante, luego con la derecha e izquierda	2.Saltos con los dos pies hacia atrás, luego con la derecha e izquierda												
3.Saltos con el pie derecho para la derecha, y luego lo mismo con el pie izquierdo.	4.Saltos con el pie derecho para la izquierda, y luego lo mismo con el pie izquierdo.												
5.Saltos con los dos pies hacia adelante, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano	6.Saltos con los dos pies adelante y hacia atrás, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano												
7.Saltos con los dos pies adelante, izquierda, derecha y adelante, etc. luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano	8.Saltos con los dos pies lateralmente hacia la derecha y vuelvo hacia la izquierda, luego con la derecha e izquierda. Dando bote el balón con una mano												
9.Realizo botes en posición de cuchillas en cada peldaño.	Realizo botes en posición de planchas en cada peldaño												

	CIERRE	APLICACIÓN TRANSFERENCIA METACOGNICIÓN EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se dispone de los 10 últimos minutos para que los estudiantes rellenen el cuestionario de gamificación y test motivacional a través de enlaces a formularios en google drive, como parte de la aplicación de instrumentos del proyecto de investigación. Cuestionario: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfLJpASgrp5evTLM86O8dqGd2xw9I_F6k56rJMjdKMFyTYSSA/viewform?usp=sf_link Test Motivacional: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_JQIDfj6Rxjvh2rjQZ-HHSLbCBnE3h_Z6AeGv_p9hxVW78w/viewform?usp=sf_link Todo lo vivenciado en esta actividad te servirá para continuar aprendiendo a lo largo de esta experiencia, por lo que es necesario que lo producido se registre de manera organizada en sus portafolios virtuales. El docente se despide de los estudiantes dando recomendaciones sobre los cambios en la siguiente clase con respecto a la aplicación de clases gamificadas. 	10
--	--------	--	---	----

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

 **Ministerio de Educación**
Lic. Luis A. Pérez Samaniego
ESP. ED. FÍSICA, CULT. y REC.

LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E

Peter A. Hoff

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

APRENDO
en casa

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 50 min	Fecha : 17-08-2021 Y 18-08-2021

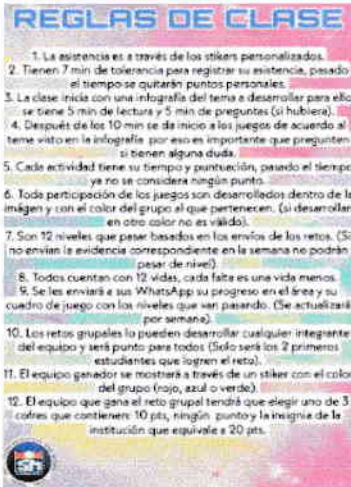
II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

ADAPTAMOS JUEGOS DIVERSOS PARA LA INTEGRACIÓN

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Regula su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de actividad física, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, la preparación y ejecución de las acciones motrices, con seguridad y confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> Evidenciar a través de un video dos capacidades físicas coordinativas. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
MOTIVACIÓN	INICIO	Motivación (Despertar el interés)		<ul style="list-style-type: none"> El docente da la bienvenida a los estudiantes y muestra las reglas de clase. 	5
					

E V A L U A C I O N		Recuperación de saberes previos (Exploración)	<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el stiker de registro de asistencia 	5
		Propósito de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> El propósito del aprendizaje en esta experiencia d, interactuar integrando a las personas de tu entorno familiar, promoverás la práctica de la actividad física basada en la tolerancia, la equidad de género, la inclusión, el respeto y la responsabilidad. Asimismo, vas a utilizar estrategias y asumir y adjudicar roles y funciones entre los participantes de los juegos, de acuerdo con sus posibilidades. Jugar con tu familia será una oportunidad para practicar la comunicación asertiva, la colaboración y el trabajo en equipo, así como para mejorar el autocontrol y la autoestima. 	
		Propósito de investigación	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar una clase gamificada sobre las capacidades físicas coordinativas donde evidencien participación activa y desarrollo de los juegos individuales y en grupo para la obtención de recompensas (puntos). 	
			<ul style="list-style-type: none"> El docente ofrece 5 min para leer la información del tema (infografía) y 5 min para absolver preguntas del mismo. 	5

CONSTRUCCIÓN
DEL APRENDIZAJE(procesos didácticos
del área)

- El docente va controlando el tiempo para cada actividad.
- El docente envía el stiker de "Participación personal":



- El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal.



- Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cuál pertenecen.
- El docente envía el stiker de "Reto Grupal".



PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades

- El docente envía el 2do juego.



- El docente vuelve a enviar el stiker de "Reto Grupal" y pide lo siguiente:
A los 2 primeros que expliquen por audio una de las capacidades físicas coordinativas.



- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo.



PERÚ



Ministerio
de Educación

I.E "San Miguel"
Acobamba

IESPP" Gustavo Allende
Llavería Tarma"

EDUCACIÓN
FÍSICA



				<ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen. <div> </div> <ul style="list-style-type: none">El docente envía el reto de la semana: Evidenciar a través de un video dos capacidades físicas coordinativas.El docente da por concluida la clase.El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.	10
--	--	--	--	---	----

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas


Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.

LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E


ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
D.N.I 70180096

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP" Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 24-08-2021 Y 25-08-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

ADAPTAMOS JUEGOS DIVERSOS PARA LA COOPERACIÓN

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas, adaptando su cuerpo a los cambios que se dan en su imagen corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> Video de ejercicios con la pelota en la escalera coordinativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRANSVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
M O T I V A C I Ó N	INICIO	Motivación (Despertar el interés)	<ul style="list-style-type: none">El docente envía el stiker de registro de asistencia 	10	
		Recuperación de saberes previos (Exploración)	<ul style="list-style-type: none">El docente presenta el tema a desarrollar que es: Juegos cooperativos	5	

EVALUATION

Propósito de aprendizagem

Propósito de investigación

- El docente menciona que la tardanza será considerada 2 puntos menos.
- El propósito del aprendizaje es que los estudiantes identifiquen los tipos de juegos cooperativos. Se organicen en familia y practiquen algunos juegos y ejercicios de baloncesto y en el cuadrado mágico. Además, evalúan su aporte a la mejora de las relaciones familiares, de manera que favorezca la comunicación, la cooperación, la inclusión, entre otros.
- Desarrollar una clase gamificada sobre el "baloncesto", obteniendo participación activa, y desarrollo de los juegos individuales y en grupo para la obtención de recompensas (puntos).

5

CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

(procesos didácticos
del área)

- El docente ofrece 5 min para leer la información del tema (infografía) y 5 min para absolver preguntas del mismo.



- El docente va controlando el tiempo para cada actividad.
- El docente envía el stiker de "Participación personal":



- El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal.



PROCESO

Secuencia Lógica de Actividades

10pts:
5pts:

3 primeros
Los demás

TIEMPO
4 min



SAPE

10pts:
5pts:

3 primeros
Los demás

TIEMPO
4 min



LIGDIRNB

- Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cuál pertenecen.
- El docente envía el stiker de "Reto Grupal".



- El docente envía un video explicativo para el reto grupal.



- El docente envía el 2do juego y pide la participación de 2 primeros.


¿Cuál es el peso de la pelota de básquet?

650k




600k

550gt

500gt



- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo.

CIERRE	APLICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen.
	METACOGNICIÓN		<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el reto de la semana: Realizar un video corto de los ejercicios vistos en el video de ejemplo.
	EVALUACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 31-08-2021 Y 01-09-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:






IDENTIFICAMOS EL IMPACTO DEL PLÁSTICO EN NUESTRA SALUD

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ASUME UNA VIDA SALUDABLE	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<ul style="list-style-type: none"> Promueve campañas en donde se promoció la salud (física, psicológica y emocional) integrada al bienestar colectivo y participa regularmente en sesiones de actividad física que vayan de acuerdo a sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo de ejercicios con material de plástico reciclado. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
M O T I V A C I O N	INICIO	Motivación (Despertar el interés)		<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el stiker de registro de asistencia 	10
		Recuperación de saberes previos (Exploración)		<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta el tema a desarrollar que es: Identificamos el impacto del plástico en nuestra salud. 	5

E V A L U A C I O N		<p>Propósito de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente menciona que la tardanza será considerada 2 puntos menos. El propósito del aprendizaje es investigar, a partir de diversas fuentes, acciones que propondríamos para mitigar el impacto del plástico en el ambiente y su afectación a la salud, básicamente en el campo de la actividad física. Desarrollar una clase gamificada sobre la "Tasa metabólica basal", obteniendo participación activa, y desarrollo de los juegos individuales y en grupo para la obtención de recompensas (puntos). 	5
		<p>Propósito de investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente ofrece 7 min para leer la información del tema y visualizar un video. <div data-bbox="812 499 1295 772" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="824 781 1286 835" data-label="Section-Header"> <h3>TASA METABOLICA BASAL</h3> </div> <div data-bbox="824 856 1052 1087" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="1058 856 1286 1066" data-label="Text"> <p>• Es la cantidad de energía necesaria que requiere el organismo para cumplir con todas las funciones tanto físicas como químicas.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> El docente va controlando el tiempo para cada actividad. El docente envía el stiker de "Participación personal": <div data-bbox="954 1243 1149 1495" data-label="Image">  </div> <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal. <div data-bbox="669 1579 1042 1864" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="1075 1579 1448 1864" data-label="Image">  </div>	

PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades



- Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cual pertenecen.
- El docente envía el sticker de "Reto Grupal".



- El docente envía el 2do juego y pide la participación de 2 primeros y añade puntos personales.





- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo.



- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen.



			<ul style="list-style-type: none">El docente envía el reto de la semana: Elegir 3 ejercicios de la tabla y realizarlo con un material deportivo de plástico confeccionado.											
			<div><div><div>EDUCACIÓN FÍSICA Para una vida sana, activa y saludable</div></div><div></div></div> <table><tr><td>1. Marcha Moviendo brazos y elevando las rodillas (4 veces). Luego de cada ejercicio realicé esta marcha.</td><td>2. Sube y baja del step 16 veces. Moviendo los brazos hacia el pecho alternadamente.</td><td>3. Sube y baja del step, cuando sube 2 golpes adelante con las manos extendidas, cuando baja 2 golpes al muslo (16 veces).</td><td>4. Sube y baja del step, cuando sube 2 golpes arriba con las manos extendidas, cuando baja 2 golpes al muslo (16 veces).</td><td>5. Sube al step y las brazos extendidos hacia los costados, baja del step, brazos flexionados a los hombros.</td></tr><tr><td>6. Me ubico al costado izquierdo del step, ubico el pie derecho sobre el. Golpeo la punta del pie derecho 2 veces hacia los brazos extendidos al lado izquierdo, a la altura del pecho (8 veces). Luego a la izquierda.</td><td>7. Me pongo sobre el step en atención. Bajo el pie izquierdo con los brazos extendidos, uno al pie izquierdo y el otro sobre la cabeza (8 veces). Luego, a la inversa.</td><td>8. Te sientas detrás del step. Ubicados tus pies sobre el step. Golpeas con el talón 2 veces al step y 2 veces al piso (8 veces). Luego al otro pie.</td><td>9. Te ubicas de cubito dorsal (de espaldas). Los pies sobre el step. Golpeas 2 veces los talones con las manos extendidas hacia arriba y 2 veces al piso (haciendo cruz).</td><td>10. Saltes con los rodillos levantando alternadamente y los brazos bajando a un golpe.</td></tr></table>	1. Marcha Moviendo brazos y elevando las rodillas (4 veces). Luego de cada ejercicio realicé esta marcha.	2. Sube y baja del step 16 veces. Moviendo los brazos hacia el pecho alternadamente.	3. Sube y baja del step, cuando sube 2 golpes adelante con las manos extendidas, cuando baja 2 golpes al muslo (16 veces).	4. Sube y baja del step, cuando sube 2 golpes arriba con las manos extendidas, cuando baja 2 golpes al muslo (16 veces).	5. Sube al step y las brazos extendidos hacia los costados, baja del step, brazos flexionados a los hombros.	6. Me ubico al costado izquierdo del step, ubico el pie derecho sobre el. Golpeo la punta del pie derecho 2 veces hacia los brazos extendidos al lado izquierdo, a la altura del pecho (8 veces). Luego a la izquierda.	7. Me pongo sobre el step en atención. Bajo el pie izquierdo con los brazos extendidos, uno al pie izquierdo y el otro sobre la cabeza (8 veces). Luego, a la inversa.	8. Te sientas detrás del step. Ubicados tus pies sobre el step. Golpeas con el talón 2 veces al step y 2 veces al piso (8 veces). Luego al otro pie.	9. Te ubicas de cubito dorsal (de espaldas). Los pies sobre el step. Golpeas 2 veces los talones con las manos extendidas hacia arriba y 2 veces al piso (haciendo cruz).	10. Saltes con los rodillos levantando alternadamente y los brazos bajando a un golpe.	10
1. Marcha Moviendo brazos y elevando las rodillas (4 veces). Luego de cada ejercicio realicé esta marcha.	2. Sube y baja del step 16 veces. Moviendo los brazos hacia el pecho alternadamente.	3. Sube y baja del step, cuando sube 2 golpes adelante con las manos extendidas, cuando baja 2 golpes al muslo (16 veces).	4. Sube y baja del step, cuando sube 2 golpes arriba con las manos extendidas, cuando baja 2 golpes al muslo (16 veces).	5. Sube al step y las brazos extendidos hacia los costados, baja del step, brazos flexionados a los hombros.										
6. Me ubico al costado izquierdo del step, ubico el pie derecho sobre el. Golpeo la punta del pie derecho 2 veces hacia los brazos extendidos al lado izquierdo, a la altura del pecho (8 veces). Luego a la izquierda.	7. Me pongo sobre el step en atención. Bajo el pie izquierdo con los brazos extendidos, uno al pie izquierdo y el otro sobre la cabeza (8 veces). Luego, a la inversa.	8. Te sientas detrás del step. Ubicados tus pies sobre el step. Golpeas con el talón 2 veces al step y 2 veces al piso (8 veces). Luego al otro pie.	9. Te ubicas de cubito dorsal (de espaldas). Los pies sobre el step. Golpeas 2 veces los talones con las manos extendidas hacia arriba y 2 veces al piso (haciendo cruz).	10. Saltes con los rodillos levantando alternadamente y los brazos bajando a un golpe.										
			<ul style="list-style-type: none">El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.											

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

Lic. Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FÍSICA, CULT. y REC.

LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
D.N.I 70180096

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 07-09-2021 AL 08-09-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

UTILIZAMOS MATERIAL RECICLADO DE PLÁSTICO EN LA GIMNASIA RÍTMICA

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ASUME UNA VIDA SALUDABLE	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<ul style="list-style-type: none"> Promueve campañas en donde se promoció la salud (física, psicológica y emocional) integrada al bienestar colectivo y participa regularmente en sesiones de actividad física que vayan de acuerdo a sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> Video de la botella challenge y encestar aros en el cono. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

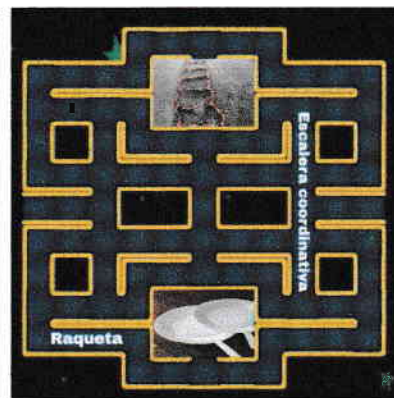
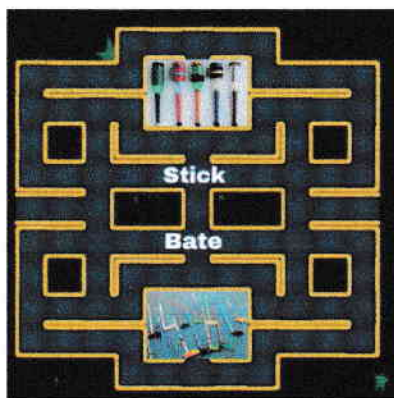
IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
M O T I V A C I O N		INICIO	Motivación (Despertar el interés)	<ul style="list-style-type: none">El docente envía el stiker de registro de asistencia 	10
			Recuperación de saberes previos (Exploración)	<ul style="list-style-type: none">El docente presenta el tema a desarrollar que es: Utilizamos material reciclado de plástico en la gimnasia rítmica	5

E V A L U A C I O N		<p>Propósito de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente menciona que la tardanza será considerada 2 puntos menos. El propósito del aprendizaje es investigar, a partir de diversas fuentes, acciones que propondríamos para mitigar el impacto del plástico en el ambiente y su afectación a la salud, básicamente en el campo de la actividad física. Desarrollar una clase gamificada sobre la "Importancia de reciclar el plástico", obteniendo participación activa, y desarrollo de los juegos individuales y en grupo para la obtención de recompensas (puntos). 	5
		<p>Propósito de investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente ofrece 5 min para leer la información del tema. <div data-bbox="646 604 1136 877"> <p>IMPORTANCIA DE RECICLAR EL PLASTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los plásticos suponen una grave amenaza para el medio ambiente por dos motivos principales; su utilización masiva en todo tipo de productos y su lenta degradación. Se estima que tarda unos 180 años en descomponerse aunque este periodo varia en función del tipo de plástico. </div> <div data-bbox="1136 520 1445 877"> <p>10 Consejos para reducir el plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza botellas de agua reutilizables Evita el plástico de un solo uso Elige productos con menos plástico Evita comprar en exceso Reutiliza los envases de plástico Compra a granel Evita comprar productos con mucho plástico Reutiliza los envases de plástico Evita comprar productos con mucho plástico Reutiliza los envases de plástico Evita comprar productos con mucho plástico </div> <ul style="list-style-type: none"> El docente va controlando el tiempo para cada actividad. El docente envía el stiker de "Participación personal": <div data-bbox="950 1024 1144 1276"> </div> <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal. El docente da las indicaciones del 1er juego: Indicaciones: <ol style="list-style-type: none"> Une el nombre al material deportivo correspondiente. No es permitido que las líneas se crucen. No te olvides considerar el color de tu equipo. El docente considera 10 puntos para los 3 primeros y 5 puntos para los temas en un tiempo de 4min <div data-bbox="747 1507 1242 2005"> </div>	

PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades



- Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cuál pertenecen.
- El docente da la puntuación después de cada imagen.
- El docente envía el sticker de "Participación personal":



- El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal.
- El docente considera 6 puntos para los 3 primeros y 3 puntos para los temas.
- El docente pide que mencionen un consejo para reducir el plástico visto en la infografía de inicio de clase así mismo envía las puntuaciones acorde a la participación de os estudiantes.
- El docente envía el sticker de "Reto Grupal".



- El docente indica que los 3 primeros tendrán la opción de elección de cofre para sus equipos, y 4 puntos para todos los que participación de manera correcta en el tiempo de 5 minutos.





PERÚ




Ministerio
de Educación

I.E "San Miguel"
Acobamba

IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"

EDUCACIÓN
FÍSICA



				<ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 3 ganadores escojan por su equipo.  <ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen.  <ul style="list-style-type: none">El docente envía el reto de la semana: Realizar la botella challenge y el juego de encestar los aros en el cono, lo segundo de material reciclado.  <ul style="list-style-type: none">El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.	10
--	--	--	--	---	----

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE

Lic. Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.

LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 14-09-2021 Y 15-09-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

IDENTIFICAMOS HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ASUME UNA VIDA SALUDABLE	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<ul style="list-style-type: none"> Promueve campañas en donde se promoció la salud (física, psicológica y emocional) integrada al bienestar colectivo y participa regularmente en sesiones de actividad física que vayan de acuerdo a sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> Video de la preparación de ensalada de frutas y explicación de lo que contiene. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRANSVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
MOTIVACIÓN	INICIO	Motivación (Despertar el interés)		<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el stiker de registro de asistencia 	10
		Recuperación de saberes previos (Exploración)		<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes registran su asistencia con sus respectivos stikers. 	
				<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta el tema a desarrollar que es: IDENTIFICAMOS HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE 	5

PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades

- El docente da las indicaciones para el segundo juego.
Indicaciones:

- Coloca el número en el círculo de la imagen que corresponde.
- No te olvides considerar el color de tu equipo.



- Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cuál pertenecen.
- El docente da la puntuación después de cada imagen.
- El docente envía el sticker de "Participación personal":



- El docente considera 10 puntos para los 4 primeros y 5 puntos para los temas, en tiempo de 5 minutos y da a conocer las indicaciones para el tercer juego.

Indicaciones:

- Completar el cuadro con un ejemplo de actividad saludable y alimento saludable.

Ejemplo:

Activ. Saludable:

Correr

Alimento Saludable:

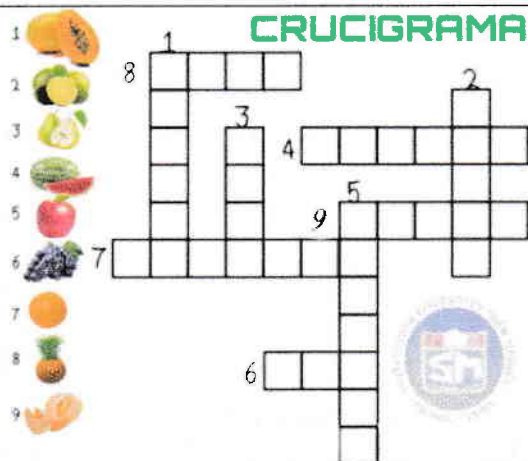
Plátano



- El docente envía el sticker de "Reto Grupal".



- El docente indica que los 3 primeros tendrán la opción de elección de cofre para sus equipos, y 4 puntos para todos los que participación de manera correcta en el tiempo de 5 minutos.



- El docente envía los cofres para que los 3 ganadores escojan por su equipo.



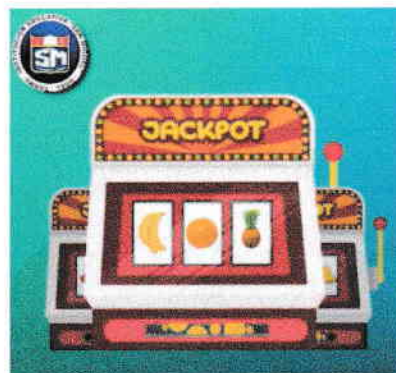
- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen.



- El docente envía un stiker de regalo y pide a los estudiantes que elijan un representante por grupo.



- El docente envía una máquina de azar y pide a los representantes elegir qué fruta creen que saldrá.



CIERRE

APLICACIÓN

METACOGNICIÓN

EVALUACIÓN



PERÚ

Ministerio
de Educación

I.E "San Miguel"
Acobamba

IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"

EDUCACIÓN
FÍSICA



- El docente envía el reto de la semana:
Reto
1. Prepara tu ensala de frutas y explica en un video que es lo que contiene.
2. Realiza tu gimnasia rítmica familiar con los materiales y la música que desees
- El docente envía un comunicado:
Comunicado:
El día 21-09-2021, se realizará la primera premiación del área de Educación Física tomando en cuenta lo siguiente:
1. Alumn@ que cuenta con más reconocimientos de estudiante del día.
2. Alumn@ que tenga el mayor puntaje en acumulación de puntos totales.
3. Reconocimientos especiales.
NOTA: El estudiante que no pase hasta el nivel 6 no entrará a la premiación.
- El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE

Lic. Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.

LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP" Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 21-09-2021 Y 22-09-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

PRACTICAMOS ACTIVIDADES FÍSICAS Y NOS EXPRESAMOS CON EL MOVIMIENTO

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de ritmo Expresa dominio de los movimientos según el ritmo 		
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<ul style="list-style-type: none"> Favorece la práctica de la convivencia, los acuerdos y la integración en la familia Promueve la práctica de la actividad física entre los integrantes de la familia, la cual se debe basar en el disfrute, la tolerancia, la inclusión y el respeto Promueve el desarrollo de estrategias para la resolución de problemas en el juego, las cuales deben considerar las posibilidades de los integrantes de la familia 	<ul style="list-style-type: none"> Video corto de la ejecución del juego "La rayuela" 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS			ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
MOTIVACIÓN	INICIO	Motivación (Despertar el interés)	<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el stiker de registro de asistencia  <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes registran su asistencia con sus respectivos stikers. 	10



PERÚ



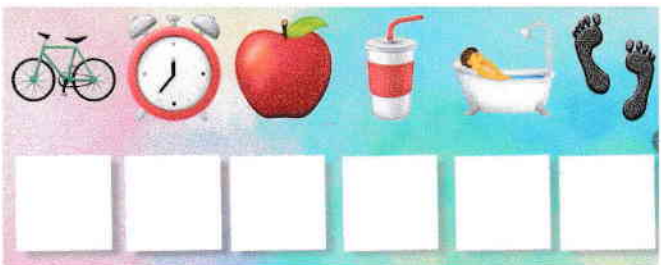
Ministerio
de Educación

I.E "San Miguel"
Acobamba

IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"

EDUCACIÓN
FÍSICA



E V A L U A C I O N		Recuperación de saberes previos (Exploración)	<ul style="list-style-type: none">El docente presenta el tema a desarrollar que es: IDENTIFICAMOS HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE	5
		Propósito de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">El docente menciona que la tardanza será considerada 2 puntos menos.El propósito del aprendizaje es aprender a expresarnos a través del movimiento.	5
		CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE (procesos didácticos del área)	<ul style="list-style-type: none">El docente ofrece 5 min para leer el enunciado <div>Actividad 1. Ritmo y movimiento El ritmo puede definirse como la combinación armoniosa de sonidos, voces o palabras, que incluyen las pausas, los silencios y los cortes necesarios para que resulte grato a los sentidos. ... Puede llamarse ritmo al movimiento controlado que se genera a partir de un cierto orden de distintos elementos. Se ha demostrado que, cuando escuchamos música, tendemos a percibir afinidades entre el sonido y el movimiento de nuestro cuerpo. ... Por tanto, nuestra experiencia de un sonido implica una imagen mental de un movimiento del cuerpo (vinculado a la producción de dicho sonido).</div>El docente va controlando el tiempo para cada actividad.El docente envía el stiker de "Participación personal": El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal.El docente da las indicaciones del 1er juego:El docente considera 10 puntos para los 3 primeros y 5 puntos para los demás en un tiempo de 3min La docente indica que colocaran el número al orden del sonido que escuchen. Se repetirá el juego hasta 6 ocasiones	



PERÚ

Ministerio de Educación

I.E "San Miguel"
Acobamba

IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"

EDUCACIÓN
FÍSICA



El docente envía la tabla de posiciones hasta la fecha para la 1era premiación del área.

	PL	NR	BR	RS	MS	TOTAL
1. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
2. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
3. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
4. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
5. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
6. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
7. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
8. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
9. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
10. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50

	PL	NR	BR	RS	MS	TOTAL
1. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
2. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
3. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
4. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
5. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
6. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
7. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
8. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
9. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
10. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50

	PL	NR	BR	RS	MS	TOTAL
1. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
2. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
3. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
4. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
5. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
6. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
7. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
8. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
9. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50
10. JUAN VARGAS GARCIA	10	10	10	10	10	50

PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades

Se menciona a los ganadores con mayor puntaje y con mayor cantidad de menciones como estudiante del día.
Se envía los reconocimientos especiales

CIERRE

APLICACIÓN
METACOGNICIÓN
EVALUACIÓN

- El docente envía el reto de la semana:
Reto
Realizar un video jugando el juego de la rayuela

El docente evalúa la participación de los estudiantes y anuncia la fecha de la premiación de manera presencial.

10

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE

Lic. Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.
LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA IE



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 28-09-2021 AL 29-09-2021

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:





DESARROLLAMOS EL RITMO CON LA PERCUSIÓN CORPORAL

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	• Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de percusión corporal • Realiza los movimientos siguiendo el ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video ejecutando la percusión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. • Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
M O T I V A C I Ó N	INICIO	Motivación (Despertar el interés)	<ul style="list-style-type: none">El docente envía el stiker de registro de asistencia 	10	
		Recuperación de saberes previos (Exploración)	<ul style="list-style-type: none">El docente presenta el tema a desarrollar que es: DESARROLLAMOS EL RITMO CON LA PERCUSIÓN CORPORAL	5	

E V A L U A C I O N		<p>Propósito de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente menciona que la tardanza será considerada 2 puntos menos. El propósito del aprendizaje es coordinar ritmo y movimiento con el cuerpo. Desarrollar una clase gamificada sobre la importancia del sentido del ritmo con sonidos emitidos al contacto del cuerpo. 	5
	<p>Propósito de investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente ofrece 5 min para leer la información del tema. <div> <p>Desarrollo de las actividades</p> <p>Actividad 1. Conocemos sobre percusión corporal</p> <p>La percusión corporal es una disciplina donde se crean sonidos y ritmos usando únicamente partes del cuerpo. Pero hay que diferenciar el ruido de la música. El ruido no tiene ninguna intención. Cuando se cae una lata al suelo es ruido. No hay intención ni se repiten de forma periódica ni a ritmo. Sin embargo, si se coge esa lata para hacer la base musical de una canción de rock, entonces hablaremos de música. Sonidos ordenados y con intención. La percusión corporal, aunque no lo parezca, está presente en infinidad de tradiciones culturales y folclóricas. Sin ir más lejos, en el baile flamenco.</p>   </div> <p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</p> <p>(procesos didácticos del área)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente va controlando el tiempo para cada actividad. El docente envía el stiker de "Participación personal":  <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal. El docente da las indicaciones del 1er juego: Indicaciones: 	

PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades

Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cuál pertenecen.

- El docente da la puntuación después de cada imagen.
- El docente envía el sticker de "Participación personal":



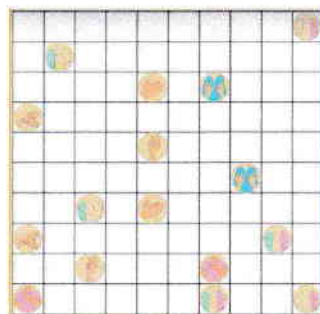
- El docente muestra el siguiente juego considerando 10 puntos para los 3 primeros y 5 puntos para los demás.





- El docente envía el sticker de "Reto Grupal".



- El docente indica que los 3 primeros tendrán la opción de elección de cofre para sus equipos, y 5 puntos para todos los que participación de manera correcta en el tiempo de 8 minutos.





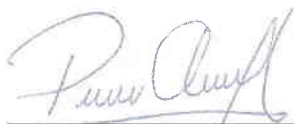
			<ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 3 ganadores escojan por su equipo.  <ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen.  <ul style="list-style-type: none">El docente anuncia que los puntajes vuelven a ceroEl docente envía el reto de la semana: Realizar un video ejecutando la percusión corporal.El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.	10
--	--	--	--	----

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

ANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE
Lic. Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

APRENDO
en casa

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 2 horas	Fecha : 05-10-2021 AL 06-10-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:



Practicamos el vóley como práctica de actividad física saludable



III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN





COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra seguridad al realizar los ejercicios propios del vóley Identifica las reglas del deporte 	<ul style="list-style-type: none"> Video o fotos ejecutando ejercicios del vóley 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRANSVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS				ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
M O T I V A C I Ó N	INICIO	Motivación (Despertar el interés)		<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el stiker de registro de asistencia  <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes registran su asistencia con sus respectivos stikers. 	10
		Recuperación de saberes previos (Exploración)		<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta el tema a desarrollar que es: Practicamos el vóley como práctica de actividad física saludable 	5

E V A L U A C I O N		<p>Propósito de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none">El docente menciona que la tardanza será considerada 2 puntos menos.El propósito del aprendizaje es conocer el deporte del Vóley y sus reglasDesarrollar una clase gamificada sobre el vóley, definición, características, fundamentos y reglas.	5																																																					
		<p>Propósito de investigación</p>																																																						
	<p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</p> <p>(procesos didácticos del área)</p>	<ul style="list-style-type: none">El docente ofrece 5 min para leer la información del tema. <div></div> <ul style="list-style-type: none">El docente va controlando el tiempo para cada actividad.El docente envía el stiker de "Participación personal": <div></div> <ul style="list-style-type: none">El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal.El docente da las indicaciones del 1er juego: Indicaciones: <div><div><p>La cancha es un rectángulo que mide...</p><table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>20 x 4 m</td><td>22 x 3 m</td><td>18 x 9 m</td></tr><tr><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>30 x 3</td><td>40 x 4</td><td>9 x 5</td></tr></table></div><div><p>El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar cuántos set?</p><table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr><tr><td>2</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td>2</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td><td>1</td></tr></table></div><div><p>Un set lo gana el equipo que primero anota..... Puntos con ventaja mínima de 2 tantos. A cuántos puntos equivale un set?</p><table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr><tr><td>15</td><td>20</td><td>30</td></tr><tr><td>15</td><td>20</td><td>30</td></tr><tr><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td>25</td><td>27</td><td>35</td></tr><tr><td>25</td><td>27</td><td>35</td></tr></table></div></div>	A	B	C				20 x 4 m	22 x 3 m	18 x 9 m	D	E	F				30 x 3	40 x 4	9 x 5	A	B	C	2	7	8	2	7	8	D	E	F	3	6	1	3	6	1	A	B	C	15	20	30	15	20	30	D	E	F	25	27	35	25	27	35
A	B	C																																																						
20 x 4 m	22 x 3 m	18 x 9 m																																																						
D	E	F																																																						
30 x 3	40 x 4	9 x 5																																																						
A	B	C																																																						
2	7	8																																																						
2	7	8																																																						
D	E	F																																																						
3	6	1																																																						
3	6	1																																																						
A	B	C																																																						
15	20	30																																																						
15	20	30																																																						
D	E	F																																																						
25	27	35																																																						
25	27	35																																																						

				<div> <div> <div> <div> <div>En caso de empate 2-2, el set decisivo se juega a cuántos puntos? (Siempre con ventaja de 2 puntos)</div> <div> <div> <div>A</div> <div>15</div> <div>15</div> </div> <div> <div>B</div> <div>20</div> <div>20</div> </div> <div> <div>C</div> <div>25</div> <div>25</div> </div> </div> <div> <div>D</div> <div>10</div> <div>10</div> </div> <div> <div>E</div> <div>12</div> <div>12</div> </div> <div> <div>F</div> <div>18</div> <div>18</div> </div> </div> </div> </div> <div> <p>Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stikers, que es el grupo al cuál pertenecen.</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente da la puntuación después de cada imagen. El docente envía el stiker de "Reto Grupal". </div> <div>  </div> <ul style="list-style-type: none"> El docente indica que los 3 primeros tendrán la opción de elección de cofre para sus equipos, y 8 puntos para todos los que participación de manera correcta en el tiempo de 5 minutos. <div> <div>Encuentra las 4 diferencias</div>  </div> </div>	20
--	--	--	--	--	----

				<ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 3 ganadores escojan por su equipo. 	
				<ul style="list-style-type: none">El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen. 	
				<ul style="list-style-type: none">El docente anuncia que los puntajes vuelven a cero<ul style="list-style-type: none">El docente envía el reto de la semana: <div><p>RETO</p><p>Toca la pelota</p><p>video corto o fotografías</p></div>	
				<ul style="list-style-type: none">El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.	

10

V. RECURSOS Y MATERIALES.**Recursos:** Aprendo en casa**Materiales:** Celular y Laptop**Espacios:** Campos al aire libre, ViviendasANJHALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE
Lic. Luis A. Perez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E



PERÚ

Ministerio
de EducaciónI.E "San Miguel"
AcobambaIESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"EDUCACIÓN
FÍSICA

"Año del Bicentenario: 200 Años de la Independencia del Perú"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

APRENDO
en casa

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa: "San Miguel"	Lugar : Acobamba
Área : Educación Física	Docente : Anjhali Perez De la torre
Grado : 5°	Sección : A-B-C
Duración : 50 min	Fecha : 16-11-2021 Y 17-11-2021


II. TÍTULO DE LA SESIÓN:






REALIZAMOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER LA INTEGRACIÓN FAMILIAR

III. PROPÓSITO, CRITERIO, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS DE AREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Favorece el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas, como saltar, girar, correr, caminar y golpear. Promueve el trabajo en equipo, el liderazgo, la responsabilidad y la integración entre todos los integrantes de la familia durante el desarrollo del juego 	<ul style="list-style-type: none"> Video corto o fotografías del desarrollo de los juegos tradicionales de Salta sogá y Gallinita ciega 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<ul style="list-style-type: none"> Propone estrategias de juego en las que cada participante aporta a su equipo, según sus recursos personales y potencialidades, con el fin de lograr el propósito del juego 		
COMPETENCIAS TRASVERSALES			CAPACIDADES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	
ENFOQUES TRASVERSALES			VALORES / ACTITUDES OBSERVABLES	
Enfoque de Derechos			<ul style="list-style-type: none"> Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros. Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables. 	

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS			ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	T
MOTIVACIÓN	INICIO	<p>Motivación (Despertar el interés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente envía el stiker de registro de asistencia  <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes registran su asistencia con sus respectivos stikers. 	7
		<p>Recuperación de saberes previos (Exploración)</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta el tema a desarrollar que es: REALIZAMOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER LA INTEGRACIÓN FAMILIAR 	5

E V A L U A C I O N		<p>Propósito de aprendizaje</p> <p>Propósito de investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> El propósito del aprendizaje es que los estudiantes identifiquen los tipos de juegos coordinativos. Se organicen en familia y practiquen algunos juegos y ejercicios de baloncesto y en el cuadrado mágico. Además, evalúan su aporte a la mejora de las relaciones familiares, de manera que favorezca la comunicación, la cooperación, la inclusión, entre otros. Aplicación de cuestionario sobre gamificación y un test motivacional (instrumentos de aplicación final), donde evidencien cuanto conocen sobre las clases gamificadas y cuan motivados se sintieron en el desarrollo de las clases de educación física. 	5
		<p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</p> <p>(procesos didácticos del área)</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente ofrece 5 min para que puedan observar el video sobre los tipos de habilidades motrices básicas.  <ul style="list-style-type: none"> El docente va controlando el tiempo para la actividad. El docente envía el stiker de "Participación personal":  <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra las actividades (juegos) que serán para puntaje personal, dando las indicaciones siguientes: <ul style="list-style-type: none"> 10 pts los 4 primeros 7 pts los demás Tiempo: 3min <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>la imagen representa una habilidad de Manipulación, ¿Qué actividad es?</p>  <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Golpear</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Patear</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Rodar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Saltar</div> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <p>al lanzar un balón, trabajo la habilidad de:</p>  <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Manipulación</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Precisión</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Locomoción</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Estabilidad</div> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <p>la habilidad motriz de locomoción, nos permite:</p>  <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Correr y moverse</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Saltar una pata</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Estabilizarse de un lugar a otro</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Ser más flexible</div> </div> </div> </div>	

PROCESO

Secuencia Lógica de
Actividades

¿Cuál de estas
opciones NO es una
Habilidad Motriz ?

Capacidad de
Manejar personas
u objetos, nos
referimos a:



- Los estudiantes participan en la misma imagen con el color de sus stickers, que es el grupo al cuál pertenecen.
- El docente envía el sticker de "Reto Grupal".



- El docente da las indicaciones correspondientes:
 - Para el grupo: los 3 primeros elección de cofre
 - Individual: 10pts
 - Tiempo: 4 min
 - Ubica la letra según corresponda a cada imagenA: Locomoción
B: Estabilidad
C: Manipulación



- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo.
- El docente envía los cofres para que los 2 ganadores escojan por su equipo y una vez dadas las elecciones enviará la siguiente imagen.



PERÚ

Ministerio
de Educación

I.E "San Miguel"
Acobamba

IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"

EDUCACIÓN
FÍSICA



				<div data-bbox="578 249 1445 546"></div> <ul style="list-style-type: none">Se dispone de los 10 últimos minutos para que los estudiantes rellenen el test motivacional a través de enlaces a formularios en google drive, como parte de la aplicación final de instrumentos del proyecto de investigación. Test Motivacional: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_JQIdfJ6Rxivh2nQZ-HHSLbCBnE3h_Z6AeGv_p9hxyW78w/viewform?usp=sf_link <div data-bbox="597 802 1424 854"><ul style="list-style-type: none">El docente envía el reto de la semana: Realizar un video corto de los ejercicios vistos en el video de ejemplo.</div> <div data-bbox="850 861 1234 1213"></div> <ul style="list-style-type: none">El docente se despide de los estudiantes y en breve envía el cuadro del estudiante del día.	10
--	--	--	--	---	----

V. RECURSOS Y MATERIALES.

Recursos: Aprendo en casa

Materiales: Celular y Laptop

Espacios: Campos al aire libre, Viviendas

Luis A. Pérez Samaniego
ESP. ED. FÍSICA, CULT. y REC.

LUIS PEREZ SAMANIEGO
DOCENTE DE LA I.E

ANJALI PEREZ DE LA TORRE
D.N.I 70180096

ANJALI PEREZ DE LA TORRE
PRACTICANTE



INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"GUSTAVO ALLENDER LLAVERRÍA"
TARMA



PERÚ

Ministerio
de Educación

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Tarma, 25 de mayo de 2021.

OFICIO N°008- ISPP "GALL" / PFEF IX SEMESTRE -T-2021

Señor(a)(rta): LUIS ANTONIO PÉREZ SAMANIEGO

ASUNTO: SOLICITA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Tengo el honor de dirigirme a su digna persona, para manifestar que, en cumplimiento con las normas y exigencias metodológicas de los trabajos de investigación, los instrumentos elaborados para recopilar información antes de ser aplicados primero deben ser validados por especialistas, en tal sentido en mi condición de estudiante del Programa Profesional de Educación de Educación Física, en fecha y forma recorro a su digna persona; conocedor de su amplia experiencia como experto de trabajos de investigación solicito que tenga a bien validar el instrumento que a continuación adjuntamos al presente.

Aprovecho de la oportunidad para expresar las muestras de mi especial deferencia y estima personal

Atentamente.

DNI N° 70180096
Estudiante

Anexos:

1. Matriz de consistencia.
2. Matriz de operacionalización de variables.
3. Instrumentos de investigación.
4. Fichas de validez de contenido.

LUIS ANTONIO PÉREZ SAMANIEGO

25-05-2021

10:00AM



FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Título de investigación: LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. "SAN MIGUEL" DE ACOMBABA, 2021

Nombre del instrumento: Test Motivacional

Tipo de validez del instrumento: Test/Retest

Responsable del instrumento: Anjhali Consuelo Perez De la Torre

DATOS DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos: LUIS ANTONIO PÉREZ SAMANIEGO DNI N° ... 21133602

Título Profesional: PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

Grado Académico: MAGISTER

Dirección: MZ CLT 1 ASOC. SAN CARLOS SANTA ANITA Email: Teléfono Móvil: 942146002

INDICACIONES:

Señor Especialista, por favor leer cuidadosamente las preguntas y marca con una letra "X", la escala que considera conveniente de acuerdo a criterio técnico, teniendo en cuenta si las preguntas que reúnen las condiciones mínimas para su aplicación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS		valoración		Observación
		SÍ	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la realidad contextual.	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Precede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()


Lc. Luis A. Pérez Samaniego
ESP. ED. FÍSICA, CULT. Y MUS.

Firma



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Tarma, 25 de mayo de 2021.

OFICIO N°008- ISPP "GALL" / PFEF IX SEMESTRE –T-2021


Señor(a)(rta): PERCY CALDERÓN PÉREZ

ASUNTO: SOLICITA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Tengo el honor de dirigirme a su digna persona, para manifestar que, en cumplimiento con las normas y exigencias metodológicas de los trabajos de investigación, los instrumentos elaborados para recopilar información antes de ser aplicados primero deben ser validados por especialistas, en tal sentido en mi condición de estudiante del Programa Profesional de Educación de Educación Física, en fecha y forma recorro a su digna persona; conocedor de su amplia experiencia como experto de trabajos de investigación solicito que tenga a bien validar el instrumento que a continuación adjuntamos al presente.

Aprovecho de la oportunidad para expresar las muestras de mi especial deferencia y estima personal

Atentamente.


Percy W. Calderón Pérez
PROF. EDUCACIÓN FÍSICA
C.N.I. 1021123777


DNI N° 70180096
Estudiante

Anexos:

1. Matriz de consistencia.
2. Matriz de operacionalización de variables.
3. Instrumentos de investigación.
4. Fichas de validez de contenido.



PERÚ

Ministerio
de Educación

FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Título de investigación: LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. "SAN MIGUEL" DE ACOMBABA, 2021

Nombre del instrumento: Test Motivacional

Tipo de validez del instrumento: Test/Retest

Responsable del instrumento: Anjhali Consuelo Perez De la Torre

DATOS DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos: PERCY WALDO CALDERÓN PÉREZ DNI N° ... 21123723

Título Profesional: PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

Grado Académico: TITULADO

Dirección: JR. ANDRÉS AVELINO CACERES 471 Email: percycalpe@gmail.com Teléfono Móvil: 912070366

INDICACIONES:

Señor Especialista, por favor leer cuidadosamente las preguntas y marca con una letra "X", la escala que considera conveniente de acuerdo a criterio técnico, teniendo en cuenta si las preguntas que reúnen las condiciones mínimas para su aplicación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS		valoración		Observación
		SÍ	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la realidad contextual.	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Precede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()


Percy Waldo Calderón Pérez
PROF. EDUC. FÍSICA



INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"GUSTAVO ALLENDER LLAVERRÍA"
TARMA



PERÚ

Ministerio
de Educación

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Tarma, 25 de mayo de 2021.

OFICIO N° - ISPP "GALL" / PFEF IX SEMESTRE -T-2021

Señor(a)(rta): Leonor Ruth Rodríguez Villegas

ASUNTO: SOLICITA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Tengo el honor de dirigirme a su digna persona, para manifestar que, en cumplimiento con las normas y exigencias metodológicas de los trabajos de investigación, los instrumentos elaborados para recopilar información antes de ser aplicados primero deben ser validados por especialistas, en tal sentido en mi condición de estudiante del Programa Profesional de Educación de Educación Física, en fecha y forma recurro a su digna persona; conocedor de su amplia experiencia como experto de trabajos de investigación solicito que tenga a bien validar el instrumento que a continuación adjuntamos al presente.

Aprovecho de la oportunidad para expresar las muestras de mi especial deferencia y estima personal

Atentamente.



Leonor Ruth Rodríguez Villegas
PSICÓLOGA
C.º de E. 274.9



DNI N° 70180096
Estudiante

Anexos:

1. Matriz de consistencia.
2. Matriz de operacionalización de variables.
3. Instrumentos de investigación.
4. Fichas de validez de contenido.

FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Título de investigación: LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. "SAN MIGUEL" DE ACOMBABA, 2021

Nombre del instrumento: Test Motivacional

Tipo de validez del instrumento: Test/Retest

Responsable del instrumento: Anjhali Consuelo Perez De la Torre

DATOS DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos: LEONOR RUTH RODRIGUEZ VILLEGAS **DNI N°** 70179124

Título Profesional: PSICOLOGA

Grado Académico: TITULADA

Dirección: JR. LIBERTAD MZ A **Email:** psleruth@gmail.com **Teléfono Móvil:** 965315500

INDICACIONES:

Señor Especialista, por favor leer cuidadosamente las preguntas y marca con una letra "X", la escala que considera conveniente de acuerdo a criterio técnico, teniendo en cuenta si las preguntas que reúnen las condiciones mínimas para su aplicación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS		valoración		Observación
		SÍ	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la realidad contextual.	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Precede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Tarma, 15 de junio de 2021.

OFICIO N°008 - ISPP "GALL" / PFEF IX SEMESTRE -T-2021

Señor(a)(rta): INGRI MAYUMI ARELLANO LINO

ASUNTO: SOLICITA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Tengo el honor de dirigirme a su digna persona, para manifestar que, en cumplimiento con las normas y exigencias metodológicas de los trabajos de investigación, los instrumentos elaborados para recopilar información antes de ser aplicados primero deben ser validados por especialistas, en tal sentido en mi condición de estudiante del Programa Profesional de Educación Física, en fecha y forma recurro a su digna persona; conocedor de su amplia experiencia como experto de trabajos de investigación solicito que tenga a bien validar el instrumento que a continuación adjuntamos al presente.

Aprovecho de la oportunidad para expresar las muestras de mi especial deferencia y estima personal

Atentamente.

DNI N° 70180096
Estudiante

Anexos:

1. Matriz de consistencia.
2. Matriz de operacionalización de variables.
3. Instrumentos de investigación.
4. Fichas de validez de contenido.

Ingrid Mayumi Arellano Lino
PSICÓLOGA
C.Ps.P. 32195

FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Título de investigación: **LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E. "SAN MIGUEL" DE ACOMBABA, 2021**

Nombre del instrumento: Test Motivacional

Tipo de validez del instrumento: Test/Retest

Responsable del instrumento: Anjhali Consuelo Perez De la Torre

DATOS DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos: Ingr. Mayumi Arellano Lino DNI N° 70237888

Título Profesional: Psicólogo

Grado Académico: Bachiller

Dirección: Tarma Email: ingr.mayumi@gmail.com Teléfono Móvil: 97800 2673

INDICACIONES:

Señor Especialista, por favor leer cuidadosamente las preguntas y marca con una letra 'X', la escala que considera conveniente de acuerdo a criterio técnico, teniendo en cuenta si las preguntas que reúnen las condiciones mínimas para su aplicación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS		valoración		Observación
		SÍ	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la realidad contextual.	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Precede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()

Ingr. Mayumi Arellano Lino
PSICÓLOGA

Fecha: 22 / 06 / 21

**PERÚ****Ministerio de
Educación****Dirección Regional de
Educación Junín****IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"****Programa de
Estudios de
Educación Física**

TEST DE MOTIVACIÓN ESCOLAR

PRETEST

Apellidos y nombres: Ricardo Luquillas EspinozaEdad: 16 Sección: 5^{to} "A" Fecha: 10/08/21

Instrucciones: Seleccionamos 10 indicadores para observar la motivación escolar

N°	INDICADORES	0	1	2
DIMENSION: MOTIVACIÓN AMBIENTE				
1.	Capacidad: Se expresa corporalmente		X	
2.	Capacidad: Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación	X		
3.	Capacidad: Reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas		X	
4.	Capacidad: Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida	X		
DIMENSION: MOTIVACIÓN INTERÉS				
5.	Capacidad: Incorpora prácticas de vida saludable	X		
6.	Capacidad: Expresa corporalmente capacidades físicas de localización	X		
7.	Capacidad: Comprende las relaciones interpersonales		X	
DIMENSION: MOTIVACIÓN COOPERACIÓN				
8.	Capacidad: Muestra habilidades de organización		X	
9.	Capacidad: Muestra habilidades de participación		X	
10.	Capacidad: Muestra habilidades de participación activa		X	
Subtotal		0	6	0
Total			6	

Niveles y rango

Mucho = 2

Poco = 1

Nada = 0

**PERÚ****Ministerio de
Educación****Dirección Regional de
Educación Junín****IESPP "Gustavo Allende
Llavería Tarma"****Programa de
Estudios de
Educación Física**

TEST DE MOTIVACIÓN ESCOLAR

POSTEST

Apellidos y nombres: Ricardo Luquillas EspinozaEdad: 16 Sección: 5to "A" Fecha: 16/11/21

Instrucciones: Seleccionamos 10 indicadores para observar la motivación escolar

Nº	INDICADORES	0	1	2
DIMENSION: MOTIVACIÓN AMBIENTE				
1.	Capacidad: Se expresa corporalmente			X
2.	Capacidad: Demuestra seguridad al realizar los ejercicios de coordinación			X
3.	Capacidad: Reorganiza sus acciones lúdicas y deportivas			X
4.	Capacidad: Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida			X
DIMENSION: MOTIVACIÓN INTERÉS				
5.	Capacidad: Incorpora prácticas de vida saludable			X
6.	Capacidad: Expresa corporalmente capacidades físicas de localización			X
7.	Capacidad: Comprende las relaciones interpersonales			X
DIMENSION: MOTIVACIÓN COOPERACIÓN				
8.	Capacidad: Muestra habilidades de organización			X
9.	Capacidad: Muestra habilidades de participación			X
10.	Capacidad: Muestra habilidades de participación activa			X
Subtotal		0	0	20
Total		20		

Niveles y rango

Mucho = 2

Poco = 1

Nada = 0



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica				
Número y/o Nombre		SAN MIGUEL				Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	Datos del Estudiante					Dpto.					
Código Modular		0 3 7 3 1 2 6		Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁸⁾	-						15/03/2021	Fin	17/12/2021	JUNIN			
Resolución de Creación N°		R.S. Nº 763		Forma ⁽⁵⁾		Esc						Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾							
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	5	Sección ⁽⁶⁾	A						Escuela de la Madre ⁽¹³⁾							
Modalidad ⁽²⁾		EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)								Trabaja el Estudiante SI / NO								
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento					Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
										Día	Mes	Año	Código Modular					Número y/o Nombre - RJ/RD	
N.I.		7-3-4-8-5-6-8-3		BALDEON ARIAS, Joseph Williams		27	03	2005	H	P	D	SI	C	NO	SI				
N.I.		7-6-8-3-4-6-5-3		BALDEON TORRES, Marx Luis De Los Angeles		14	06	2004	H	P	P	SI	C	NO	SI				
N.I.		7-5-4-6-4-0-6-6		CARHUANCHO EGOAVIL, Alejandro Erik		02	04	2005	H	P	P	SI	C	NO	SI				
N.I.		7-5-0-0-6-6-8-2		GUERRERO ZAVALA, Noemi Maritza		01	04	2005	M	P	P	SI	C	NO	P	SI			
N.I.		7-5-3-8-4-4-8-3		HURTADO ROJAS, Liz Dela		24	06	2005	M	P	P	SI	C	NO	P	SI			
N.I.		7-5-9-9-2-4-8-4		LUNA CHAVEZ, Angel Jose		20	04	2005	H	P	P	SI	C	NO	S	SI			
N.I.		7-1-2-1-1-1-8-8		LUQUILLAS ESPINOZA, Ricardo Isaac		14	03	2005	H	P	P	SI	C	NO	SP	SI			
N.I.		7-6-3-7-5-6-0-6		MAYMA YZARRA, Elionain Jesus		16	06	2005	H	P	P	SI	C	NO	P	SI			
N.I.		7-5-1-4-6-3-1-9		ORIHUELA BALTAZAR, Wilson Wilfredo		29	03	2005	H	P	P	SI	C	NO	P	SI			
N.I.		7-6-0-0-6-5-0-6		OSCANOA LIMAS, Esther Luz		18	05	2005	M	P	P	SI	C	NO	P	SI			
N.I.		7-5-8-0-2-9-9-9		PEREZ POMA, Perla Britney		24	07	2005	M	P	P	NO	SI	C	NO	P	SI		
N.I.		7-6-2-0-6-9-9-6		PIZARRO GUEVARA, Carla Cayetana		02	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
N.I.		7-2-0-3-6-1-4-4		RAMON CHAMBILLO, Alvaro Agustin		13	03	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
N.I.		7-5-9-9-7-1-4-1		REYES ASTO, Heelen Estela		16	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
N.I.		7-6-8-4-5-9-5-1		RIVERA HUALLPA, Claudia		13	10	2004	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
N.I.		7-5-9-9-2-4-8-0		ROSALES PEREZ, Pamela Mariana		02	07	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
N.I.		7-5-7-1-0-7-0-5		ROSALES UBALDO, Nadine Fior		18	04	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
N.I.		7-6-2-0-6-9-9-8		SEGURA HILARIO, Alexis Juan		14	04	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
N.I.		7-5-2-2-5-5-1-3		SUERE BENITO, Cielo Catalina		12	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
N.I.		7-5-2-2-5-5-1-4		SUERE BENITO, Cielo Ciara		12	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
N.I.		7-2-0-3-4-9-7-8		TINOCO SANCHEZ, Jhony Bryan		14	06	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		

(9) Turno	(M) Matñana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matriculación	(I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Permanece en el grado, (RE) Reenrante, (S) en el caso de EBA: (RE) Reingresante
(11) País	(P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua	(C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre	(SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad	(I) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro
(15) IE de procedencia	En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.	Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica			
Número y/o Nombre		SAN MIGUEL				Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio	15/03/2021				Fin	Dpto.		
Código Modular	Resolución de Creación N°	0	3	7	3	1	2	6	Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁸⁾		17/12/2021					
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	Modalidad ⁽²⁾	Forma ⁽⁵⁾		Grado/Edad ⁽³⁾		Sección ⁽⁶⁾		Nombre Sección (Solo Inicial)		Sexo H/M		Datos del Estudiante				Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾		
		Forma ⁽⁵⁾	Sección ⁽⁶⁾	B	M	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO					Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																		
		Día		Mes		Año											Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
N.º de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentranle, Solo en el caso de EBA, (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escuela de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Múltiple, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
(15) IE de procedencia : En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa, Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

(5) Forma : (Eso) Escolarizado, (NoEso) No Escolarizado
Para el caso EBA, (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A.B.C.... Colocar "x" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD)Pub. de gestión directa (PGD)Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes, (PEB) PEBAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos, (PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos, Colocar "x" en caso de no corresponder

(1) Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial, (PR) Primaria, (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
(3) Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)
En caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
En caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "x" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr), (Pm) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Número y/o Nombre			SAN MIGUEL				Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio					15/03/2021		Fin	17/12/2021		Dpto.		JUNIN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Código Modular			0 3 7 3 1 2 6				Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾					Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾					Nacimiento Registrado SI/NO		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Horas semanales que labora																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Resolución de Creación N°			R.S. N° 763				Forma ⁽⁵⁾	Esc	Turno ⁽⁹⁾					Sexo H/M					Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾					País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Matemática ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾			SEC	Grado/Edad ⁽³⁾		5	Sección ⁽⁶⁾		C	Nombre Sección (Solo Inicial)					Fecha de Nacimiento					Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Modalidad ⁽²⁾			EBR											Dia					Mes																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																	Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																	Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
			Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾																	Nacimiento Registrado SI/NO					Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾					Horas semanales que labora																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
			Trabaja el Estudiante SI / NO																	Segunda Lengua ⁽¹²⁾					Lengua Matemática ⁽¹²⁾					Padre vive SI / NO					Madre vive SI / NO					País ⁽¹¹⁾					Sexo H/M					Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾					Sexo H/M																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
			Sexo H/M																	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾					País ⁽¹¹⁾					Padre vive SI / NO					Madre vive SI / NO					Lengua Matemática ⁽¹²⁾					Trabaja el Estudiante SI / NO					Horas semanales que labora					Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾					Nacimiento Registrado SI/NO					Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
			Código Modular																	Número y/o Nombre - RJ/RD					Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
			LA SAGRADA FAMILIA																	LA ASUNCION					NUEVO HORIZONTE					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION					LA ASUNCION</				

(1) Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial, (PRI) Primaria, (SEC) Secundaria
(2) Edad : Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(3) Forma : (EBA) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,
(4) Sección : A.B.C... Colocar "..." si es sección única o
(5) Gestión : (PGD)Pub. de gestión directa, (PGP)Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
(6) Programa : (PBI) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes
(7) Gestión : (PBI) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos
(8) Programa : (PBI) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos
(9) Turno : (E) Esc. Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
(10) Situación de Matrícula : Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial,
(11) País : (AD) A distancia
(12) Lengua : A.B.C... Colocar "..." si es sección única o
(13) Esc. de la Madre : (P) Presencial, (SP) Semi Presencial,
(14) Tipo de discapacidad : (D) Inicial, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro
(15) IE de procedencia : En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa, Colocar "..." en caso de no corresponder



PERÚ

Ministerio
de Educación



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

El que suscribe, Lic. Luis Antonio Pérez Samaniego profesor de Educación Física de la I.E “San Miguel” de Acobamba, otorga esta constancia de aplicación de proyecto de investigación a Anjhali Consuelo Perez De la torre estudiante del X semestre del Programa de Estudios de Educación Física del “ISPP Gustavo Allende Llavería de Tarma”, quién ha realizado sus prácticas pre profesionales y ejecución de su proyecto de investigación titulado: “LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E SAN MIGUEL DE ACOBAMBA. 2021, bajo mi supervisión, en los meses de agosto a octubre.

La señorita Anjhali Consuelo Perez De la torre realizó sus prácticas con completa satisfacción y mostró en todo momento eficiencia, puntualidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga esta constancia para los fines que la interesada considere convenientes.



Lic. Luis A. Pérez Samaniego
ESP. ED. FISICA, CULT. y REC.

DINÁMICAS



NARRATIVA: Control constante de la participación con stickers que significan; marcar asistencia, tiempo en minutos, participación personal, etc



PROGRESIÓN: Círculo de progreso de retos enviados por clase

REGLAS

REGLAS DE CLASE

1. La asistencia es a través de los stickers personalizados.
2. Tienen 7 min de tolerancia para registrar su asistencia, pasado el tiempo se quitarán puntos personales.
3. La clase inicia con una infografía del tema a desarrollar para ello se tiene 5 min de lectura y 5 min de preguntas (si hubiera).
4. Después de los 10 min se da inicio a los juegos de acuerdo al tema visto en la infografía por eso es importante que pregunten si tienen alguna duda.
5. Cada actividad tiene su tiempo y puntuación, pasado el tiempo ya no se considera ningún punto.
6. Toda participación de los juegos son desarrollados dentro de la imagen y con el color del grupo al que pertenecen. (si desarrollan en otro color no es válido).
7. Son 12 niveles que pasar basados en los envíos de los retos. (Si no envían la evidencia correspondiente en la semana no podrán pasar de nivel).
8. Todos cuentan con 12 vidas, cada falta es una vida menos.
9. Se les enviará a sus WhatsApp su progreso en el área y su cuadro de juego con los niveles que van pasando. (Se actualizará por semana).
10. Los retos grupales lo pueden desarrollar cualquier integrante del equipo y será punto para todos (Solo será los 2 primeros estudiantes que logren el reto).
11. El equipo ganador se mostrará a través de un sticker con el color del grupo (rojo, azul o verde).
12. El equipo que gana el reto grupal tendrá que elegir uno de 3 cofres que contienen: 10 pts, ningún punto y la insignia de la institución que equivale a 20 pts.

LIMITACIONES: Reglas de clase establecidas

TEMAS

BALONCESTO

HÁBITOS SALUDABLES

para una vida sana

VOLEIBOL

¿Conoces este deporte?

TASA METABOLICA BASAL

Estilos de vida saludable

APRENDIZAJE: Temas de clase en infografías y videos

MECÁNICAS

JUEGOS

10pts: 3 primeros
5pts: Los demás

TIEMPO 4 min



FADNESE

Un set lo gana el equipo que primero anota..... Puntos con ventaja mínima de 2 tantos. A cuántos puntos equivale un set?

A 15	B 20	C 30
D 25	E 27	F 35

¿Cuál es el peso de la pelota de básquet?



650k
600k
550g
500g

Capacidad de Manejar personas u objetos, nos referimos a:



A Locomoción B Manipulación
C Estabilidad D Flexibilidad

Elimina la enfermedad que no pertenece al grupo



DOLOR DE CABEZA



INSUFICIENCIA CARDÍACA



REPERTORIACIÓN ANTIBIÓTICA



001

Enfermedades cardiovasculares

La tasa metabólica es el desgaste de energía

V F

GRUPO



RETOS: Juegos y tareas relacionadas al tema de cada clase

COMPETENCIA



ROJO



AZUL



VERDE





COMPETENCIA: Clase dividida en 3 equipos para acumular puntos grupales

RECOMPENSAS



RECOMPENSA: Sistema de recompensa de puntos por trabajo en equipo

RECOMPENSAS



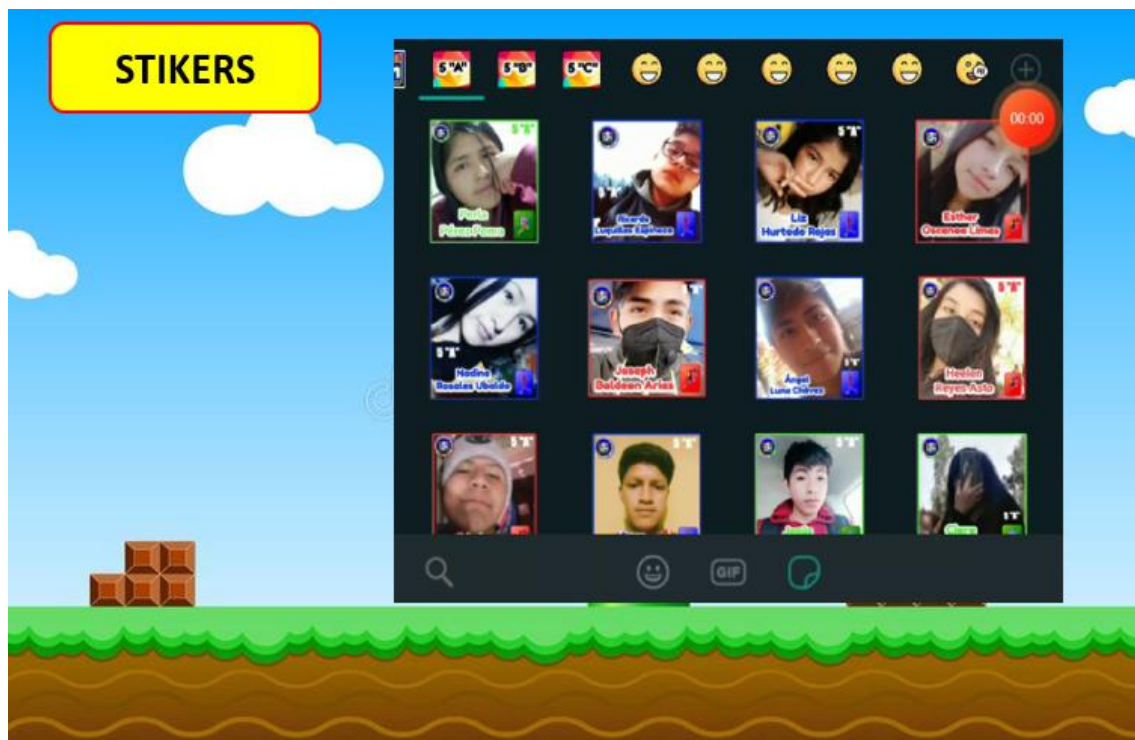
RECOMPENSA: Premios a los que obtuvieron mayor puntaje en equipo
COMPONENTES



LOGROS: Elección del estudiante del día según puntaje obtenido en los juegos.



LOGROS: Premio a los mejores estudiantes



AVATAR: Stikers personalizados de cada estudiante con sus fotos, nombre y color de equipo, utilizado para marcar asistencia



NIVELES: Tabla de nivel de evidencias de trabajos enviados por clase

RANKING



	N2	N3	N4	N5	N6	TOTAL
1 HELEN RIVERA CHAGUA	30	35	55	45	54	219
2 MISHEL MAYTA COSSAR	35	50	45	47	22	199
3 WILDER MENDIZABAL MARCOS	0	45	55	47	54	197
4 JOSÉ VILLAFRANCA HINOSTROZA	20	35	46	51	35	167
5 MAIK CASAÑO CANCHUMANYA	15	50	39	32	30	156
6 BERENICE CUELLAR BENITO	25	45	0	29	45	144
7 EVELYN POMA RAQUI / THALIA LAZO FERNÁNDEZ	40	15	41	9	17	122
8 JONATAN PANDO CALDERÓN	35	23	54	0	3	117
9 JUAN CARLOS FERNÁNDEZ VALDERRAMA	30	20	41	6	2	99
10 SHEILA ATENCIO MEDINA	35	15	0	0	0	50
11 YEMELI EGOAVIL MONTES	0	30	3	0	25	48
12 LUIS ZAPATA ZAVALA	30	0	0	27	0	47

RANKING: Tabla según puntuaciones



PUNTOS: Elección de cofres al azar para obtener puntos por equipo