

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

TEMA:

MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTOR: SALAZAR TIERRA KEVIN ANDRÉS

TUTORA: LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG

Ambato - Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG**, con cédula de ciudadanía **1803471570** en calidad de Tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: **"MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"** desarrollado por el estudiante **SALAZAR TIERRA KEVIN ANDRÉS**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

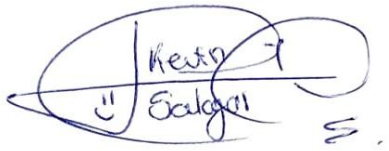
Firmado electrónicamente por:
GABRIELA ALEXANDRA VILLALBA GARZON
Validar únicamente con FirmaEC

……

LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG
C.C. 1803471570

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **"MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"**, quién basado en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.



……

SALAZAR TIERRA KEVIN ANDRÉS
C.C. 1804367611

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **"MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"**, presentado por el señor **SALAZAR TIERRA KEVIN ANDRÉS**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA



……

LIC. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG
C.C. 1600256638
Miembro de Comisión Calificadora



……

LIC. MOPOSITA CAILLAMARA FREDY GEOVANNY, MG
C.C. 1713489787
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por brindarme sabiduría, conocimiento y fortaleza en todo momento.
A mis padres, por su respaldo incondicional y ante cualquier circunstancia siendo un ejemplo de superación.
A mis compañeros, amigos y colegas por compartir conmigo esta etapa de formación.

AGRADECIMIENTO

Agradecido con mis padres que nunca dejaron de apoyarme ante las adversidades.

Con mis compañeros, docentes, colegas y mis directores de trabajo, que me brindaron las facilidades para culminar con mis objetivos.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN ii

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN iii

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO iv

DEDICATORIA v

AGRADECIMIENTO vi

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS vii

ÍNDICE DE TABLAS ix

RESUMEN EJECUTIVO x

ABSTRACT xi

CAPÍTULO 1 12

MARCO TEÓRICO 12

1.1. Antecedentes de la investigación 12

1.2 Objetivos 16

Objetivo General 16

Objetivo Específico 1: 16

Objetivo Específico 2: 16

Objetivo específico 3: 16

CAPÍTULO II 38

METODOLOGÍA 38

2.1 Materiales 38

2.2 Métodos 39

CAPÍTULO III 44

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 44

3.1 Análisis y discusión de los resultados 44

3.2 Verificación de hipótesis 49

CAPÍTULO IV 50

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 50

4.1 Conclusiones 50

4.2 Recomendaciones 51

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 52

Referencias 52

ANEXOS 61

Anexo 1 Propuesta de intervención 61

Anexo 2 Plan de clase 65

Anexo 3 fotografías 73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Etapa de desarrollo de las habilidades motrices. 32

Tabla 2. Recursos Humanos. 38

Tabla 3. Recursos institucionales 38

Tabla 4. Materiales. 38

Tabla 5. Caracterización de la muestra de estudio. 41

Tabla 6. Resultados de diagnóstico de agilidad - masculino. 44

Tabla 7. Resultados diagnóstico agilidad - femenino. 44

Tabla 8. Nivel de rendimiento Pre - Test t de agilidad. 45

Tabla 9. Resultados post agilidad - masculino. 45

Tabla 10. Resultados post agilidad - femenino. 46

Tabla 11. Rango de rendimiento post test, agilidad. 46

Tabla 12. Diferencia de resultados post y pre – masculino. 47

Tabla 13. Diferencia de resultados post y pre - femenino. 47

Tabla 14. Referencia del rendimiento acorde a los baremos pre y post – masculino. 47

Tabla 15. Referencia del rendimiento acorde a los baremos pre y post - femenino. 48

Tabla 16. Diferencia de resultados para la verificación de hipótesis. 49

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA
AUTOR: SALAZAR TIERRA KEVIN ANDRÉS
TUTORA: LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG

RESUMEN EJECUTIVO

Palabras Clave: agilidad, test t, educación básica, metodología, método lúdico.

El presente estudio tuvo como propósito determinar la incidencia del método lúdico en el desarrollo de la agilidad en estudiantes de sexto año de Educación General Básica Media en la Unidad Educativa Particular Jerusalén. Desde un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, se trabajó con una muestra de 21 estudiantes, aplicando el test T de agilidad antes y después de una intervención lúdica de seis semanas. La metodología empleada integró estrategias dinámicas basadas en juegos fortaleciendo habilidades motrices como cognitivas. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en los niveles de agilidad. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes se encontraba en niveles “muy bajos” y “bajos” según los baremos del test T. Tras la intervención, más del 60% de los participantes ascendieron a niveles superiores como “promedio”, “bueno” e incluso “excelente”, lo que refleja una evolución positiva en su capacidad para realizar movimientos rápidos y coordinados. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon confirmó diferencias significativas entre las mediciones pre y post ($p < 0.05$), validando la hipótesis alternativa. Las conclusiones sostienen que el método lúdico tiene un impacto positivo en la agilidad motriz de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo, participativo y placentero. Además, se resalta la importancia de incorporar enfoques lúdicos en las clases de educación física para mejorar el rendimiento motor y estimular el desarrollo integral desde edades tempranas, resaltando la necesidad de una pedagogía activa y contextualizada a las realidades escolares actuales.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

THEME: MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA
AUTHOR: SALAZAR TIERRA KEVIN ANDRÉS
TUTOR: LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG

ABSTRACT

Keywords: agility, t-test, basic education, methodology, playful method.

The purpose of this study was to determine the incidence of the play method in the development of agility in students in the sixth year of General Basic Secondary Education at the Unidad Educativa Particular Jerusalén. Using a quantitative approach and a pre-experimental design, we worked with a sample of 21 students, applying the agility T-test before and after a six-week play intervention. The methodology used integrated dynamic strategies based on games to strengthen both motor and cognitive skills. The results showed significant improvements in agility levels. Initially, most of the students were at 'very low' and 'low' levels according to the T-test scales. After the intervention, more than 60% of the participants moved up to higher levels such as 'average', "good" and even 'excellent', reflecting a positive evolution in their ability to perform fast and coordinated movements. Statistical analysis using the Wilcoxon test confirmed significant differences between pre and post measurements ($p < 0.05$), validating the alternative hypothesis. The conclusions support that the playful method has a positive impact on students' motor agility, promoting meaningful, participatory and enjoyable learning. Furthermore, the importance of incorporating playful approaches in physical education classes to improve motor performance and stimulate integral development from an early age is highlighted, highlighting the need for an active pedagogy that is contextualised to current school realities.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En el siguiente estudio, trata de evidenciar como influye el método lúdico, en la mejora de la agilidad física, para lo cual se analizaron diferentes artículos relacionados con el tema, que servirán como base para su desarrollo.

Como lo detalla, Gvozdetska (2021) en su artículo “problema del desarrollo de la agilidad en niños de edad escolar primaria en clases de educación física en grupos de día extendido” (p.168) su objetivo fue desarrollar de la agilidad en niños de edad escolar primaria por medio de juegos de movimiento. El mismo estudio presentó resultados positivos en la agilidad física haciendo uso de diferentes series de juegos en clase, basándose en un plan estructurado en base a un cronograma curricular y el deseo en que los alumnos asistan a clases de educación física.

Equivalentemente describe Bucz (2024) en su propuesta “Investigación de la eficacia de la competición lúdica en futbolistas adolescentes”, en donde se utilizó el juego y la situación competitiva para romper con la rutina de la actividad física y motivar al niño a explorar nuevas propuestas con un enfoque competitivo, como resultado a esta nueva ideología, demostraron el método lúdico contribuyó en un ochenta por ciento en mejorar la velocidad, mientras que aporto en un setenta y cinco por ciento en mejorar la agilidad de los jugadores que estuvieron en el proceso experimental.

Contribuye en esta ideología Popa y Voiculescu (2024):

> El método lúdico, busca introducir programas atractivos en las clases de educación física y deportes para estimular el interés de los niños en las actividades realizadas, basándose en el contenido del currículo escolar brinda

> al profesor de educación física la oportunidad de ser creativo al integrar en el proceso educativo programas para el desarrollo de la condición física de forma lúdica. Utilizando diferentes enfoques en la clase de educación física, en cuanto al modelado de la condición física mediante la aplicación de métodos lúdicos, facilita el aprendizaje de los niños, siendo conscientes de los movimientos realizados incorrectamente, brindándoles la oportunidad de corregirlos en el momento oportuno. (p. 1)

A la par, Maia (2020) en su estudio que utiliza la lúdica como un soporte didáctico dentro del área de la educación física en el nivel escolar, para mejorar la psicomotricidad a través de la exploración de movimientos y ejecución de los mismos da a conocer que, la propuesta del juego cuando se la implanta en la pedagogía de la natación facilita que los niños exploren nuevas maneras de interpretar su conocimiento, ya que se desprende la imaginación y la posibilidad de adentrarse en nuevos entornos corporales y cognitivos; con el fin de emplear mejoras en el sistema corporal del niño ya sea psicomotor, en su condición y coordinación física, lo que le va a sustentar a tomar deciciones acertivas en cuento a su metodología deportiva.

El apoyo del método lúdico como lo describe Silva (2018), en el deporte se utilizan diversas tendencias pedagógicas para definir un modelo ideal de enseñanza y aprendizaje, y entre ellas, lo lúdico emerge como estrategia de entrenamiento sin cargas ni estándares preestablecidos. Como resultado su presencio el efecto positivo de la agilidad y la velocidad; en los futbolistas que realizaron actividades recreativas obtuvieron un mejor rendimiento en las variables agilidad y velocidad, en comparación con quienes no realizaron actividades recreativas.

1.1.1 JUSTIFICACIÓN

Actualmente el cambio del estilo de vida, habitos cotidianos, carencia de actividad fisica y desequilibrio alimenticio tanto en niños como adolecentes, han sumado para que el rendimiento físico de estos sujetos se encuentren en niveles preocupantes, “consecuencia de aquello presentan anomalías en la salud derivandose la diabetes, hígado graso, entre otras, mismas que se desarrollan a tempranas edades sumado, a ello el desgate corporal ocasionado por el sedentarismo” (Nunes, 2016, pp. 1-7).

La educación física al ser una disciplina que vincula la salud con la fase, emocional y corporal del individuo, según Yanci (2014), “entre una de sus prioridades, es consolidar las capacidades físicas de manera progresiva, ya que, al desarrollar sólidos fundamentos desde la infancia, contribuiremos al desarrollo integral del educando, favoreciendo que cumpla con objetivos recreativos y físico – deportivos” (p. 23).

Por esta razón al desarrollar actividades lúdicas y deportivas necesitaremos optimizar la capacidad motora del escolar, en la cual destaca la agilidad física como lo describe Romero Naranjo (2023), “la misma se centra en que los movimientos y posturas corporales reaccionen a estímulos exteriores con rapidez, acompañado de la tonificación muscular que permite el control y equilibrio del cuerpo, asociado con otras variables motrices como la coordinación y reacción” (p. 2).

Es así que la agilidad es una condición muy significativa. “No solo comprende cambios de dirección a gran velocidad; se debe resaltar aspectos perceptuales que permiten al infante adecuarse al espacio y tiempo para controlar sus movimientos corporales y ejecutarlos con precisión. (Villouta, 2019, p. 278)

Al desarrollar el vínculo habilidades físicas con propuestas lúdicas, resaltamos la importancia de fortalecer la agilidad en el infante desde tempranas edades, afirma Chávez (2021), “que por medio del juego los individuos crean autonomía e identidad, en donde el desenvolvimiento de sus capacidades y habilidades motoras permite una formación integral realizándolas de manera gustosa y placentera” (p. 4937).

La agilidad como parte de la capacidad motora coordinativa, es **interesante** desarrollarla y estudiarla, en actividades deportivas y recreativas, porque dentro del "área de educación física no solo se basa en reaccionar a estímulos exteriores con rapidez, se enfoca también en desarrollar aspectos perceptuales, convirtiéndose en una actividad multifacética" (Yanci, 2014 pp. 23-35).

Esta "capacidad motora coordinativa favorece en la movilidad y eficacia del individuo" (Nunes, 2016, pp. 1-7). lo que se pretende con la investigación es destacar como el método lúdico, **impacta** en el desarrollo de la agilidad en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Jerusalén.

Es de importancia analizar y desarrollar de manera pedagógica la agilidad física en los niños y jóvenes, utilizando métodos lúdicos. Es de gran **utilidad** porque van a desarrollar un aprendizaje más interactivo y participativo, ya que como lo manifiesta Saltos Malavé (2024), "nos va ayudar a desarrollar y mejorar las capacidades motoras coordinativas que se ven involucradas en el proceso de aprendizaje junto con la concentración y toma de decisiones" (p. 41).

El proyecto es **factible** desarrollarlo en la unidad educativa particular Jerusalén con la participación de los estudiantes de educación general básica media, ya que cuento con los recursos como son: espacios físicos e implementos didácticos, al igual que el apoyo de los coordinadores de la institución. Para llevar a cabo este proyecto también se debe tomar en cuenta algunos parámetros como los detalla Rodriguez-Rodriguez (2016) el tiempo de preparación, materiales de fácil comprensión, pruebas confiables y validadas.

Tal como lo indica como lo indica Román (1999), "los **beneficiarios** absorberán directamente de las acciones del proyecto, porque su vinculación va de la mano con el investigador, el objetivo es reflejar los cambios que se desean proyectar en el objeto de estudio" (p. 1). Así que los beneficiarios de este proyecto serán los 21 alumnos de educación general básica media, de la unidad educativa particular Jerusalén.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia del método lúdico en el desarrollo de la agilidad en los estudiantes de educación general básica media, de la unidad educativa particular Jerusalén durante el periodo marzo – julio 2025.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Diagnosticar el estado inicial de la agilidad en los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa particular Jerusalén, durante el periodo marzo – julio 2025.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Evaluar el nivel de desarrollo de la agilidad de los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa particular Jerusalén, durante el periodo marzo – julio 2025, posterior a la aplicación de estrategias lúdicas.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

Analizar la diferencia entre el nivel inicial del desarrollo de la agilidad de los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa particular Jerusalén, durante el periodo marzo – julio 2025, y posterior a la aplicación de estrategias lúdicas.

MARCO TEÓRICO

En el ámbito educativo, los modelos pedagógicos representan las bases teóricas que orientan la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo el desarrollo integral del estudiante. Estos modelos han evolucionado hacia enfoques más dinámicos y participativos, donde el alumno es el protagonista de su proceso formativo. En este contexto, las estrategias educativas cobran relevancia como medios para aplicar de forma efectiva dichos modelos, adaptándose a las necesidades y características del grupo escolar.

Entre estas estrategias, el uso del juego ha demostrado ser una herramienta poderosa para estimular habilidades cognitivas, sociales y motrices. Los juegos, al combinar diversión y aprendizaje, generan ambientes motivadores y demostrativos. En consecuencia, el método lúdico surge como una propuesta educativa que integra intencionalmente el juego, en el proceso formativo para impulsar aprendizajes activos y vivenciales.

Modelos pedagógicos

Los modelos pedagógicos son considerados áreas de enseñanza en donde se fortalece la interacción alumno – profesor, abarcando cada modelo, diferentes tipos de cualidades, lo que hace particular a cada variante pedagógica. Siendo así que lo detalla Arango (2022), “modelos pedagógicos llegan a ser una construcción clave del desarrollo humano, que demandan de un proceso educativo eficaz, donde la interconexión ser humano – aprendizaje fortalezca la enseñanza” (p. 134).

Como lo describe, Echeverry (2023), “modelo pedagógico permite apreciar la realidad formativa del estudiantado, con ello es posible desarrollar innovaciones educativas, involucrando nuevas oportunidades, pensamientos o necesidad de saberes como la cooperación o el dialogo para desenvolver sólidos contextos de enseñanza – aprendizaje” (p.1337).

Tipos de modelos pedagógicos

América Latina se ha direccionado por un proceso de enseñanza, en base al modelo tradicional y conductista. Es así que afirma Correa Mosquera (2022) el modo

de aprendizaje tradicional se sustenta en una instrucción específica; el pensamiento y cualidades del magistrado son las que priorizan el proceso educativo, teniendo como pilar una enseñanza con instrucciones, es decir, jerarquiza la información, la memoriza y la proyecta; por ende, el ritmo de aprendizaje es acelerado, adjuntándoles criterios de evaluación que deduce si un estudiante asimila o tiene ese déficit en asimilar la información.

> Mientras que el modelo conductista igualmente tiene como punto focal al docente, quien asigna los parámetros de conocimiento a los estudiantes, los mismo que cumplen un rol pasivo como espectadores o receptores del conocimiento, limitándoles a su aportación académica; las características de este modelo se enfocan en la repetición y la práctica, llegando a calificarse las acciones en base a una gratificación o sanción; en lo académico lo estimamos en su puntuación alta o mínima. (Espinoza, 2023, p. 33)

> A partir la segunda mitad del siglo veinte, nacen nuevas propuestas de modelos pedagógicos, para articularlos al proceso de enseñanza aprendizaje, valiéndose desde los puntos de vista social como la cooperación, colaboración, diálogo, opinión, participación y construcción, mismas cualidades se enfocan en que los estudiantes busquen nuevas formas de vincularse a prácticas educativas, interactuando entre sí y las comunidades. (Arango X. F., 2022, p. 134).

Entre una de las nuevas propuestas de modelo, tenemos al romántico experimental, según Herrera (2022):

> Dentro de este modelo el rol del docente, es guiar a los estudiantes a la solidificación del conocimiento, acompañado con la impartición de cátedra, haciendo que el escolar desarrolle un papel activo, donde no solo desarrolle el conocimiento estudiado, lo debe entender y manipular. (pp. 5-14)

Mientras tanto el modelo cognitivista explicado por Calderón Ramírez (2024):

> Proceso de aprendizaje que se logra mediante la interacción del estudiantado con el ambiente, es decir que el sujeto va recopilando información, lo procesa

> y lo almacena, dicho ciclo lo transforma en una estructura mental ordenada, para fortalecer el conocimiento y poder aplicarlo. En sí el alumno es protagonista y el docente un apoyo académico. (p. 39)

Por último, el modelo constructivista, como Vega (2024) plantea, que se basa en el intercambio de información y participación activa, recalcando que el conocimiento no se adquiere inmediatamente, se lo logra cuando los educandos analizan, buscan y ponen en práctica lo aprendido, ganando experiencia, la misma que relaciona conocimientos previamente adquiridos con los nuevos. Este modelo tiene la ventaja de medios tecnológicos por la diversidad de información.

Modelo pedagógico en la educación física

Es fundamental implementar nuevos modelos de enseñanza en la educación física para responder a las necesidades actuales de los estudiantes y fomentar una participación más activa y significativa. La innovación en la enseñanza contribuye a una educación más inclusiva, motivadora y efectiva. En consecuencia, se fortalece la formación de hábitos saludables y la valoración del movimiento como parte del bienestar personal. Según Torres (2022):

> El proceso de enseñanza de la educación física debe ser de calidad y eficaz, ya que se demanda de estrategias más participativas y dinámicas, que hagan énfasis en el estudiante, para potenciar su aprendizaje y desarrollo motor, logrando a que responda a las distintas circunstancias que se le planteen. (pp. 1-16)

De acuerdo con lo que describe Poblete-Valderrama (2022), “los docentes para vincularse al proceso formativo de la educación física, deben ejecutar planes académicos fáciles de dominar, los mismo que abarcarán habilidades y propósitos que contribuyan a las capacidades del alumnado” (p. 1137). En este sentido, es necesario que las estrategias pedagógicas sean dinámicas y adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes. Porque un proceso de enseñanza innovador direccionada a una enseñanza más eficaz y con resultados visibles en el estudiante.

El programa de educación física, permite mejorar el rendimiento corporal y profundiza en que el aprendizaje sea significativo, por lo cual está inmerso en el currículo escolar a nivel nacional, partiendo desde un nivel macro, detalla que la pedagogía por parte de los educadores, se acoja al modelo constructivista social, articulándose enfoques lúdicos, de inclusión, de construcción y respeto corporal. Además, las clases deben desarrollar propuestas activas y participativas.

La reforma curricular desarrollada en el año 2016 busco innovaciones coherentes que se adapten a las necesidades actuales de la sociedad, incluyendo valores interculturales y ambientales, desvinculando poco a poco el modelo tradicional como lo describe Schilling-Lara (2023) “un modelo con esquema militarizado, predominando la rigidez, coordinación y precisión de movimientos; restringiendo la libertad corporal en base a un adiestramiento con ejercicios constantes” (p. 2). Esta transformación impulsa un enfoque más integral y participativo del área.

Estrategias educativas

Los planes de acción o estrategias educativas son procedimientos que utilizan los docentes para cumplir con un objetivo académico.

> Priorizan en que el estudiante canalice la información impartida, posterior discierne lo más puntual e interesante, utilizando recursos, habilidades o instrumentos que le permitan poner en práctica lo aprendido, con el objetivo de prevenir la repetición o distorsión de información. Es así que por medio de estrategias podremos procesar e interpretar datos de manera más específica. (Tejada, 2023, p.120)

Esto nos indica porque el proceso de enseñanza debe ser guiado de manera efectiva, ya que cumplirá con el objetivo de comprender, participar y motivar al estudiante, de manera dinámica. Para el docente, las estrategias son una herramienta clave para innovar y evaluar el progreso pedagógico.

En base a los objetivos de aprendizaje y las necesidades de la clase, que se desea cumplir, se seleccionará los métodos adecuados para llevar a cabo la propuesta

educativa como lo describe Arceo y Rojas (2002), “instrucciones con lineamientos que el magistral aplicará de manera clara y precisa, para compartir el contenido académico con coherencia y de manera sistemática” (p. 1). Su correcta aplicación optimiza el proceso educativo, generando experiencias positivas.

Clasificación de estrategias educativas

En la asignatura de educación física plantea Álvarez (2020) estrategias educativas como son:

Estrategia tradicional, “proceso factible para ser aplicado en la ejecución de gestos o trabajos técnicos, muy necesario en las prácticas deportivas, logrando por medio de este medio reducción de falencias en la ejecución competitiva” (Peña, 2022, p. 421). Este tipo de estrategia se basa en la repetición controlada y ordenada de movimientos para perfeccionar la técnica. Aunque su enfoque es más directivo, resulta útil para consolidar habilidades específicas en disciplinas que requieren precisión. Se lo focaliza más en la etapa inicial cuando empezamos un deporte competitivo. Sin embargo, debe complementarse con enfoques más dinámicos que estimulen la comprensión táctica y la toma de decisiones.

Estrategia por participación, incluye a todos los actores del proceso educativo para que se incluyan en la formación del alumnado.

> Desarrollar aptitudes que fomenten la democracia, participación y convivencia, con el fin de que nazcan y se refuercen las relaciones interpersonales, minimizando las barreras sociales; ayudando a crear oportunidades para todo el alumnado, su enfoque es conservar la participación del educando para que se lo tome en cuenta en todas las decisiones dentro de su proceso de aprendizaje. (Rodríguez Plaza, 2022, p. 1)

La estrategia por individualización, se integra en el proceso educativo haciendo hincapié en el desarrollo personal del educando, como lo detalla Rangel (2023):

> Reconocer las cualidades que hace particular a cada alumno y comprender su progreso en la etapa escolar junto a los conocimientos del mentor, con el fin de resaltar todo su potencial; su preeminencia es que el aprendizaje se desempeña

de manera progresiva y personalizada enriqueciendo al alumno a su ritmo y tiempo. (p. 3)

Estrategia cognitiva, lo describe Sosa (2022) como un enfoque que se desenvuelve escalonadamente, para llegar a cumplir con los objetivos de la etapa del aprendizaje, basándose en una organización que parte desde aprender, recordar y poder ser aplicado; en sí es formar un conocimiento coherente en base a la información recolectada, que permita resolver problemas de manera efectiva. Como es en la práctica deportiva desarrollamos competencia en base a la experiencia adquirida.

La estrategia por sociabilización se caracteriza por aprender con el acompañamiento de un grupo social como lo describe Rougier (2023):

> Destreza por la cual el individuo adquiere conocimientos al relacionarse con los demás, porque se mantiene creando diferentes diálogos y vínculos sociales. En el contorno deportivo y educativo empleará habilidades y destrezas que le conlleven a mejorar su aspecto físico y emocional. (pp. 141-149)

Esto permite que el educando desarrolle habilidades mutuas como la comunicación y emplee valores, aspectos fundamentales dentro y fuera del ámbito deportivo o escolar. Por medio del deporte, siempre se apreciarán escenarios donde el respeto, la solidaridad y la responsabilidad se ponen en juego de manera cotidiana. La sociabilización en este ámbito favorece la integración social y el sentido de pertenencia. En consecuencia, el deporte se convierte en una herramienta educativa y formativa integral.

Entre una de las estrategias modernas, tenemos a la creatividad, Bucheli (2023) plantea; que el desarrollo de esta estrategia es, vincular diferentes ideas de manera creativa con el objetivo de encontrar soluciones a la problemática. Su fundamentación se basa en la persona, porque es la que siempre va a instaurar algo novedoso y original para poder sobresalir del obstáculo, y detalla que el enfoque creativo siempre romperá patrones rutinarios para explorar nuevas rutas del conocimiento.

Esta estrategia resulta especialmente útil en contextos educativos y deportivos, donde las situaciones cambiantes exigen respuestas dinámicas y flexibles. Además, estimula el pensamiento crítico y la autonomía del individuo al enfrentar desafíos. En el ámbito grupal, fomenta la colaboración y el intercambio de ideas, enriqueciendo el proceso de aprendizaje. Por tanto, cultivar la creatividad se vuelve esencial para promover un desarrollo integral y resiliente.

Nuevas estrategias educativas en educación física

Como se detalló anteriormente, la malla curricular del sistema educativo nacional de Ecuador, se sustenta en el modelo constructivista, acorde a las necesidades actuales fomentando los aspectos lúdicos, de inclusión social y participación escolar, es así que Alfonzo (2020), describe nuevas propuestas pedagógicas aplicables en el ámbito escolar, como son:

La estrategia basada en problemas, descrita por Lara (2019):

> Es una estrategia constructivista, se direcciona en crear espacios con diversidad de dificultades, para que el educando sea capaz de generar y aplicar opciones coherentes, ganando conocimiento y desarrollando habilidades, el papel del docente radicará en la colaboración meticulosa de la dificultad propuesta, aportando pautas técnicas o científicas. (p. 2)

Por medio de ella promovemos el pensamiento crítico, la investigación activa y la toma de decisiones fundamentadas. Además, fomenta la autonomía y la responsabilidad en el proceso formativo. La interacción constante con el tutor permite un acompañamiento reflexivo y orientado al logro de competencias específicas. En consecuencia, se construye un ambiente de aprendizaje dinámico, centrado en la resolución efectiva de retos.

En cuanto las estrategias colaborativas y cooperativas, promueven el trabajo en grupo para lograr un objetivo común.

> Una enseñanza directa en la cual los pedagogos establecerán cierto objetivo con dificultad, donde los estudiantes buscarán y aplicarán una o varias estrategias, logrando interactuar todos los participantes de la clase. El rol del

tutor es convertirse en guía y supervisor de las actividades. (Bennasar y García, 2022, p. 329)

Al trabajar en conjunto, los estudiantes aprenden a valorar las ideas de los demás y a construir soluciones colectivas. Además, se potencia el sentido de pertenencia y cohesión grupal, lo cual mejora el clima del aula. El aprendizaje se vuelve más significativo al surgir del intercambio activo entre pares, llegando a formar un entorno educativo inclusivo y participativo, donde todos aportan al logro de los objetivos.

Y por último la estrategia basada en juegos, siendo el área en donde lo lúdico y práctico facilite el aprendizaje de manera dinámica. “Estrategia moderna que busca proporcionar experiencias a través de la diversión direccionándose a adquirir conocimientos de manera práctica. El objetivo de los juegos es que todos ganen conocimiento a través del movimiento”. (Martínez, 2023, p. 1)

En este sentido aplicando las estrategias de juegos desarrollaremos competencias integrales y motivadoras en la persona. Al involucrar el cuerpo y las emociones en el proceso de aprendizaje, se genera un vínculo más profundo con los contenidos. Además, favorece la participación activa y espontánea de todos los estudiantes, sin distinción de habilidades.

Juego

El juego es una actividad inherente al ser humano que se manifiesta de forma espontánea y placentera, especialmente durante la infancia. A través del juego, las personas no solo se entretienen, también exploran y comprenden su entorno, despliegan habilidades corporales, sociales y emocionales. En el ámbito educativo, el juego se convierte en la herramienta fundamental para el aprendizaje, por ser de carácter libre, creativo y motivador.

Podemos manifestar que el juego es ideal para fomentar la participación, la cooperación y el desarrollo integral. Según Palmero Diaz (2022):

Es una acción que vigoriza la salud emocional y física de los practicantes, concebida como una acción voluntaria que se desenvuelve de manera

> espontánea y con total libertad, es una acción acompañada de satisfacción, movimientos independientes, pensamiento original y natural, en lo que la conciencia busca hacer algo diferente a lo cotidiano. (p. 1)

No solo representa una forma de entretenimiento, se transforma en un instrumento pedagógico, donde su aplicación favorece el desarrollo integral de los estudiantes. Ormazábal (2023) plantea al juego, como una acción que crea el individuo con la finalidad de conseguir un objetivo de manera entretenida. Aparte se transmite de manera fácil y entendible porque sus beneficios no son solo impactan en la persona que lo practica, sino también la manera en como ve el mundo y su entorno.

Logrando impulsar el desarrollo de su imaginación a partir de la exploración de su contorno o el espacio en el que se desenvuelve , al focalizarse en lo creativo, va a materializar su conocimiento e incluso va a incidir en su desarrollo y sano crecimiento.

Tipos de juegos

Los diferentes tipos de juegos se clasifican acorde a lo que pretenden logar, o a las cualidades que desean desarrollar teniendo en cuenta aquello describiremos:

Acorde a su desarrollo evolutivo

Hay que recalcar que el juego se desarrolla en etapas, abarca generaciones desde ser niño hasta alcanzar su madurez, ya que se va presentando acorde a las necesidades físicas o psicológicas de la persona.

> Pretendemos por medio del juego construir la identidad propia del individuo acorde a su etapa de desarrollo, buscará que se conozca así mismo, y clasificará sus gustos, interés y prioridades. Su función es vivenciar lo que puede lograr a través del medio lúdico. (Preciado, 2022, p. 544)

Esto nos indica que cada etapa evolutiva del ser humano, va a contar con diferentes niveles o tipos de juego, en el caso de la niñez va a ser prioritario los juegos que se enfoquen en la coordinación formando la base del desarrollo motor,

muy diferente a los juegos competitivos o de resistencia que se envuelven las personas jóvenes o adultas, cada una de estas etapas con objetivos diferentes pero con el mismo propósito de aprender de manera sana y divertida.

En función de reglas o no.

La característica que les diferencia; es su metodología basada en normas previamente establecidas, para ello los juegos en base a reglas promueven la organización y el respeto a todos los participantes.

> El proceso evolutivo del alumnado, no siempre va a valerse de la libertad de juego, para ello resaltan los juegos normados o reglamentarios; su técnica es íntegra porque relaciona el conocimiento y cuerpo, e intervienen diferentes disciplinas que desarrollaran indicaciones y reglas, teniendo previsto un objetivo o logro. (Loor Mora, 2023, p. 5)

Mientras tanto los juegos espontáneos o libres se centran en la creatividad y expresión individual. Según Sanchez (2023):

> El juego libre refuerza las conexiones sociales, ya que nada le limita a comunicarse o expresarse con su semejante, a la par gana experiencia y aprende ya sea de manera vivencial o cooperativa; desarrollándose en un entorno natural focalizado en la exploración. (pp. 1-5)

Esta libertad de juego permite a los niños crear un pensamiento autónomo, ya que los estudiantes experimentan la alegría del descubrimiento sin presión externa, lo que contribuye positivamente a su bienestar general y a la formación de habilidades socioemocionales esenciales para su crecimiento integral.

En función de número de participantes.

Una de las formas más comunes de clasificación es según la cantidad de participantes, ya que esta variable influye directamente en los beneficios que puede ofrecer la actividad. La interacción que se genera entre los jugadores, así como el tipo de habilidades que se estimulan, Como lo describe Palmero Diaz (2022) pueden ser individuales, en pareja o en grupos acorde al número con el que se va a intervenir

en la actividad. Recalca que, si se trabaja de manera individual con el partícipe desarrollaremos motricidad fina y gruesa; mientras que en actividades grupales o en convivencia fortalece las habilidades sociales.

Esta diversidad permite al docente seleccionar el tipo de juego más adecuado según las necesidades del grupo. Además, facilita la planificación de estrategias didácticas que promuevan tanto el desarrollo físico como el emocional. La elección del número de participantes también responde al contexto y a los recursos disponibles. Por ello, conocer estas clasificaciones contribuye a una mejor estructuración de las actividades lúdicas en el entorno educativo.

En función de capacidad de desarrollo.

El juego considerado un factor polifuncional, prepara al infante en su desarrollo biológico, Angulo (2023) plantea que es una etapa donde el niño se va adaptando al medio ambiente y acorde a sus propias necesidades va particularizando su desarrollo motor; frente a este accionar, el planteamiento pedagogíco tiene esa virtud educativa de modificar y esclarecer los parámetros de los juegos que se aplicarán al grupo partícipe, con el propósito de desarrollar la necesidad establecida.

Considerando la fase en la que se desenvuelve cada persona, es de suma importancia esclarecer los propósitos de la actividad lúdica a ejecutarse, porque desde la infancia determinará y contribuirá el juego en su formación personal, ya que al ser un proceso sistematizado no se puede omitir ninguna fase de su desarrollo motor.

El aprendizaje basado en el juego

Podemos deducir con lo antes expuesto que el aprendizaje basado en el juego (ABJ) es una metodología educativa que se enfoca en descubrir y generar conocimiento de manera didáctica, ya sea por medio de elementos complementarios o dinámicas.

> Mecanismo que compromete el disfrute del juego con la posibilidad de generar conocimiento, ya que la naturaleza humana relacionándose con el entorno crea un vínculo y esa forma instintiva de aprender, entonces hacemos

> hincapié en que se va a estimular el pensamiento y la interacción, porque el juego de manera innata va a utilizar todas las materias que se da en un plan de estudios, ayudándonos a aprender de forma significativa y consolidada. (Hernández-Rubio, 2023, p. 151)

Entonces esta es una metodología cuyo fin es utilizar los juegos para la adquisición de diversos aprendizajes, con ello podemos aterrizar en explicar lo que es el método lúdico.

Método lúdico

El método lúdico se monopoliza cada vez más en los entornos educativos por ser más entretenidos y por proporcionar la adquisición de conocimientos de manera rápida, muy diferente a los métodos tradicionales.

> Es un método que interioriza la forma de enseñanza, es decir dan una respuesta más asertiva, apreciada como una técnica muy atractiva para niños porque facilita el impulso de las habilidades motrices básicas y capacidades coordinativas, gracias a estas sensaciones el niño va concentrarse en sus propias necesidades, para guiar su desarrollo. (García-Ibarra, 2022, p. 1109)

La lúdica es un complememento del desarrollo humano y, por lo tanto, representa un pilar fundamental en las funciones educativas que se planifiquen en las diferentes etapas de la fase escolar. En consecuencia, los docentes deben ser competentes a la hora de manipular y ejecutar estos instrumentos; deben aplicar los conocimientos necesarios para planificar y saber desarrollar los estímulos que ayuden a los niños a desenvolverse de forma óptima.

> La lúdica como herramienta de enseñanza-aprendizaje no sólo se manifiesta en el momento de jugar, sino también en el momento de leer como pura forma de entender y descubrir el ámbito concreto. Jugar aprendiendo es el sistema que muchas escuelas están redescubriendo para ayudar a sus alumnos a ver el mundo de una forma más divertida y, al mismo tiempo, a ver que los juegos son grandes aliados en el aprendizaje. La lúdica se utiliza cada vez más en el entorno escolar. (Da Silva Souza, 2021, p. 937)

En este sentido, podemos decir que los juegos y el juego de los niños desarrollados en el aula pueden ser un momento importante, porque la actividad a desarrollar tiene como objetivo la comprensión del mundo en el que están insertos. Los niños que se sienten cómodos en una actividad lúdica amplían su imaginación, plantean hipótesis, establecen relaciones legítimas, desarrollan reglas de organización e intentan resolver problemas planteados por los adultos e incluso por los educadores.

A través del juego, los niños tienen la oportunidad de experimentar, equivocarse, corregir y aprender en un ambiente donde el error no es penalizado, sino considerado parte constructivo del proceso de aprendizaje. Esto genera una mayor motivación y disposición para participar activamente en las actividades escolares.

El enfoque lúdico permite integrar distintas áreas del conocimiento de forma colateral, lo que significa que una actividad puede ser multifacética empleando estrategias como el razonamiento, el lenguaje, la expresión artísticam entre otros. Por ejemplo, un simple juego de relevos, puede combinar desplazamientos con desafíos matemáticos o de memoria, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y contextualizado.

En el ámbito de la educación física, la lúdica se vuelve una estrategia indispensable para el desarrollo integral del estudiante, ya que permite ejercitar habilidades motrices básicas como correr, saltar y lanzar, al mismo tiempo que estimula las capacidades coordinativas como la orientación, el equilibrio, la reacción y la agilidad. De esta manera, se convierte en un instrumento poderoso para mejorar la condición física general, prevenir el sedentarismo y fomentar hábitos saludables desde edades tempranas.

Por último, cabe destacar que para que el método lúdico sea efectivo, debe estar debidamente planificado, tomando en cuenta los intereses, las necesidades y el nivel de desarrollo de los estudiantes. Como manifiesta Taborda (2021): “El rol del docente es clave: debe actuar como mediador, guía y observador, asegurándose de que el juego tenga un propósito pedagógico claro y que se traduzca en aprendizajes concretos y duraderos” (p. 174). Entre los beneficios que se tiene con este método tenemos:

- Beneficioso para el desarrollo y fortalecimiento motor
- Ser divertido y creativo
- Participativo y cooperativo
- Dinámico y original
- Socialmente experimental

Ello impulsa a establecer su importancia en la utilización del medio escolar, ya que no van a excluir didácticas establecidas las van a rediseñar y mejorar para que también el juego entre en la construcción ideal del individuo. Por ende, en las instituciones educativas el juego va a modificarse para que se encuentre ligado a un proceso educativo o de la mano con una materia del plan de estudios, resaltando el aprendizaje autónomo y creativo.

La coordinación motriz es una capacidad que se perfecciona acorde a la etapa evolutiva del ser humano, ya que se caracteriza por presentar mejoraras en el rendimiento físico y cognitivo del mismo. En el proceso educativo, la coordinación motriz aparte de acompañar las habilidades físicas como el equilibrio, la agilidad y la precisión de movimientos, coadyuva al fortalecimiento de los procesos cognitivos como la atención y memoria.

> Una cualidad notable de la coordinación motriz, es la destreza en coordinar y ejecutar movimientos con diferentes partes del cuerpo humano de manera estable y hábil. Aplicando un entrenamiento básico corporal, en donde los movimientos gruesos y finos se acoplen para hacer una acción coordinada, es decir funcionar juntos. (Lemke, 2019, p. 1122)

La coordinación motriz como lo explica Buenaño (2023) “acciones que complementan la función de las distintas estructuras del cuerpo humano, las mismas que dan respuesta a estímulos exteriores, con el fin de cumplir el objetivo propuesto” (p. 480). A partir de esta definición, entendemos que la coordinación motriz no solo implica el movimiento en sí, sino la integración efectiva entre el sistema nervioso y el aparato locomotor para responder de manera precisa y oportuna a diferentes situaciones del entorno.

Por medio de los detalles anteriores, podemos aclarar que la coordinación motriz utiliza un conjunto de músculos y movimientos para ejecutar acciones eficientes y armoniosas, como es la capacidad de caminar, correr, saltar, entre otras, A la par la habilidad motriz se diferencia por realizar y trabajar en movimientos específicos, de manera precisa y controlada, pudiendo ser lanzar una pelota con técnica, ejecutar bien un pase en cualquier deporte, entre otras. Siendo así que detalla López (2022):

> Las habilidades motrices se constituyen en base a un sistema complejo y estructurado de movimientos, iniciando desde lo simple como la manipulación de una pelota, hasta lo complejo como las actividades deportivas o de competencia, siendo así que la habilidad motriz es considerada como la capacidad que tiene el individuo para ejecutar patrones de movimiento específico que el permita desenvolverse en diferentes situaciones planteadas. (p. 3370)

Se reconoce ampliamente que un nivel adecuado de habilidades motrices en los niños, desarrolla secuencias de movimientos especializados, para enfrentarse a las tareas de la vida diaria. “Las habilidades motrices son la estructura fundamental sobre la que se construyen respuestas motrices más complejas y la adquisición de patrones de movimiento maduros permite a los niños interactuar mejor con su entorno” (Abusleme-Allimant, 2023, pp. 1-14). Por lo tanto, la escuela primaria es una etapa esencial para el desarrollo y la mejora de habilidades motoras.

“Cuando las secuencias de movimientos se han adquirido de forma consciente y competente, se trata de una habilidad motriz, cuando más avanzado sea el aprendizaje, más eficaz será la ejecución” (Pallonetto, 2023, pp. 16-21).

Evolución de las habilidades motrices

Al ser habilidades innatas se desarrollan acorde al tiempo y calidad de enseñanza, entendiéndose por fases predeterminadas como lo explica Sánchez Bañuelos (1986):

> Comprenden desde la edad de 4 años y evoluciona su desarrollo motor hasta los 17 años, en este lapso de tiempo sus destrezas se organizarán partiendo desde la exploración del entorno, posterior control y manipulación de objetos para culminar con el dominio y perfección de técnicas corporales para aplicarse en un deporte o tema cotidiano. (p. 10)

Estas habilidades no se adquieren de forma automática, requieren de estímulos adecuados, práctica y guía didáctica. Por ello, el rol del docente y tutores es fundamental para potenciar este proceso de forma progresiva y significativa. El desarrollo de las habilidades motrices en la infancia se distingue por diferentes periodos o estadios descrito en la siguiente tabla por Guillamón (2018):

Tabla 1.

Etapa de desarrollo de las habilidades motrices.

Etapa	Edad (años)	Fase	Desarrollo
1	0-2	Involuntaria	Movimientos reflejos Movimientos rudimentarios
2	2-6	Fundamental	Exploración
3	6-12	Aplicada	Movimientos específicos
4	+ 12	Coordinativa	Estructuración espacio temporal

Nota: Etapas estructuradas por Guillamón, desde la niñez a la adolescencia por edades.

Describiendo el esquema anterior podemos entender que la etapa comprendida de 0 a 2 años de edad, las habilidades motrices se desarrollan de manera involuntaria por los movimientos que genera el infante. Por un lado, en el primer año despliega movimientos de reflejo “de manera natural su cuerpo se adapta al ambiente con movimientos innatos como el agarrar” (López P. I., 2004, p. 112).

“En el segundo año de crecimiento emplea movimientos rutinarios, que se basan en los reflejos y aumento de la precisión motriz, como consecuencia de su maduración nerviosa” (Guillamón, 2018 , p. 111).

La habilidad motriz entre la edad de 2 a 6 años, el aprendizaje les permite desenvolver movimientos fundamentales como son el correr, saltar, trepar, entre otros, son acciones que exploran el entorno se vuelven un pre requisito de actividades cotidianas y deportivas.

Las habilidades motrices en la edad comprendida de 6 a 12 años, genera acciones y movimientos específicos o estructurados, que se comienzan a aplicar en los deportes que lo requieran, tal es el caso del futbol en donde el patear un balón ya no solo consiste en pasar de un lado a otro, ahora debe ganar fuerza y dirección acompañado de fundamentos que le permita introducirse en el deporte.

Mientras tanto en la cuarta fase, superior a 12 años de edad, el niño se situa y aprende a diferenciar espacio y tiempo en donde va desarrollando su accionar; en este momento las habilidades motrices ya le permiten relacionar y coordinar su estructura corporal con el uso de implementos, ya sea ambito deportivo o cotidiano.

En la vida diaria, el uso de las habilidades motrices se distingue a simple viste como el caminar, correr, encestar, manipular, entre otras; como lo describe Flores, (2000) contamos con dos grupos de habilidades motrices como son: básicas, específicas.

Habilidades motrices básicas:

Se constituye como aquellas habilidades principales o simples, es decir “movimientos motrices que no cuentan con una base de precisión o con un enfoque técnico” (Bascon, 2010, p. 1). En este sentido podemos apleciarlo como movimientos básicos del manejo del propio cuerpo y como un pilar que servirá a futuro para desarrollar habilidades específicas. Entre estas habilidades tenemos:

Desplazamientos:- como lo describe García (2007), “cumplir una trayectoria entre puntos delimitantes, utilizando adecuadamente el espacio y control corporal” (p. 16). Aquí tenemos dos propuestas que son los desplazamientos habituales como son la marcha y la carrera; y los desplazamientos no habituales, que son los horizontales y verticales.

Saltos:- como lo describe Aragón Vallejo (2021), “parte de un impulso explosivo desde el suelo, generando una extensión de las extremidades inferiores, para quedar momentaneamente suspendido en el aire y lograr el objetivo propuesto” (p. 6). Detallando su categorización como saltos horizontales, logintudinales y de obstáculos.

Giros:- como lo describe Palacio (2023), “movimiento natural corporal que parte en dirección desde los ejes longitudinales, ya sea transversal. longitudinal o anteroposterior” (p. 6). Cada uno de ellos nace desde su eje, y son movimientos innatos de la persona.

Manejo y control de objetos:- como lo describe Ruiz-Montero (2024), “son acciones que conlleva la realización de dos o más habilidades, teniendo en cuenta un objetivo” (p. 12). Como puede ser con la cabeza, con los pies, las manos u objetos; estos pueden ser el control del balón, con bote, recepción, golpeo o parada.

Habilidades motrices específicas:

Se describen a aquellas habilidades que requieren exactitud en sus gestos o destrezas particulares de cada deporte “esta habilidad ejerce dominio sobre los fundamentos anteriormente adquiridos, con el fin de reforzar su respuesta motriz y aplicarla en un deporte o acción de la vida cotidiana” (Rivera, 2022, p. 85). Permiten al individuo desenvolverse con mayor eficacia, precisión y adaptabilidad ante diversas situaciones que demandan un deporte como son las técnicas en natación, baloncesto u otra disciplina.

Además requieren la coordinación precisa de diversos movimientos para ser integrado en un sistema sensoriomotor siendo el “procesamiento de información por medio de las capacidades sensoriales, que direccionan al cuerpo para ejecutar comportamientos o mecanismos que den respuesta al estímulo planteado” (Guzmán, 2013, p. 18). En este sentido la respuesta motora se dará por medio de movimientos, posturas o acciones según condicione la capacidad cerebral para interpretar la información.

Trabaja en conjunto la coordinación, percepción y movimientos porque facilita al individuo interactuar con su entorno y responder a los estímulos propuestos, en el ámbito deportivo. Como lo describe Carril Plasencia (2022):

> Las habilidades específicas llegan a ser la combinación de las habilidades motrices básicas, relacionando el cuerpo con el implemento y con el objetivo del deporte, llegando a realizar la correcta manipulación y ejecución del mismo, para realizar el gesto deportivo de manera correcta. (p. 18)

Por lo tanto, el desarrollo de estas habilidades no solo depende del aprendizaje técnico, sino también del fortalecimiento de los procesos perceptivos y cognitivos que permiten anticipar, ajustar y ejecutar cada acción con precisión. Este enfoque integral es clave para optimizar el rendimiento en la práctica deportiva, ya que permite al atleta adaptarse con eficacia a las demandas cambiantes del entorno y del juego.

Recapitulando la habilidad motriz se refiere a la capacidad del individuo para ejecutar con precisión y eficiencia movimientos concretos, adaptados a una tarea o deporte determinado, como manifiesta Ruiz (2013), “el niño va adquiriendo nuevos patrones motores que debe repetirlos hasta dominarlos” (p. 391). En el área de Educación Física, estas habilidades permiten a los estudiantes perfeccionar acciones como correr, saltar, lanzar o esquivar, las cuales son fundamentales para el desarrollo de destrezas más complejas.

Agilidad física

A partir de su fortalecimiento, se puede fomentar la agilidad física, entendida como “movimientos de velocidad acompañada con cambios dirección que involucran todo el sistema del cuerpo humano para reaccionar de manera apropiada a las señales exteriores” (Tova, 2025, p. 599). En este sentido se la puede apreciar como una actividad multifacética porque no siempre se va a mantener en auge con una cualidad específica, la mayoria de ocasiones se desarrollará en nuevos entornos para ir mejorarando progresivamente.

Esta cualidad resulta esencial en la mayoría de actividades deportivas y recreativas, ya que se mezcla un conjunto de habilidades que requiere coordinación, velocidad, equilibrio y fuerza. Por tanto, la enseñanza planificada de estas habilidades es clave para potenciar el rendimiento motor en los estudiantes.

> La agilidad es variable y presumiblemente también depende de la etapa del crecimiento y la maduración. Dado el tipo de entrenamiento demostrado en la fuerza, velocidad o así como de las habilidades motoras básicas siempre estas mejoras se transfieran potencialmente a la agilidad. (Thieschäfer, 2022, p. 2)

El rendimiento de la agilidad mejora de forma natural con un entrenamiento adecuado, es decir sin presión de fuerzas externas en toda su etapa evolutiva, pero con aumentos significativos desde la infancia hasta la adolescencia temprana y en una parte de la adolescencia media. Más dificultoso mantener el nivel de agilidad adecuado en adolecentes y personas adultas, "ya que sus nuevos hábitos presentan menos tiempo libre para realizar actividad física y un ingesta de alimentos ricos en azúcares y grasas" (Castro, 2019, p. 14).

Por lo tanto, las mejoras en el nivel de agilidad no sólo se le atribuye a las etapas de entrenamiento, también a los procesos naturales en los que se encuentra desarrollando el joven o niño. Así pues, cada participante ganará agilidad de manera indistinta, ya que no todos se desenvuelven con los mismo parámetros, dependerá de su estatura, masa corporal y nivel de entrenamiento.

Mecanismos que se deben ejecutar para una buena agilidad

El desarrollo de la agilidad va a depender de factores corporales previamente coordinados acompañado de mecanismos neuromusculares que facilitan la respuesta a los cambios rápidos de dirección, de velocidad y de posición corporal. Para desarrollarla eficazmente, es fundamental integrar técnicas específicas como lo describe Brown (2012):

> Dentro de la agilidad, los cambios de dirección deberían iniciarse fijando el nuevo punto de desplazamiento acompañado con el giro de la cabeza,

> posterior viene el juego de los pies y masa corporal; esto les va a facilitar ganar un poco de tiempo y eficacia en la ejecución del movimiento. (p. 12)

La agilidad en el prospecto educativo, puede medirse a través de pruebas físicas acorde a la edad del estudiante, llegando a evaluar la rapidez del gesto, la coordinación y la capacidad de cambiar de dirección con eficacia. Estas evaluaciones permiten identificar el nivel de desarrollo motor y la condición física general.

Una de las herramientas utilizada en esta investigación es el test T de agilidad, que proporciona datos ecuánimes sobre el rendimiento en base a un tiempo estipulado. La aplicación de esta prueba debe ser adaptada a la edad y a la capacidad del grupo a evaluarse. Así, se garantiza una medición precisa que contribuya al diseño de estrategias pedagógicas originales y necesarias.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Tabla 2.

Recursos Humanos.

Docente tutor de la Universidad Técnica de Ambato	**Mg. Villalva**
Docente de la Unidad Educativa P. Jerusalén	Mg. Fanny Hernández
Investigador del proyecto	Sr. Kevin Salazar
Educando de la UEP Jerusalén	6° nivel de EBG

Elaborado por: Kevin Salazar.

Tabla 3.

Recursos institucionales

Cualidad	Cantidad	Característica
Universidad Técnica de Ambato	1	Instalaciones
U. E. Particular Jerusalén	1	Instalaciones

Elaborado por: Kevin Salazar.

Tabla 4.

Materiales.

Cualidad	Cantidad	Valor económico $
Conos de 20 cm de altura	4	20
Silbato - cronómetro	1	5
Cinta	1	1
Hojas de registro de test	23	5
Navegador	1	600

Elaborado por: Kevin Salazar.

2.2 MÉTODOS

2.2.1 Diseño de la investigación

La presente investigación, se desarrollará en basa a un enfoque cuantitativo, de tipo de investigación por diseño pre experimental, de alcance aplicativo explicativo y por obtención de datos de campo.

En base a este diseño todos sus componentes se caracterizan por:

Enfoque cuantitativo, descrito por Fernández (2016), "método que recolecta información de manera ordenada, la misma que se transformará en datos estadísticos para afirmar o contradecir la hipótesis inicialmente planteada" (p. 1).

Investigación pre experimental, "busca desarrollar la variable independiente, la misma que tendrá un solo grupo de intervención, y utilizará como instrumento el pre test y post test para llegar analizar los datos obtenidos" (Galarza, 2021, pp. 1-7).

Investigación aplicativa y explicativa, como lo describe Galarza (2020), "tiene un enfoque experimental, ya que, al aplicar una propuesta a la variable dependiente, debemos exponer si la proposición favoreció o deserto en la variable intervenida" (p. 1).

Investigación de campo, es el entorno natural donde se va a desarrollar la variable, como señala Grajales (2000), "investigación directa que se enfoca en el lugar y tiempo donde intervendrá el objeto de la investigación" (p. 1).

2.2.2Métodos de investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se emplearon los siguientes métodos:

Métodos teóricos, como lo menciona Chagoya (2008), "idea fundamentada en base a textos o aporte científicos, donde el diseño investigativo especificará el problema y solución científica en base a interpretación de datos" (p. 1), derivándose las técnicas:

Analítico sintético, descrito por Portilla Menacho (2022), "proceso sistemático que discierne la información ya sea desde lo específico a lo general o viceversa" (p. 1), para el desarrollo lógico de la propuesta de investigación.

Hipotético deductivo, "método que propone hipótesis de solución al problema establecido y se sujetan a una etapa experimental, el mismo que se comprobará por medios cuantitativos" (Díaz Novas, 2011, p. 378).

Métodos empíricos, definido por Pascual (2021), "proceso que se fundamenta en la experiencia, manipulando fenómenos para ser interpretado por medios estadísticos" (pp. 33-34), la misma que utiliza las técnicas de:

Observación, tiene una "percepción directa sobre el objeto de estudio, permitiendo evidenciar de forma concreta sus cualidades o características, para posterior ser descrita y analizada" (Pascual, 2021, pp. 33-34).

Medición, como lo describe Blácido (2022) "se utiliza con el objetivo de obtener información numérica en base a un objeto de estudio" (p. 1).

Métodos matemáticos descriptivos, como argumenta Risso (2017), "se utilizan para el análisis de grandes cantidades de información, con el fin de comprender y analizar como interactúa cada variable de estudio" (p. 75), derivándose las técnicas de:

Estadística descriptiva, "técnica que favorece la interpretación de la información de manera reducida y ordenada, para finalmente describir los datos observados dentro del proceso de investigación" (Fernández S. F., 2002, p. 91).

Estadística inferencial, "interpreta datos a partir de una muestra, prediciendo el comportamiento de un fenómeno a partir de hipótesis, basándose en probabilidades" (Ponce, 2020, pp. 93-95).

2.2.3 Población y muestra de estudio

La población de estudio respondió a un total de 42 estudiantes de educación general básica media, de la unidad educativa Particular Jerusalén del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, Ecuador, durante el periodo marzo – julio 2025, a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia, se seleccionó a una muestra de 21 estudiantes de sexto año de educación general básica media para la presente investigación, de la cual integran 8 género femenino y 13 género masculino.

La muestra seleccionada presentó las siguientes características: (Tabla 5), caracterización de la muestra de estudio:

Tabla 5.

Caracterización de la muestra de estudio.

Masculino (n=13-61.9%)		**Femenino** (n=8-38.1%)		**Total** (n=21-100%)	
Género					
M	±DS	M	±DS	M	±DS
10.62	5,060	10.38	5,180	10.50	5,12

La cantidad numérica, representa a la cantidad de alumnos que cuenta en el curso de EGB media de sexto grado, al igual que las edades tanto en género masculino como femenino son de 10 años.

2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación

En el presente estudio se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento el test T, el mismo que calcula la capacidad para cambios de dirección laterales y unidireccionales en base a cuatro ángulos de 90° y 180°, en un rango de tiempo de 8.5 a 12 segundos, desarrollado por Semenick en el año 1990.

2.2.5 Procedimientos

En base al diseño de investigación propuesto, se ejerció el siguiente esquema:

1. Obtención de la carta compromiso para el desarrollo de investigación de la unidad educativa particular “Jerusalén” (Anexo1).
2. Seleccionar la muestra de estudio según los parámetros planificados.
3. Aplicar el instrumento test T, para recoger datos iniciales o de diagnóstico.
4. Diseño y planificación, de propuestas de intervención, acorde a los datos iniciales, junto con la fundamentación teórica establecida. (Anexo 4)
5. Aplicación de la propuesta por el periodo de 6 semanas, con 2 sesiones por cada una durante las clases de educación física. (Anexo 5 – Plan de clase).
6. Aplicación del instrumento de investigación, como valoración posterior a la propuesta de intervención.
7. Análisis de los resultados obtenidos, posterior a la post evaluación y planteamiento de recomendaciones y conclusiones del estudio.

2.2.6 Análisis estadístico de los resultados

Los datos y resultados obtenidos durante el proceso de investigación, se analizaron con soporte del software estadístico SPSS versión número 26 para Windows. De manera general, se aplicó un análisis descriptivo para las variables de origen cuantitativo (medias, desviaciones estándar) frecuencias y porcentajes para las variables de origen cualitativo. Para el análisis inferencial se aplicó en primer lugar una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 datos, la cual determinó la aplicación de las pruebas no paramétricas con datos anormales con la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, las cuales permitieron corroborar las hipótesis de estudio.

2.2.7 Consideraciones éticas

Se respetará las consideraciones éticas permanentemente establecidas para investigaciones con seres humanos. Se solicitó el consentimiento informado a los participantes, garantizando su voluntariedad, anonimato y confidencialidad de la información recolectada. Además, se explicó con palabras claras y entendibles el objetivo del estudio, el uso de los datos y se aseguró que la participación no implicará ningún riesgo físico, emocional, académico para los implicados. La investigación se desarrolló con total respeto a los derechos y dignidad de los participantes, cumpliendo con la normativa ética vigente.

2.2.8 Planteamiento de hipótesis de estudio

H0 El método lúdico no incide en el desarrollo de la agilidad en los estudiantes de educación general básica media, de la unidad educativa particular Jerusalén durante el periodo marzo – julio 2025.

H1 El método lúdico incide en el desarrollo de la agilidad en los estudiantes de educación general básica media, de la unidad educativa particular Jerusalén durante el periodo marzo – julio 2025.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Etapa de investigación donde se interpretan los datos obtenidos, comparando relaciones o diferencias entre los resultados, con el fin de explicar su significado y relevancia, acorde al grupo de investigación.

3.1.1 Resultados del diagnóstico del nivel inicial de la agilidad en los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa particular Jerusalén, durante el periodo marzo – julio 2025.

Para dar cumplimiento al primero objetivo de investigación, se aplicó el test T, el mismo que valoró el mejor tiempo de realización desarrollado en dos intentos, a través del cual se calcula la velocidad de reacción del alumnado para ejecutar diferentes cambios de dirección:

Tabla 6.

Resultados de diagnóstico de agilidad - masculino.

Variable Test T	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Test T	13	11,53	18,00	14,70	±1,77

En base a los valores acorde al índice inicial de agilidad en el género masculino se obtuvieron los mejores resultados. Como se aprecia el mejor tiempo en el apartado de mínimo, al igual que el promedio del desempeño en grupo.

Tabla 7.

Resultados diagnóstico agilidad - femenino.

Variable Test T	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Test T	8	10,89	16,73	14,59	±1,84

En base a los valores acorde al índice inicial de agilidad en el género femenino se obtuvieron los mejores resultados. Como se aprecia el mejor tiempo en el apartado de mínimo, al igual que el promedio del desempeño en grupo.

Tabla 8.

Nivel de rendimiento Pre - Test t de agilidad.

Masculino			Femenino		
Nivel	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Nivel**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Excelente	0	0,00	Excelente	0	0,00
Bueno	0	0,00	Bueno	1	12,5
Promedio	0	0,00	Promedio	0	0,00
Bajo	2	15,4	Bajo	1	12,5
Muy bajo	11	84,6	Muy bajo	6	75,0

La recategorización de la muestra de estudio acorde a la agilidad en el género masculino la mayor parte de sus participantes se encuentra en un nivel muy bajo y bajo. Mientras tanto la agilidad en el género femenino siete de sus participantes se encuentra en el nivel bajo, solo una participante se destaca en el nivel bueno.

3.1.2 Resultados de la evaluación del nivel de desarrollo de la agilidad de los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa particular Jerusalén, durante el periodo marzo – julio 2025, posterior a la aplicación de estrategias lúdicas.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo de investigación, se aplicó el método lúdico en el desarrollo de las propuestas académicas en el periodo de seis semanas, posterior la aplicación del test T el mismo que valoró el mejor tiempo de realización desarrollado en dos intentos, describiendo los siguientes datos:

Tabla 9.

Resultados post agilidad - masculino.

Variable Test T	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Test T	13	08,69	12,94	11,07	±1,17

Se caracterizan los valores, posterior a la aplicación del método lúdico en el desarrollo de la agilidad en el género masculino obteniendo resultados. Como se

aprecia el mejor tiempo en el apartado de mínimo, al igual que el promedio del desempeño en grupo.

Tabla 10.

Resultados post agilidad - femenino.

Variable Test T	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Test T	8	10,21	16,00	12,36	±1,68

Se caracterizan los valores, posterior a la aplicación del método lúdico en el desarrollo de la agilidad en el género femenino obteniendo resultados. Como se aprecia el mejor tiempo en el apartado de mínimo, al igual que el promedio del desempeño en grupo.

Tabla 11.

Rango de rendimiento post test, agilidad.

Masculino			Femenino		
Nivel	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Nivel**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Excelente	1	7,7	Excelente	1	12,5
Bueno	3	23,1	Bueno	1	12,5
Promedio	4	30,8	Promedio	3	37,5
Bajo	4	30,8	Bajo	2	25,0
Muy bajo	1	7,7	Muy bajo	1	12,5

La recategorización de la muestra de estudio posterior a la aplicación del método lúdico en el desarrollo de la agilidad en ambos géneros, se distribuyeron en los demás parámetros, disminuyendo la cantidad en la clasificación muy bajo.

3.1.3 Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial del desarrollo de la agilidad de los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa particular Jerusalén, durante el periodo marzo – julio 2025, y posterior a la aplicación de estrategias lúdicas.

Para dar cumplimiento al tercer objetivo de investigación, utilice el método estadístico para corroborar la diferencia entre la prueba pre y post en el desarrollo de la agilidad, como se describe en la siguiente tabla.

Tabla 12.

Diferencia de resultados post y pre – masculino.

Variable Test T	N	Mínimo	Máximo	Diferencia de media Post-Pre	Desviación estándar
Test T	13	0,00	3,00	1,77	±0,92

Nota: Acorde a la diferencia en agilidad, en el post y pre test en el género masculino se obtuvo un diferencial de media de 1.77.

Tabla 13.

Diferencia de resultados post y pre - femenino.

Variable Test T	N	Mínimo	Máximo	Diferencia de media Post-Pre	Desviación estándar
Test T	8	2,00	0,00	1,37	±0,74

Nota: Acorde a la diferencia en agilidad, en el post y pre test en el género femenino se obtuvo un diferencial de media de 1.37.

Posterior a un análisis estadístico; utilizando una tabla cruzada en base a datos estadísticos, podemos aclarar la relación entre los dos test pre y post. Ayudándonos a organizar los datos en filas y columnas para facilitar la comparación.

Tabla 14.

Referencia del rendimiento acorde a los baremos pre y post – masculino.

Nivel de agilidad PRE	Nivel de agilidad POST					Total
	Excelente	Bueno	Promedio	Bajo	Muy bajo	
Excelente	1					
Bueno		3				

Promedio			4			
Bajo				4		2
Muy bajo					1	11
Total	1	3	4	4	1	13

El análisis de la tabla cruzada facilitó la comprensión de los datos, detallando que en un nivel pre; 11 integrantes se encontraron en un nivel muy bajo y dos en un nivel bajo; posterior a la aplicación del método lúdico uno de conservó en nivel muy bajo, cuatro ascendieron a nivel bajo, cuatro a nivel promedio, tres al nivel bueno y solo uno en el nivel excelente.

Tabla 15.

Referencia del rendimiento acorde a los baremos pre y post - femenino.

Nivel de agilidad PRE	**Nivel de agilidad POST**					**Total**
	Excelente	Bueno	Promedio	Bajo	Muy bajo	
Excelente	1					
Bueno		1				1
Promedio			3			
Bajo				2		1
Muy bajo					1	6
Total	1	1	3	2	1	8

El análisis de la tabla cruzada facilitó la comprensión de los datos, detallando que en un nivel pre; 6 integrantes se encontraron en un nivel muy bajo, uno en un nivel bajo y uno solo en un nivel bueno; posterior a la aplicación del método lúdico uno de conservó en nivel muy bajo, dos ascendieron a nivel bajo, tres a nivel promedio, uno al nivel bueno y solo uno ascendió al nivel excelente.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Por medio de un proceso estadístico pudimos evaluar si la hipótesis planteada sobre la población seleccionada muestra cambios con la variable aplicada.

Tabla 16.

Diferencia de resultados para la verificación de hipótesis.

Variable Test T	N	PRE		POST		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Test T masculino	13	14,70	±1,77	11,07	±1,17	0.000
Test T femenino	8	14,59	±1,84	12,36	±1,68	0.010

En las variables aplicadas para medir el nivel de agilidad en el género masculino y femenino, los resultados de los periodos pre y post, estadísticamente son diferentes, lo que nos permite determinar que el método lúdico mejora el desarrollo de la agilidad.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

Se analizo el nivel de agilidad en los estudiantes de 6° año de educación general básica media de la Unidad Educativa Particular Jerusalén, tomando en consideración que la población abarca dos géneros el uno masculino y el otro femenino, por lo cual el test T para ambos es el mismo, pero los baremos cambian acorde a su género. Puntualizado lo anterior especifico que la población de estudio masculina ha demostrado que el 84.61 por ciento se encontraba en un nivel muy bajo, mientras que el 15.38 por ciento en un nivel bajo. Muy similar al nivel de agilidad en el género femenino, demostrando que un 75 por ciento se encontraba en un nivel muy bajo, mientras que en el nivel bajo y bueno cada uno con un 12.5 por ciento.

Posterior a la aplicación del método lúdico, como variante para el desarrollo de la agilidad, se demostró que el grupo de 6° año de educación general básica media de la U.E.P Jerusalén, demostró una mejora y ascendió en los baremos del test T, demostrando diferentes porcentajes en cada nivel, como en el grupo masculino ocho de sus integrantes ascendieron entre los niveles: promedio, bueno, excelente con la diferencia de que cuatro se conservaron en el nivel bajo y uno se conservo en el nivel muy bajo, es decir que el 61.53 por ciento mostro una mejora mientras que el restante 38.47 por ciento se conservó en los niveles inferiores.

Al igual que en el grupo femenino: cinco de sus integrantes mejoraron en su desarrollo en los niveles de bueno a excelente, mientras que las tres restantes se conservaron en el nivel bajo y muy bajo. Es decir, el 62.5 por ciento mostros una mejora en el desarrollo de la agilidad con el método lúdico, mientras que el restante 37.5 por ciento no hubo cambios tan significativos.

Mediante el análisis estadístico computando la diferencia del pre y post test T de agilidad en los estudiantes de 6° año de educación general básica media de la U.E.P Jerusalén, se evidenciaron mejoras aplicando la propuesta lúdica; demostrando que la muestra de estudio superó en niveles bajos los baremos propuestos por el Test T acorde al género, igual se pudo constatar estadísticamente que la diferencia del

post y pre test, arrojó resultados menores a 0.05 en referencia a la tabla 16 ,categoría (P) en donde se evidencia que hubo un cambio positivo en el desarrollo de la agilidad.

4.2 RECOMENDACIONES

Antes de poner en ejecución cualquier plan de desarrollo de habilidades motrices, se recomienda analizar el nivel de agilidad para detectar los problemas iniciales que presente el grupo a intervenir y planificar acorde al objetivo que se desea mejorar.

Se recomienda analizar, evaluar y planificar diferentes programas de intervención escolar, como el que se demostró, utilizando el método lúdico para mejorar el progreso de la agilidad, tomar en consideración el nivel de falencia del educando para mejorar los errores y progresar sistemáticamente.

Se recomienda aplicar el método lúdico como una propuesta innovadora en el ámbito educativo por su facilidad de exploración e interacción en el aprendizaje; en la educación física el método lúdico trabaja coordinadamente todos los sentidos del cuerpo humano y su relación con el ambiente, en esta propuesta el objetivo fue desarrollar una mejora en la agilidad usando de por medio el método lúdico y comprobarlo estadísticamente para conocer su impacto en la población de estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias

Abusleme-Allimant, R. H.-A.-A.-S.-R.-J.-H. (2023). Effects of Structured and Unstructured Physical Activity on Gross Motor Skills in Preschool Students to Promote Sustainability in the Physical Education Classroom. *Sustainability*, 1-14. doi:https://doi.org/10.3390/su151310167.

Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf

Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finlaidades educativas: El alineamiento . *Profesorado.* , 241-255.

Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). Revista Latinoamericana de Psicología. *Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.

Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.

Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.* Obtenido de http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aragón Vallejo, L. (2021). *Habilidades motrices básicas en la Educación Física."El salto".* Universidad de Valladolid.

Arango, X. F. (2022). El papel de la interacción en la educación superior: hacia modelos pedagógicos más flexibles. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 79,* 134-148. doi:doi: https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2363

Arteaga Maria, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.

Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓNY TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.

Bascon, M. A. (2010). Habilidades motrices básicas. EP y ESO. *Innovación y experiencias educativas* , *45*(6), 1-10.

Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf

Blácido, I. R. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.*

Brown, L. E. (2012). *Entrenamiento de velocidad, agilidad y rapidez.* España: Paidotribo.

Bucz, B. y. (2024). INVESTIGACIÓN DE LA EFICACIA DE LA COMPETENCIA LÚDICA EN FUTBOLISTAS ADOLESCENTES. *Stadium - Revista Húngara de Ciencias del Deporte, 7*(2). doi: https://doi.org/10.36439/shjs/2024/2/15399

Buenaño, A. D. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 10*(4), 480-499.

Carril Plasencia, S. B. (2022). *Habilidades motrices específicas en jugadores de fútbol categoría sub 10, Trujillo.* Perú: Universidad César Vallejo.

Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicologia*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGiA_HISTORIC

O-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI

Castro, L. E. (2019). Cambios en la agilidad en los estudiantes de Cultura Física, Deporte y Recreación de cohorte 2013-1: Estudio prospectivo. *Movimiento científico, 13*(2), 11-18. Obtenido de https://revmovimientocientifico.ibero.edu.co/article/view/137212

Chagoya, E. R. (2008). *Métodos y técnicas de investigación.* Universidad de Matanzas. Obtenido de https://www. gestiopolis

Chávez, Z. R. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5*(4), 4937-4950. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668

Collelldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.

Correa Mosquera, D. &. (2022). 2022. *Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. Debates por la Historia, 2*, 125-154. doi:doi:https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860

Da Silva Souza, D. &. (2021). A Lucidade na Educação Infantil: Processos de Ensino e Aprendizagens como forma de Educar / Playfulness in Early Childhood Education: Teaching and Learning Processes as a way to educate. *ID on line. Revista de psicologia., 15*(57), 934-943. doi:https://doi.org/10.14295/idonline.v15i57.3262

Díaz Novás, J. G. (2011). Bases y aplicación del método hipotético-deductivo en el diagnóstico. *Revista Cubana de Medicina General Integral,, 27*(3), 378-387.

Echeverry, C. C. (2023). Revisión bibliográfica del modelo pedagógico y de evaluación en Escuela Nueva en Colombia. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6*(25), 1337-1354. doi:doi:https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.416

Espinoza, M. A. (2023). Conductismo y Constructivismo: su Trascendencia en la Enseñanza Universitaria. *Revista del Posgrado en Derecho de la UNAM, 10*(17), 33-33. doi:doi:https://doi.org/ 10.22201/ppd.26831783e.2022.17

Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.

Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003

Fernández, P. A. (2016). Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual. *Atenas, 2*(34), 1-15.

Fernández, S. F. (2002). *Estadística descriptiva.* Madrid: Esic Editorial.

Flores, A. B. (2000). *Habilidades motrices* (Vol. 557). Barcelona, España: INDE.

Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 9*(3), 1-6. doi:http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336

Galarza, C. A. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 10*(1), 1-7. doi:http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356

García, E. F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas* (Vol. 40). Barcelona, España: Inde.

García-Ibarra, M. A.-G. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQRInvestigar,, 6*(3), 1109-1129. doi:https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129

González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.

Grajales, T. (2000). *Tipos de investigación.*

Guillamón, A. R. (2018). La educación física como programa de desarrollo físico y motor. *EmásF: revista digital de educación física*(52), 105-124.

Guzmán, C. O. (Noviembre de 2013). Sensación, percepción y conciencia. hacia un enfoque sensoriomotor de la percepción visual. *Revista diálogos, 4*(1), 17-22.

Gvozdetska, S. R. (2021). *Peculiaridades del desarrollo de la agilidad en niños de primaria en grupos de jornada extendida.* Ucrania: Boletín de la Universidad Nacional Taras Shevchenko de Luhansk. Ciencias Pedagógicas. doi:https://doi.org/10.12958/2227-2844-2021-2(340)-1-168-178

Herrera, C. G. (2022). *MODELOS PEDAGÓGICOS: UNA DIFERENCIA NECESARIA.* Colombia.

Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf

Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.

Lemke, S. R. (2019). Emergent Modular Neural Control Drives Coordinated Motor Actions. *Nature neuroscience, 22*, 1122 - 1131. doi:https://doi.org/10.1038/s41593-019-0407-2.

Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar.* Mexico: ISBN. Obtenido de https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf

López, A. J. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(3), 3370 - 3387.

López, P. I. (2004). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana. *Educación xx1*(7), 111-133.

Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil.* Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf

Maia, D. F. (2020). *EL LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD A TRAVÉS DE LA ENSEÑANZA.* Boletín FIEP en línea. doi:https://doi.org/10.16887/90.A1.132

Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atencion de salud.* Obtenido de http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369.

Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.

Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.

Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil.* Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf

Nunes, L. G. (2016). Evaluación de la agilidad en un grupo de niños en edad escolar. *Viref Revista de Educación Física, 5*(1), 1-7.

Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.

Palacio, M. V. (2023). *Educación Física y su Didáctica: Habilidades Motrices Básicas GIROS.* MEF.

Pallonetto, L. F. (2023). Motor Tests in Primary and Secondary School: Exploring Basic Motor Skills in Children. *Journal of Sports Science., 9*, 16-21. doi:https://doi.org/10.17265/2332-7839/2023.01.003

Pascual, V. A. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia huasteca boletín científico de la escuela superior de Huejutla, 9*(17), 33-34. doi:https://doi.org/10.29057/esh.v9i17.6701

Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.

Ponce, R. B. (2020). Cuadro comparativo “Estadística inferencial y descriptiva”. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 8*(16), 93-95.

Popa. y Voiculescu, E. (2024). *EL DESARROLLO DE PROGRAMAS PARA MEJORAR LA CONDICIÓN FÍSICA DE FORMA DIVERTIDA PARA ESTUDIANTES DE 10 A 11 AÑOS.* Anales de la Universidad Dunarea de Jos de Galati, Fascículo XV, Educación Física y Gestión Deportiva . Anales de la Universidad Dunarea de Jos de Galati. doi:https://doi.org/10.35219/efms.2024.1.12

Portilla Menacho, G. E. (2022). *Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la IEP “Buena Esperanza” del Distrito de Nuevo Chimbote.* Nuevo Chimbote: Universidad Nacional del Santa.

Risso, V. G. (2017). Estudio de los métodos de investigación y técnicas de recolección de datos utilizadas en bibliotecología y ciencia de la información. *Revista española de documentación científica, 40*(2), e175-e175. doi:https://doi.org/10.3989/redc.2017.2.1333

Rivera, L. D. (2022). Modelo lúdico musical para potenciar las habilidades motrices específicas en niños. *Universidad, Ciencia y Tecnología, 26*(114), 83-92. doi:https://doi.org/10.47460/uct.v26i114.593

Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.

Romero Naranjo, F. J. (2023). *Condición física y Neuromotricidad. Justificación teórico-práctica según el método BAPNE.* España: Universidad de Alicante.

Ruiz, L. M. (2013). Jerome Bruner y la organización de las habilidades motrices en la infancia. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte, 9*(34), 390-395.

Ruiz-Montero, P. J. (2024). *Tema 4. Habilidades Motrices: Básicas, Genéricas y Específicas.* Granada: Universidad de Granada.

Sánchez Bañuelos, F. (1986). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte.* . Madrid: GYMNOS.

Silva, L. y. (2018). *Efecto del juego en la mejora de las habilidades motoras en jugadores de fútbol de 12 a 16 años.*

Taborda, L. M. (2021). La lúdica: herramienta para fortalecer la convivencia escolar. *Infancias Imágenes, 20*(2), 174-183. doi:https://doi.org/10.14483/16579089.15560

Thieschäfer, L. y. (2022). Development and trainability of agility in youth: A systematic scoping review. *Frontiers in Sports and Active Living*, 1-23. doi: https://doi.org/10.3389/fspor.2022.952779

Tova, P. J. (2025). Evaluación y relación entre agilidad y resistencia aeróbica de estudiantes universitarios. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(62), 599-605.

Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermeria, 29*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003

Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educacion* . Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf

Villouta, P. L. (2019). Relación entre la Agilidad respecto de Variables Antropométricas en niños pertenecientes a una Escuela de tenis privada de la provincia de Concepción. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 278-282.

Yanci, J. L. (2014). La agilidad en alumnos de educación primaria: diferencias por edad y sexo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport, 14*(53), 23-35.

ANEXOS

ANEXO 1 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Denominación de la propuesta:

"Jugando por mi agilidad: estrategias educativas lúdicas para mejorar la agilidad física en estudiantes de sexto grado"

Acompañamiento teórico:

El desarrollo de la agilidad física en niños de educación general básica media es fundamental para el progreso de su estructura motriz y su rendimiento en actividades ya sean físicas, deportivas o cotidianas. He tomado la agilidad, porque se la entiende como una capacidad que comprende los cambios de dirección con velocidad y eficacia, acompañada de otras habilidades como fuerza, coordinación, etc.

Para que la mejora sea significativa he propuesto utilizar el método lúdico, porque el juego como herramienta pedagógica moderna, ha demostrado estar comprometido con el desarrollo de habilidades físicas, promoviendo la participación activa, el ser creativo y explorador. Este método es adecuado para esta etapa de Educación General Básica Media, ya que permite adaptar los contenidos de la malla curricular a las características del desarrollo físico y emocional estudiantil.

Para ello he hecho el uso del test T como instrumento de evaluación, permite medir de forma directa y cuantitativa la agilidad física de los estudiantes, identificando avances y áreas que requieren fortalecimiento. El test integra movimientos del correr hacia el frente, desplazamientos laterales y correr hacia atrás con un límite de tiempo que de manera cualitativa y cuantitativa demuestra el nivel del participante.

Objetivos de la propuesta:

Objetivo general:

Mejorar la agilidad física en los estudiantes de 6to grado de Educación General Básica Media mediante una propuesta de intervención basado en el método lúdico.

Objetivos específicos:

1. Diseñar y aplicar las actividades lúdicas basadas en los componentes del test T que vigoricen la agilidad física.
2. Fomentar el trabajo en conjunto, la participación activa y el interés por mejorar su actividad física mediante el juego.
3. Evaluar el progreso de la agilidad física de los estudiantes utilizando el test T como instrumento diagnóstico y de seguimiento.

Planificación - Matriz de intervención:

La siguiente planificación está estructurada para ser desarrollada en un plazo de tiempo de seis semanas de manera general, para ser aplicado al sexto grado de educación general básica media, perteneciente a la unidad educativa particular Jerusalén como se la detalla a continuación:

Semana	*Sesión*	*Objetivo de la sesión*	*Destrezas con criterio de desempeño (EGB 6°)*	*Tiempo*	*Actividades lúdicas*	*Recursos*	*Evaluación*
1	1	Introducir el concepto de agilidad física mediante el juego	Ejecuta desplazamientos en diferentes direcciones y niveles, con control y coordinación.	45 min	"Corre y Cambia" – Juego de cambios de dirección por señales.	Conos, silbato	Observación directa – respuesta motriz.
	2	Trabajar cambios de dirección hacia los laterales.	Demuestra control corporal en desplazamientos laterales y en zigzag.	45 min	"El laberinto" – circuito con obstáculos y desplazamientos laterales.	Cintas, conos	Rúbrica de ejecución motriz.
2	3	Mejorar la velocidad de reacción en desplazamientos.	Ejecuta acciones motrices en respuesta a estímulos auditivos y visuales.	45 min	"Semáforo loco" – desplazamientos con señales de colores.	Conos, cronómetro	Lista de cotejo.
	4	Integrar desplazamientos hacia atrás en juego.	Controla el equilibrio y coordinación en desplazamientos hacia atrás.	45 min	"Atrás sin mirar" – carrera en retroceso en zigzag.	Cinta adhesiva, conos	Observación guiada.
3	5	Combinar tipos de desplazamientos en secuencia.	Realiza secuencias motrices con desplazamientos variados.	45 min	"Desafío T" – mini circuito similar al test T.	Cinta adhesiva, conos	Rúbrica y tiempo de ejecución.
	6	Practicar el test T en forma lúdica.	Aplica habilidades motrices en contextos recreativos	45 min	Simulación del Test T en grupo "corre y esquiva"	Test T marcado, balones	Cronometrado – comparación con línea base.

Semana	Sesión	Objetivo de la sesión	Destrezas con criterio de desempeño (EGB 6°)	Tiempo	Actividades lúdicas	Recursos	Evaluación
4	7	Fortalecer la agilidad en situaciones de oposición.	Controla sus movimientos en juegos competitivos.	45 min	“Captura de conos en equipo” + Test lúdico cronometrado.	Conos, pañuelos	Análisis y desempeño por tiempo y técnica.
	8	Combinar habilidades motrices en secuencia.	Organiza secuencias de movimientos para resolver situaciones.	45 min	“Pasa el obstáculo en T” – secuencia sorpresa.	Cintas, conos.	Lista de verificación de secuencia correcta
5	9	Afianzar el patrón T test	Ajusta sus movimientos al ritmo de la actividad.	45 min	"Prueba final del circuito T" + "Bingo motriz".	Conos, tarjetas.	Registro comparativo de ejecución.
	10	Evaluar el progreso del grupo con un juego integrado.	Evalúa su progreso en actividades físicas lúdicas.	45 min	Juego "Misión T": prueba lúdica con elementos del test T.	Conos, aros, cronómetro.	Aplicación del test T.
6	11	Evaluación individual del Test T.	Reconoce sus avances en coordinación y agilidad.	45 min	Aplicación individual del test T.	Conos, cronómetro y fichas de registro.	Hoja de resultados.
	12	Reflexión final y retroalimentación grupal.	Comunica sus logros y dificultades en actividades motrices.	45 min	Juegos libres de coordinación	Diversidad de implementos.	Autoevaluación + revisión de progresos.

ANEXO 2 PLAN DE CLASE

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR JERUSALÉN

AÑO LECTIVO
2025 - 2026

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	**ÁREA/ASIGNATURA:** CULTURA FÍSICA	**GRADO/CURSO:** SEXTO	**PARALELO:** A

N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	**TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	
BLOQUE 1	PRÁCTICAS LÚDICAS TIPOS DE JUEGOS		RECONOCER EL SENTIDO, LA NECESIDAD Y LAS POSIBILIDADES DE LAS REGLAS DE SER MODIFICADAS, CREADAS, RECREADAS, ACORDADAS Y RESPETADAS PARA PARTICIPAR/JUGAR EN DIFERENTES JUEGOS, SEGÚN SUS NECESIDADES E INTERESES. E.F 3.1.4.

2. PLANIFICACIÓN	
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	**INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:**
IDENTIFICAR Y DIFERENCIAR LAS CARACTERÍSTICAS, PROVENIENCIA Y OBJETIVOS DE DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS (DE RELEVOS, CON ELEMENTOS, COOPERATIVOS, ACUÁTICOS, POPULARES, EN EL MEDIO NATURAL, RONDAS, ENTRE OTROS) PARA PARTICIPAR EN ELLOS Y RECONOCERLOS COMO PRODUCCIÓN DE LA CULTURA. EF.3.1.4.	▪ PARTICIPA EN JUEGOS CREADOS Y DE OTRAS REGIONES DE MANERA COLECTIVA, SEGURA Y DEMOCRÁTICA, RECONOCIÉNDOLOS COMO PRODUCCIONES CULTURALES CON INFLUENCIA EN SU IDENTIDAD CORPORAL. ▪ RECONOCE LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y PROVENIENCIAS DE DIFERENTES JUEGOS Y ELIGE PARTICIPAR O JUGAR EN ELLOS, ACORDANDO REGLAS Y PAUTAS DE TRABAJO COLECTIVO SEGURAS.

EJES TRANSVERSALES:	VALORES COMPAÑERISMO INCLUSIÓN	**PERIODOS:**	2 PERIODOS CADA UNO CON UN TIEMPO DE 45 MINUTOS	**SEMANA DE INICIO:**	LUNES 21 DE ABRIL DEL 2025 (1° SEMANA)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
ANTICIPACIÓN (15 MIN) CALENTAMIENTO GENERAL: LUBRICACIÓN DE LAS ARTICULACIONES DE MANERA GENERAL POR 5 MIN. CALENTAMIENTO ESPECÍFICO: POR MEDIO DEL JUEGO DE LAS QUEMADAS EN LA QUE PONDRÉ VARIANTES, COMO QUEDAR ESTÁTICO CUANDO TENGA EL BALÓN EL QUE VA A QUEMAR 15 MIN. CONSTRUCCIÓN (60 MIN) INTRODUCIR EL DESARROLLO DE LA AGILIDAD EN LA ACTIVIDAD FÍSICA POR MEDIO DEL JUEGO. JUEGO DE CAMBIOS DE DIRECCIÓN POR SEÑALES SONORAS O MANUALES: 1° REALIZAR UNA FILA CON EL MAYOR NÚMERO DE INTEGRANTES CADA UNO CON UN GLOBO. 2° A LA SEÑAL CADA UNO SALE CON DIRECCIÓN AL OTRO EXTREMO CADA UNO CON LA VARIANTE DE COSTADO, O SOLO CON QUE LO TRANSPORTE CON UNA EXTREMIDAD, O ENTRE LAS PIERNAS, ENTRE OTRAS. 3° AL FINAL EN PAREJAS, TRANSPORTAN EL GLOBO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE, O EL GRUPO QUE FINALICE PRIMERO LA ACTIVIDAD. JUEGO MODIFICADO: TODOS COLOCAR EL GLOBO EN EL HOMBRO DE SU OTRO COMPAÑERO, E INTENTAR LLEGAR A OTRO EXTREMO SIN HACER CAER NINGÚN GLOBO. CONSOLIDACIÓN (15 MIN) REALIZAR LA CONSTRUCCIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA CUMPLIR CON LOS OBJETIVOS ANTERIORMENTE ESTABLECIDOS. VISUALIZAR Y CORREGIR LAS POSTURAS PARA TRANSPORTAR OBJETOS Y MANERAS DE DESPLAZARSE.	▪ 35 GLOBOS ▪ 4 CONOS ▪ 1 SILBATO ▪ 1 CRONÓMETRO ▪ CANCHA CON ESPACIOS LIBRES.	EXPRESA CONFIANZA EN SÍ MISMO Y EN SUS CAPACIDADES. DEMUESTRA CONSTANTE RESPETO, ATENCIÓN Y ESFUERZO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES. DESARROLLA HABILIDADES Y DESTREZAS PARA EJECUTAR LOS MOVIMIENTOS COORDINADOS BÁSICOS EN LOS JUEGOS COLECTIVOS. MUESTRA ACTITUDES DE COLABORACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO, RESPETO E INTEGRACIÓN EN LA PRÁCTICA LÚDICA.	EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN ACORDE AL DESENVOLVIENDO DE CADA ALUMNO: MUY BUENA EJECUCIÓN: 10 BUENA EJECUCIÓN: 9 EJECUCIÓN REGULAR: 8 EJECUCIÓN PÉSIMA: 7 INSTRUMENTOS: UNA HOJA DE CALIFICACIÓN CON EL LISTADO DE TODOS LOS PARTICIPANTES.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	**ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA**
NINGÚN NIÑO CUENTA CON NEE.	

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	DIRECTOR DEL ÁREA/DOCENTE RESPONSABLE DEL ÁREA:	VICERRECTOR/DIRECTOR/SUBDIRECTOR/LÍDER EDUCATIVO:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR JERUSALÉN

AÑO LECTIVO
2025 - 2026

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	**ÁREA/ASIGNATURA:** CULTURA FÍSICA	**GRADO/CURSO:** SEXTO	**PARALELO:** A

N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	**TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	
BLOQUE 1	PRÁCTICAS LÚDICAS TIPOS DE JUEGOS		PARTICIPAR EN PRÁCTICAS CORPORALES DE MANERA SEGURA, ATENDIENDO AL CUIDADO DE SÍ MISMO, DE SUS PARES Y EL MEDIO AMBIENTE.

2. PLANIFICACIÓN	
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	**INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:**
IDENTIFICAR Y DIFERENCIAR LAS CARACTERÍSTICAS, PROVENIENCIA Y OBJETIVOS DE DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS (DE RELEVOS, CON ELEMENTOS, COOPERATIVOS, ACUÁTICOS, POPULARES, EN EL MEDIO NATURAL, RONDAS, ENTRE OTROS) PARA PARTICIPAR EN ELLOS Y RECONOCERLOS COMO PRODUCCIÓN DE LA CULTURA. EF.3.1.1	▪ PARTICIPA EN JUEGOS CREADOS Y DE OTRAS REGIONES DE MANERA COLECTIVA, SEGURA Y DEMOCRÁTICA, RECONOCIÉNDOLOS COMO PRODUCCIONES CULTURALES CON INFLUENCIA EN SU IDENTIDAD CORPORAL. ▪ RECONOCE LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y PROVENIENCIAS DE DIFERENTES JUEGOS Y ELIGE PARTICIPAR O JUGAR EN ELLOS, ACORDANDO REGLAS Y PAUTAS DE TRABAJO COLECTIVO SEGURAS.

EJES TRANSVERSALES:	VALORES COMPAÑERISMO DETERMINACIÓN	**PERIODOS:**	2 PERIODOS CADA UNO CON UN TIEMPO DE 45 MINUTOS	**SEMANA DE INICIO:**	LUNES 28 DE ABRIL DEL 2025 (2° SEMANA)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
ANTICIPACIÓN (15 MIN) CALENTAMIENTO GENERAL: POR MEDIO DE MÚSICA EMPLEAR MOVIMIENTOS LIBRES POR 5 MIN. CALENTAMIENTO ESPECÍFICO: TODOS LOS INTEGRANTES TROTAN ALREDEDOR DE LA CANCHA A LA VOZ DE MANDO TOCAR CABEZA, RODILLAS, ESPALDA, EVITAR QUE OTROS LOS TOQUEN MIENTRAS DURA LA ACTIVIDAD. 10 MIN. CONSTRUCCIÓN (60 MIN) DEMOSTRAR O DESARROLLAR EL CONTROL CORPORAL EN LOS DESPLAZAMIENTOS. TRABAJAR CAMBIOS DE DIRECCIÓN: 1° DESDE CADA ESQUINA DE LA CANCHA SALE 1 PARTICIPANTE AL CENTRO DE LA MISMA INTENTANDO SER EL PRIMERO EN COGER EL PAÑUELO O BALÓN. 2° VA A SER UN CIRCUITO APROXIMADAMENTE DE 3 METROS EN DONDE LOS CONOS Y BARRAS VAN A OBSTACULIZAR SU CAMINO LIBRE. 3° PRIMER CIRCUITO DESPLAZARSE LATERALMENTE, LUEGO SALTAR Y RETROCEDER PARA AL FINAL AVANZAR EN VELOCIDAD AL PAÑUELO O BALÓN. JUEGO MODIFICADO: TRANSPORTAR UN IMPLEMENTO MIENTRAS REALIZA LA ACTIVIDAD SIN DEJARLO CAER. CONSOLIDACIÓN (15 MIN) EN UN SOLO GRUPO TODOS COGIDOS DE LA MANO Y CON 5 PERSONAS ADENTRO, ESTOS INTENTARAN SALIR DEL CÍRCULO SIN CAUSAR DAÑO AL CONTRINCANTE MIENTRAS LA RUEDA GIRA. VISUALIZAR Y VER LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE CADA PARTICIPANTE.	▪ 20 CONOS ▪ 1 SILBATO ▪ 1 CRONÓMETRO ▪ CANCHA CON ESPACIOS LIBRES. ▪ CINTA ▪ PAÑUELO ▪ BALÓN	EXPRESA CONFIANZA EN SÍ MISMO Y EN SUS CAPACIDADES. DEMUESTRA CONSTANTE RESPETO, ATENCIÓN Y ESFUERZO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES. DESARROLLA HABILIDADES Y DESTREZAS PARA REACCIONAR ANTE UN ESTÍMULO. MUESTRA ACTITUDES DE COLABORACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO, RESPETO E INTEGRACIÓN EN LA PRÁCTICA LÚDICA.	EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN ACORDE AL TIEMPO DE CADA ALUMNO: EL TIEMPO SE TOMA E N BASE AL TEST T. MUY BUENA EJECUCIÓN: 10 BUENA EJECUCIÓN: 9 EJECUCIÓN REGULAR: 8 EJECUCIÓN PÉSIMA: 7 INSTRUMENTOS: UNA HOJA DE CALIFICACIÓN CON EL LISTADO DE TODOS LOS PARTICIPANTES.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	**ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA**
NINGÚN NIÑO CUENTA CON NEE.	

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	DIRECTOR DEL ÁREA/DOCENTE RESPONSABLE DEL ÁREA:	VICERRECTOR/DIRECTOR/SUBDIRECTOR/LÍDER EDUCATIVO:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	**ÁREA/ASIGNATURA:** CULTURA FÍSICA	**GRADO/CURSO:** SEXTO	**PARALELO:** A

N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	**TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	
BLOQUE 1	PRÁCTICAS LÚDICAS TIPOS DE JUEGOS		PARTICIPAR EN PRÁCTICAS CORPORALES DE MANERA SEGURA, ATENDIENDO AL CUIDADO DE SÍ MISMO, DE SUS PARES Y EL MEDIO AMBIENTE.

2. PLANIFICACIÓN	
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	**INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:**
RECONOCER LA IMPORTANCIA DEL CUIDADO DE SÍ Y DE LAS DEMÁS PERSONAS DURANTE LA PARTICIPACIÓN EN DIFERENTES PRÁCTICAS CORPORALES, IDENTIFICANDO LOS POSIBLES RIESGOS. EF.3.6.4	▪ PARTICIPA EN JUEGOS CREADOS Y DE OTRAS REGIONES DE MANERA COLECTIVA, SEGURA Y DEMOCRÁTICA, RECONOCIÉNDOLOS COMO PRODUCCIONES CULTURALES CON INFLUENCIA EN SU IDENTIDAD CORPORAL. ▪ RECONOCE LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y PROVENIENCIAS DE DIFERENTES JUEGOS Y ELIGE PARTICIPAR O JUGAR EN ELLOS, ACORDANDO REGLAS Y PAUTAS DE TRABAJO COLECTIVO SEGURAS.

EJES TRANSVERSALES:	VALORES COMPAÑERISMO DETERMINACIÓN	**PERIODOS:**	2 PERIODOS CADA UNO CON UN TIEMPO DE 45 MINUTOS	**SEMANA DE INICIO:**	LUNES 05 DE MAYO DEL 2025 (3° SEMANA)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
ANTICIPACIÓN (15 MIN) CALENTAMIENTO GENERAL: REALIZANDO LA LUBRICACIÓN DE LAS ARTICULACIONES POR 5 MIN. CALENTAMIENTO ESPECÍFICO: DESARROLLAR EXPLOSIVIDAD EN LAS PIERNAS CON ZIGZAG, SALTOS, PIES JUNTOS O RESPUESTA A UN ESTÍMULO.10 MIN. CONSTRUCCIÓN (60 MIN) APLICAR HABILIDADES MOTRICES EN GESTOS RECREATIVOS. PRACTICAR EL TEST T DE FORMA LÚDICA: 1° COLOCAR LOS 4 CONOS QUE INTERVIENEN EN LA EJECUCIÓN DEL TEST T, EN EL CONO 2 UN CHICO SOSTENDRÁ EL MATERIAL LÚDICO. 2° EL JOVEN DEL CONO 1 SALE A VELOCIDAD PARA RECOGER LAS PELOTAS QUE LANZARA EN PARTICIPANTE 2 YA SEA DERECHA, IZQUIERDA; Y REGRESA DE ESPALDAS. 3° EL JOVEN QUE DISTRIBUYA LAS PELOTAS NO LAS TENDRÁ QUE ENVIAR MÁS ALLÁ DEL CONO LÍMITE. JUEGO MODIFICADO: PODEMOS HACERLE SALIR A LOS PARTICIPANTES CON VARIANTES COMO ACOSTADOS EN EL PISO, SENTADOS, EN DOS PIES, ENTRE OTRAS. CONSOLIDACIÓN (15 MIN) EN UN SOLO GRUPO Y ACTIVIDAD ANALIZAR SUPERFICIALMENTE LA VELOCIDAD QUE LLEVARA EN TOMAR CADA PARTICIPANTE PARA ANALIZAR SU AGILIDAD FÍSICA. VISUALIZAR Y VER LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE CADA PARTICIPANTE.	▪ 4 CONOS ▪ 1 SILBATO ▪ 1 CRONÓMETRO ▪ CANCHA CON ESPACIOS LIBRES. ▪ CINTA ▪ ESFERO	EXPRESA CONFIANZA EN SÍ MISMO Y EN SUS CAPACIDADES. DEMUESTRA CONSTANTE RESPETO, ATENCIÓN Y ESFUERZO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES. DESARROLLA HABILIDADES Y DESTREZAS PARA REACCIONAR ANTE UN ESTÍMULO. MUESTRA ACTITUDES DE COLABORACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO, RESPETO E INTEGRACIÓN EN LA PRÁCTICA LÚDICA.	EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN ACORDE AL TIEMPO DE CADA ALUMNO: EL TIEMPO SE TOMA E N BASE AL TEST T. MUY BUENA EJECUCIÓN: 10 BUENA EJECUCIÓN: 9 EJECUCIÓN REGULAR: 8 EJECUCIÓN PÉSIMA: 7 INSTRUMENTOS: UNA HOJA DE CALIFICACIÓN CON EL LISTADO DE TODOS LOS PARTICIPANTES.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA
NINGÚN NIÑO CUENTA CON NEE.	

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	DIRECTOR DEL ÁREA/DOCENTE RESPONSABLE DEL ÁREA:	VICERRECTOR/DIRECTOR/SUBDIRECTOR/LÍDER EDUCATIVO:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR JERUSALÉN

AÑO LECTIVO
2025 - 2026

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE: KEVIN SALAZAR		**ÁREA/ASIGNATURA:** CULTURA FÍSICA		**GRADO/CURSO:** SEXTO		**PARALELO:** A
N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	**TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:**	PARTICIPAR EN PRÁCTICAS CORPORALES DE MANERA SEGURA, ATENDIENDO AL CUIDADO DE SÍ MISMO, DE SUS PARES Y EL MEDIO AMBIENTE.			
BLOQUE 1	PRÁCTICAS LÚDICAS TIPOS DE JUEGOS					

2. PLANIFICACIÓN					
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:				**INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:**	
RECONOCER LA IMPORTANCIA DEL CUIDADO DE SÍ Y DE LAS DEMÁS PERSONAS DURANTE LA PARTICIPACIÓN EN DIFERENTES PRÁCTICAS CORPORALES, IDENTIFICANDO LOS POSIBLES RIESGOS. EF.3.6.4				▪ PARTICIPA EN JUEGOS CREADOS Y DE OTRAS REGIONES DE MANERA COLECTIVA, SEGURA Y DEMOCRÁTICA, RECONOCIÉNDOLOS COMO PRODUCCIONES CULTURALES CON INFLUENCIA EN SU IDENTIDAD CORPORAL. ▪ RECONOCE LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y PROVENIENCIAS DE DIFERENTES JUEGOS Y ELIGE PARTICIPAR O JUGAR EN ELLOS, ACORDANDO REGLAS Y PAUTAS DE TRABAJO COLECTIVO SEGURAS.	
EJES TRANSVERSALES:	VALORES COMPAÑERISMO DETERMINACIÓN	**PERIODOS:**	2 PERIODOS CADA UNO CON UN TIEMPO DE 45 MINUTOS	**SEMANA DE INICIO:**	LUNES 19 DE MAYO DEL 2025 (4° SEMANA)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
ANTICIPACIÓN (15 MIN) CALENTAMIENTO GENERAL: REALIZANDO LA LUBRICACIÓN DE LAS ARTICULACIONES POR 5 MIN. CALENTAMIENTO ESPECÍFICO: DESARROLLAR EXPLOSIVIDAD EN LAS PIERNAS CON ZIGZAG, SALTOS, PIES JUNTOS O RESPUESTA A UN ESTÍMULO.10 MIN. CONSTRUCCIÓN (60 MIN) AFIANZAR EL PATRÓN TEST T, DANDO A CONOCER LÍMITES DE TIEMPO YA ESTABLECIDOS. AJUSTA LOS MOVIMIENTOS AL RITMO DE LA ACTIVIDAD: 1° EN FILA HACEMOS COMPETENCIA ENTRE PARTICIPANTES, PERO CON VARIANTES ACORDE AL TEST T QUE VAMOS A DESARROLLAR. 2° ENTRE LAS VARIANTES TENEMOS DIRIGIRSE DE UN PUNTO A OTRO DE MANERA LATERAL DERECHA O IZQUIERDA, DE FRENTE Y DE ESPALDAS. 3° APLICAR TRABAJO COLABORATIVO EN EL CASO DE TRANSPORTARSE DE LADO IR JUNTO DE LA MANO CON SUS COMPAÑEROS, IGUAL CON LÍMITE DE TIEMPO. JUEGO MODIFICADO: YA DE MANERA LÚDICA RECALCAREMOS IR CON UN OBJETO JUNTO AL COMPAÑERO O TRASLADARSE EN POSICIONES DE ANIMALES. CONSOLIDACIÓN (15 MIN) EN UN SOLO GRUPO Y ACTIVIDAD ANALIZAR SUPERFICIALMENTE LA VELOCIDAD QUE LLEVARA EN TOMAR CADA PARTICIPANTE PARA ANALIZAR SU AGILIDAD FÍSICA.	▪ 25 CONOS ▪ 1 SILBATO ▪ 1 CRONÓMETRO ▪ CANCHA CON ESPACIOS LIBRES. ▪ CINTA ▪ MÚSICA ▪ GLOBOS O BALONES	EXPRESA CONFIANZA EN SÍ MISMO Y EN SUS CAPACIDADES. DEMUESTRA CONSTANTE RESPETO, ATENCIÓN Y ESFUERZO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES. DESARROLLA HABILIDADES Y DESTREZAS PARA REACCIONAR ANTE UN ESTÍMULO. MUESTRA ACTITUDES DE COLABORACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO, RESPETO E INTEGRACIÓN EN LA PRÁCTICA LÚDICA.	EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN ACORDE AL TIEMPO DE CADA ALUMNO: EL TIEMPO SE TOMA E N BASE AL TEST T. MUY BUENA EJECUCIÓN: 10 BUENA EJECUCIÓN: 9 EJECUCIÓN REGULAR: 8 EJECUCIÓN PÉSIMA: 7 INSTRUMENTOS: UNA HOJA DE CALIFICACIÓN CON EL LISTADO DE TODOS LOS PARTICIPANTES.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	**ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA**
NINGÚN NIÑO CUENTA CON NEE.	

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: KEVIN SALAZAR	DIRECTOR DEL ÁREA/DOCENTE RESPONSABLE DEL ÁREA:	VICERRECTOR/DIRECTOR/SUBDIRECTOR/LÍDER EDUCATIVO:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025	FECHA:21/04/2025

ANEXO 3 FOTOGRAFÍAS







