

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:

JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

AUTOR: ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL

TUTOR: LIC. MOPOSITA CAILLAMARA FREDY GEOVANNY, MG

Ambato - Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. MOPOSITA CAILLAMARA FREDY GEOVANNY, MG**, con cédula de ciudadanía **1713489787,** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **"JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR",** desarrollado por el estudiante **ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL**, 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.

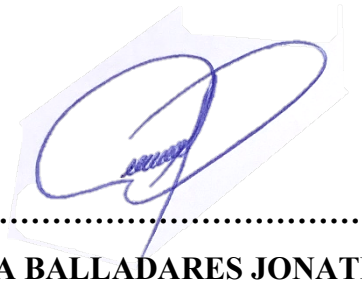
Firmado electrónicamente por:
FREDY GEOVANNY
MOPOSITA CAILLAMARA
Validar únicamente con FirmaEC

……

LIC. MOPOSITA CAILLAMARA FREDY GEOVANNY, MG
C.C. 1802723161

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **"JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR"**, 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.



……

ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL
C.C. 1805450788

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **"JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR"**, presentado por el señor **ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL**, 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

Firmado electrónicamente por:
LENIN ESTEBAN
LOAIZA DAVILA
Validar únicamente con FirmaEC

……

ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD
C.C. 1715330088
Miembro de Comisión Calificadora

Firmado electrónicamente por:
MARIANO RAFAEL
MALDONADO CHOCHOS
Validar únicamente con FirmaEC

……

LIC. MALDONADO CHOCHOS MARIANO RAFAEL, MG
C.C. 0802952770
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación lo dedico a Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud y fortaleza para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor. A mis padres Luis Anchaluiza y Beatriz Balladares por darme la vida y guiarme en todo momento.

A mis hermanos David y Jesy esa compañía incondicional, para apoyarnos mutuamente, me han brindado alegrías y lecciones de vida.

Va dedicado a mis abuelitos, en especial para mi abuelito José Balladares aquel ángel que desde el cielo me protege, quienes con su bondad y cariño me dan sus bendiciones para lograr mis metas.

A mis sobrinas, que este triunfo que hoy alcanzo les sirva de estímulo para que, en un futuro, comprendan el significado de trazarse metas y luchar hasta alcanzarlas.

A mi novia Cynthia que llegó a mi vida y a lo largo de este tiempo juntos me ha enseñado el valor de la perseverancia y ha visto en mi una persona capaz de dar lo mejor de sí.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por ser el motor principal en mi vida, por acompañarme y darme la fuerza necesaria para luchar por mis

sueños y permitirme confiarle mis anhelos con la certeza de que estos se plasmarán.

A mis padres que cada mañana salen a trabajar para darme la más valiosa herencia, mi profesión.

A la Universidad Técnica de Ambato el alma máter que sembró su semilla de conocimientos en mí, germinando así el alma y espíritu de un buen profesional, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y sus docentes.

A mi Tutor Lic. Fredy Moposita sin usted y sus virtudes, su paciencia y constancia este trabajo no lo hubiese logrado tan fácil. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no salían de mi pensamiento las ideas para escribir lo que hoy he logrado. Usted formó parte importante de esta historia con sus aportes profesionales que lo caracterizan.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

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

ÍNDICE DE GRÁFICOS x

RESUMEN EJECUTIVO xi

ABSTRACT xii

CAPÍTULO I 13

MARCO TEÓRICO 13

1.1. Antecedentes de la investigación 13

Objetivo General 28

Objetivo Específico 1: 28

Objetivo Específico 2: 28

Objetivo específico 3: 28

CAPÍTULO II 29

METODOLOGÍA 29

2.1 Materiales 29

2.2 Métodos 29

CAPÍTULO III 37

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 37

3.1. Análisis y discusión de los resultados 37
CAPÍTULO IV 42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 42
4.1 Conclusiones 42
4.2 Recomendaciones 42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Recursos Materiales.....29

Tabla 2. Caracterización de la muestra de estudio.....32

Tabla 3. Resultados del diagnóstico de la velocidad de reacción en la muestra de estudio ...37

Tabla 4. Nivel de velocidad de reacción inicial.....37

Tabla 5. Resultados posteriores a la aplicación de la velocidad de reacción mediante un programa 38

Tabla 6. Niveles de velocidad de reacción posterior a la aplicación de la educación física....38

Tabla 7. Diferencia de resultados entre el pre y el post de la intervención 39

Tabla 8. Análisis cruzado de los niveles pre y post de la velocidad de reacción.....40

Tabla 9. Comprobación de hipótesis.....40

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Proceso de Metodológico de los Juegos de Oposición.....19

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

TEMA: JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

AUTOR: ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL
TUTOR: LIC. MOPOSITA CAILLAMARA FREDY GEOVANNY, MG

RESUMEN EJECUTIVO

Se investigaron los antecedentes de la actividad física y su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes de EGB Superior, con especial énfasis en la velocidad de reacción como habilidad motriz esencial. Se identificó que los juegos de oposición, debido a su naturaleza lúdica y competitiva, pueden estimular y mejorar la velocidad de reacción, al promover la toma de decisiones rápidas, la respuesta a estímulos imprevistos y los movimientos explosivos para ello, se aplicó el test de Letwin como herramienta de medición.

La investigación abordó la importancia de la velocidad de reacción, para el rendimiento físico y las estrategias pedagógicas que pueden implementar los docentes para fortalecer esta habilidad en los estudiantes mediante juegos de oposición. Además, se analizaron estudios previos que sustentan la efectividad de estas metodologías en el contexto escolar.

Palabras Clave: juegos de oposición; velocidad de reacción; coordinación; reflejos

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

THEME: JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

AUTHOR: ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL
TUTOR: LIC. MOPOSITA CAILLAMARA FREDY GEOVANNY, MG

ABSTRACT

The background of physical activity and its impact on the overall development of upper basic education students were investigated, with special emphasis on reaction speed as an essential motor skill. It was identified that opposition games, due to their playful and competitive nature, can stimulate and improve reaction speed by promoting quick decision-making, responses to unforeseen stimuli, and explosive movements. To this end, the Letwin test was applied as a measurement tool.

The research addressed the importance of reaction speed for physical performance and the pedagogical strategies that teachers can implement to strengthen this skill in students through opposition games. Furthermore, previous studies supporting the effectiveness of these methodologies in the school context were analyzed.

Keywords: opposition games; reaction speed, coordination; reflexes

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La actividad física comprende un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en la etapa de la Educación General Básica Superior (EGB), donde se consolidan importantes habilidades motrices y cognitivas. Dentro del campo de la educación física, los juegos de oposición representan una estrategia didáctica dinámica que promueve no solo la participación activa y el trabajo en equipo, sino también el fortalecimiento de capacidades perceptivo-motoras esenciales como la velocidad de reacción (Calderón, 2021).

La velocidad de reacción es una habilidad clave en el rendimiento físico, ya que permite responder con rapidez y eficacia ante estímulos imprevistos. Esta capacidad puede ser estimulada y mejorada mediante prácticas lúdicas que involucren confrontación, toma de decisiones rápidas y movimientos explosivos, características inherentes a los juegos de oposición (Escalante y Sánchez, 2021). En consecuencia, se vuelve relevante estudiar cómo estos juegos inciden en la mejora del tiempo de reacción de los estudiantes, dentro de un enfoque pedagógico adaptado a sus necesidades y características evolutivas.

En este marco teórico se abordarán los fundamentos de la velocidad de reacción, el concepto y las características de los juegos de oposición, su relación directa con el desarrollo de dicha capacidad, así como la importancia del desarrollo motor en los adolescentes y las estrategias pedagógicas aplicables. Finalmente, se presentarán estudios previos que sustentan teóricamente la aplicación de estas metodologías dentro del ámbito escolar.

1.2. **Estudios Previos y Antecedentes Investigativos**

La relación entre juegos de oposición y el desarrollo de la velocidad de reacción ha sido objeto de análisis en múltiples investigaciones dentro del ámbito educativo, la psicomotricidad y la neurociencia educativa. Estos estudios proporcionan evidencia del impacto positivo que tiene la práctica sistemática de este tipo de juegos sobre las habilidades motoras y cognitivas de los estudiantes.

- **Antecedentes Investigativos**

Jiménez (2023) expresa en su tema de investigación: Juegos pre deportivos en el desarrollo de la velocidad de reacción dentro de la clase de educación física en escolares de EGB, con un estudio cuasi-experimental evaluó la incidencia de juegos pre deportivos en la velocidad de reacción de estudiantes y los resultados indicaron mejoras significativas en la velocidad de reacción tras la implementación de actividades lúdicas estructuradas.

Calderón (2023) con su tema de investigación: Los juegos de persecución en el desarrollo de la capacidad de reacción motriz en escolares de Educación General Básica Media. Repositorio Universidad Técnica de Ambato, con un estudio pre-experimental determinó que los juegos de persecución tienen una incidencia positiva en la capacidad de respuesta motora del alumno después de usar estos juegos se observó una mejora significativa en la velocidad de reacción.

Tirado (2023) en el área de estudio: Juegos con balón en el desarrollo de la velocidad de reacción en escolares de Educación General Básica Media. Repositorio Universidad Técnica de Ambato, con un estudio cuasi-experimental evidenció que la implementación de juegos con balón en la clase de educación física mejora significativamente la velocidad de reacción de los estudiantes. Los resultados fueron estadísticamente significativos, respaldando la hipótesis de la investigación.

Ponluisa (2023) en el proyecto de indagación: Los juegos de velocidad en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de EGB, con un estudio casi experimental, evaluó la eficiencia de los juegos de velocidad en el desarrollo de las habilidades básicas de las habilidades motoras. Los resultados mostraron mejoras significativas a la velocidad de las reacciones de los estudiantes después de la intervención.

Sailema y Mayorga (2023) con su pesquisa: Los juegos de oposición en el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol en escolares de Educación Básica Superior, con un estudio cuasi-experimental determinó que los juegos de oposición tienen una incidencia positiva en el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol. Aunque el enfoque principal fue el fútbol, los resultados sugieren que los juegos de oposición también pueden influir en la velocidad de reacción de los estudiantes.

Investigaciones realizadas en instituciones educativas han mostrado que la implementación de programas basados en juegos reactivos y de oposición puede generar mejoras significativas en los tiempos de respuesta de los alumnos. Por ejemplo, estudios

comparativos antes y después de una intervención lúdica reflejan una reducción notable en los milisegundos requeridos para iniciar un movimiento ante un estímulo.

- Aplicación de juegos de oposición en adolescentes: (Muñoz y Valencia, 2024).

Diversos trabajos han destacado que los estudiantes de Educación General Básica Superior, al estar en una etapa de maduración neuromotora avanzada, responden eficazmente a estímulos complejos, y los juegos de oposición representan un entorno propicio para fortalecer esta habilidad. Se ha comprobado que, además de mejorar la velocidad de reacción, se promueve el desarrollo de la atención sostenida y la toma de decisiones bajo presión.

- Investigaciones sobre metodologías activas: (Lagardera y Lavega, 2022)

Estudios en didáctica de la educación física indican que el uso de metodologías activas como el juego, especialmente en su forma de oposición, incrementa la participación, la motivación intrínseca y el compromiso cognitivo, elementos clave para el aprendizaje significativo y la mejora del rendimiento motor.

1.3. Fundamentos de la Velocidad de Reacción

La velocidad de reacción es la capacidad física básica, que es parte de la percepción de las habilidades motoras. Esto se define como el tiempo entre el diseño del estímulo y el inicio de la respuesta del motor (Smith y Jones, 2021). Es crucial en diversas actividades físicas y deportivas, especialmente en contextos en los que se requiere actuar de forma rápida ante una señal visual, auditiva o táctil.

Se presentan los tipos de reacción (García y López, 2022):

Reacción simple: Se da cuando el estímulo es único y conocido de antemano, al igual que la respuesta (por ejemplo, correr al escuchar un silbato).

Reacción de elección: Implica seleccionar una respuesta adecuada entre varias posibles, ante estímulos distintos (por ejemplo, moverse hacia un lado específico según el color de una señal).

Reacción compleja: Involucra situaciones cambiantes, impredecibles y la necesidad de tomar decisiones rápidas bajo presión (por ejemplo, esquivar o interceptar a un oponente en un juego de oposición).

1.4. Factores que Influyen en la Velocidad de Reacción

Edad y maduración del sistema nervioso: A medida que los estudiantes crecen, mejoran sus capacidades de procesamiento y respuesta (Barrera Herrera, 2014).

Condición física y coordinación motriz: Un cuerpo bien preparado responde más rápidamente.

Nivel de atención y concentración: Un alto grado de enfoque disminuye el tiempo de respuesta.

Experiencia y práctica: La repetición de estímulos y respuestas mejora la automatización de la reacción.

Otros factores que pueden influir en la velocidad de reacción de los estudiantes según Molina y Paredes (2019):

Atención: La capacidad de concentrarse en la tarea afecta la rapidez de respuesta.

Motivación: Estudiantes motivados tienden a responder más rápidamente.

Experiencia previa: Conocimientos previos facilitan respuestas más ágiles.

Ambiente de aprendizaje: Un entorno estimulante puede mejorar la velocidad de reacción.

1.5. Aplicación Pedagógica de la Velocidad de Reacción

La velocidad de reacción son las habilidades básicas en el ejercicio físico porque afecta directamente el rendimiento y la seguridad de los estudiantes en la práctica deportiva y de actividad física. Desarrollar esta capacidad permite a los estudiantes responder rápidamente a estímulos, mejorar su coordinación y prevenir lesiones (Caballero et al., 2016).

Para fomentar una respuesta rápida y efectiva en los estudiantes, se pueden implementar las siguientes estrategias: (Molina y Paredes, 2019)

Simulaciones y Aprendizaje Activo: Utilizar herramientas como simuladores para practicar reacciones rápidas en un entorno controlado.

Retroalimentación Inmediata: Proporcionar comentarios rápidos para reforzar el aprendizaje.

Prácticas Repetitivas: La repetición de tareas mejora la rapidez y precisión de las respuestas.

1.6. **Estrategias Pedagógicas para Desarrollar la Velocidad de Reacción**

Juegos con Balón: Implementar actividades lúdicas que involucren el uso de balones puede mejorar significativamente la velocidad de reacción en los escolares. Según una investigación realizada en la "Unidad Educativa Domingo Faustino Sarmiento", se evidenció que los juegos de pelota tienen un impacto positivo en el desarrollo de esta habilidad (Torres y Mayorga, Los juegos de oposición en el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol en escolares de Educación Básica Superior, 2023).

Ejercicios de Coordinación y Agilidad: Diseñar programas de ejercicios que combinen coordinación y velocidad de reacción es esencial. Un estudio sobre niños de 9 y 10 años destaca la importancia de estructurar programas que potencien el desempeño físico-deportivo, enfocándose en la mejora de la rapidez de reacción (González y Ruiz, 2020).

Juegos Pre-deportivos: Los juegos pre-deportivos son herramientas efectivas para trabajar la velocidad de reacción. Una investigación en la "Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra" demostró que la aplicación de estos juegos contribuye al progreso de la velocidad de reacción en alumnos de EGB (Pérez y Hernández, 2021).

A continuación, se presentan sus beneficios (Castañer, Camerino, y Iglesias, El desarrollo neuromotor y su impacto en el rendimiento académico, 2020):

1.7. Beneficios de Desarrollar la Velocidad de Reacción

Mejora del Rendimiento Deportivo: La velocidad de reacción permite a los estudiantes anticipar y responder rápidamente a los movimientos del oponente, lo que es crucial en deportes como el fútbol, el baloncesto y el atletismo.

Prevención de Lesiones: Una respuesta rápida ante situaciones imprevistas puede ayudar a evitar lesiones, ya que permite al cuerpo reaccionar rápidamente ante un estímulo inesperado.

Desarrollo de Habilidades Cognitivas: La práctica de ejercicios que desarrollen la velocidad de reacción estimula habilidades cognitivas como la concentración, la toma de decisiones rápidas y la capacidad de reaccionar bajo presión

1.8. Importancia en el contexto escolar

En la Educación General Básica Superior (aproximadamente de 12 a 15 años), los estudiantes se encuentran en una etapa ideal para el desarrollo de habilidades perceptivo-motoras. La velocidad de reacción no solo contribuye al rendimiento físico, sino también a la

mejora de habilidades cognitivas como la toma de decisiones, la anticipación y la resolución de problemas, especialmente dentro de actividades lúdicas como los juegos de oposición. (Barrera Herrera, 2014).

2. Juegos de Oposición

Los juegos de oposición son una categoría de juegos motores en los que los participantes compiten entre sí, tratando de alcanzar un objetivo mientras interfieren con el logro del objetivo del oponente (Pérez et al. 2021). Estos juegos implican una interacción directa, donde el desempeño de un jugador influye activamente en el resultado del otro, promoviendo habilidades físicas, cognitivas y sociales.

Según autores como Parlebas (2021) sostienen que los juegos de oposición se definen como actividades lúdicas en las que existe una confrontación motriz entre dos o más jugadores o equipos, con el fin de ganar, superar o evitar al adversario. Estos juegos se caracterizan por una dinámica constante de acción y reacción, lo que los convierte en contextos ideales para trabajar la velocidad de respuesta y la toma de decisiones bajo presión.

2.1. Clasificación de los juegos de oposición

Juegos de oposición individual: Un jugador contra otro, por ejemplo, “tira y esquiva” o “duelos con conos”.

Juegos de oposición en equipo: Dos o más jugadores colaboran para vencer al equipo contrario, como en “captura de banderas” o “balón prisionero”.

Juegos de oposición con implementos: Incorporan objetos como pelotas, aros o bastones, lo cual incrementa la complejidad motriz.

2.2. Características principales

Interacción directa entre oponentes.

Presencia de reglas claras y objetivos definidos.

Participación activa y constante de los estudiantes.

Fomento del pensamiento estratégico y la toma rápida de decisiones.

Desarrollo de la coordinación, agilidad y velocidad de reacción.

Alto nivel de motivación e implicación emocional.

2.3. Importancia pedagógica

Los juegos de oposición son ampliamente utilizados en educación física porque favorecen la adquisición de valores como el respeto, la cooperación (en juegos por equipos), la tolerancia a la frustración y el autocontrol. Además, son una herramienta efectiva para mejorar componentes físicos como la agilidad, la percepción espacial y, especialmente, la velocidad de reacción, debido a la constante necesidad de anticipar y responder ante las acciones del adversario (Lavega et al., 2014).

Figura 1

Proceso de Metodológico de los Juegos de Oposición



Nota. *Elaboración Propia*

2.4. Desarrollo de competencias motrices y técnicas

La práctica de juegos de oposición permite a los estudiantes perfeccionar habilidades motrices esenciales, como la coordinación, el equilibrio, la velocidad y la fuerza. Además, favorece el aprendizaje y perfeccionamiento de técnicas específicas de cada deporte, contribuyendo a una formación física integral (Torres y Mayorga, 2023).

2.5. Fomento de valores y competencias sociales

Participar en juegos de oposición promueve valores como el respeto, la tolerancia, la empatía y la cooperación. Aunque el objetivo es vencer al oponente, los estudiantes aprenden a valorar el esfuerzo propio y ajeno, a gestionar la victoria y la derrota, y a trabajar en equipo para alcanzar metas comunes (Lavega et al., 2014).

2.6. Estimulación cognitiva y toma de decisiones

Estos juegos requieren que los participantes tomen decisiones rápidas y efectivas, anticipen las acciones del oponente y adapten sus estrategias en tiempo real. Este proceso estimula funciones cognitivas como la atención, la memoria de trabajo y el pensamiento estratégico (Sáez de Ocáriz et al., 2014).

2.7. Gestión emocional y regulación del comportamiento

La competencia inherente a los juegos de oposición puede generar emociones intensas. Sin embargo, cuando se gestionan adecuadamente, estas emociones ayudan al progreso de la inteligencia emocional, que permite a los estudiantes reconocer, comprender y regular sus sentimientos en situaciones de juego (Caballero García et al., 2016).

2.8. Inclusión y adaptación curricular

Los juegos de oposición pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y necesidades educativas, promoviendo la inclusión de todos los estudiantes. A través de modificaciones en las reglas, el espacio de juego o los roles asignados, se puede garantizar la participación activa y significativa de cada alumno (Lavega et al., 2014).

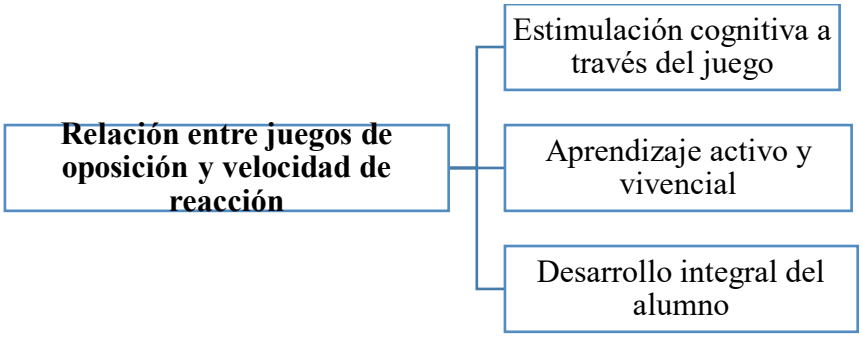
Además, son una herramienta pedagógica valiosa en la educación física, ya que contribuyen al progreso integral de los estudiantes, incluyendo aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales. Su implementación adecuada en el currículo escolar favorece una formación completa y equilibrada, preparando a los alumnos para enfrentar desafíos tanto dentro como fuera del ámbito deportivo (Pérez y Hernández, 2021).

3. Relación entre juegos de oposición y velocidad de reacción

La relación entre los juegos de oposición y la velocidad de reacción es directa y significativa, especialmente en el contexto educativo. Este tipo de juegos exige respuestas inmediatas a estímulos cambiantes, lo que los convierte en un medio eficaz para desarrollar la capacidad de reacción rápida en los estudiantes (González y Ruiz, 2020).

Figura 2

Relación entre juegos de oposición y velocidad de reacción



Nota. *Tomado de: Los juegos de oposición en el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol en escolares de Educación Básica Superior (Torres y Mayorga, 2023).*

3.1. Estimulación cognitiva a través del juego

En los juegos de oposición, los estímulos cambian constantemente: movimientos de oponentes, variaciones del entorno, decisiones tácticas. Estas situaciones demandan una respuesta rápida y adaptativa**,** lo cual fortalece la velocidad de reacción y el pensamiento estratégico (Sáez de Ocáriz et al. 2014).

3.2. Aprendizaje activo y vivencial

La pedagogía actual promueve el aprendizaje significativo a través de la experiencia. Los juegos de oposición permiten que los alumnos vivan el aprendizaje de la velocidad de reacción de forma práctica, a través de actividades que implican el cuerpo y la mente (Castro y Guerrero, 2023).

3.3. Desarrollo integral del alumno

Además de mejorar las habilidades físicas, estos juegos desarrollan competencias sociales como la empatía, el respeto a las reglas y la tolerancia a la frustración, factores clave en la formación integral de los alumnos (Castañer, et al. 2020).

3.4. Mecanismo de influencia

Durante un juego de oposición, los estudiantes deben observar, procesar información y ejecutar una respuesta motriz en fracciones de segundo. Este ciclo estímulo–respuesta mejora con la práctica constante, ya que activa el sistema nervioso central y optimiza la comunicación entre los sentidos y los músculos.

Por ejemplo, al intentar interceptar a un compañero que corre en una dirección inesperada, el estudiante debe: (García y López, 2022)

1. Percibir el movimiento (estímulo visual).

2. Procesar la información para decidir cómo actuar (elección de estrategia).

3. Ejecutar la acción con rapidez (respuesta motriz inmediata).

4. Evidencia académica y práctica

Estudios en educación física han demostrado que la implementación de juegos de oposición como parte del currículo escolar contribuye al desarrollo de habilidades perceptivo-motrices. Investigaciones han evidenciado que estudiantes expuestos regularmente a este tipo de juegos muestran mejoras en la velocidad de reacción, coordinación y toma de decisiones (Torres y Mayorga, Los juegos de oposición en el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol en escolares de Educación Básica Superior, 2023).

4.1. Evidencia académica

- Desarrollo de Habilidades Técnicas en Fútbol

Una investigación realizada en la Universidad Técnica de Ambato evidenció que el uso de juegos de oposición contribuye significativamente al desarrollo de fundaciones técnicas de fútbol en Educación Básica Superior (EBS). La investigación utilizó una metodología cuasi-experimental con un diseño pre y post-test, aplicando la batería de "Control Técnico del Fútbol" de Montes (2006). Los resultados mostraron mejoras en indicadores como control, conducción, pase y tiro, sugiriendo que los juegos de oposición son efectivos para mejorar las habilidades técnicas en este deporte (Torres y Mayorga, 2023).

- Mejora en Acciones de Juego mediante Metodologías Comprensivas

Un estudio comparativo entre los métodos integrales y la enseñanza del modelo tradicional en colaboración y puerto de oposición reveló que las metodologías extensas, como la evaluación de los juegos de enseñanza y la didáctica cognitiva, mejoran la calidad de las actividades del juego en comparación con el modelo tradicional.

Análisis de dispersión (MANOVA) y comparaciones de parejas con la corrección de Bonferroni utilizada con alfa con 0.05 diferencias significativas probadas en actividades motoras como esperanza, etiquetado efectivo y peso que promueve extensos métodos (Castro y Guerrero-Henríquez, 2023).

4.2. Evidencia práctica

- Aplicación en el Aula

En el ámbito educativo, los docentes han implementado juegos de oposición para fomentar habilidades como la cooperación, el respeto a las reglas y la toma de decisiones rápidas. Estos juegos permiten a los estudiantes experimentar situaciones de competencia controlada, donde deben adaptarse a las acciones del oponente, promoviendo el desarrollo de la velocidad de reacción y el pensamiento estratégico (Gallahue y Ozmun, 2020).

- Adaptación a Diversos Contextos

Los juegos de oposición pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y necesidades educativas. Por ejemplo, en clases de educación física, se pueden modificar las reglas o el espacio de juego para garantizar la participación activa de todos los estudiantes, promoviendo un ambiente inclusivo y equitativo (Castro y Guerrero, 2023).

5. Aplicación en la Educación General Básica Superior

En esta etapa educativa (aproximadamente entre los 12 y 15 años), los estudiantes poseen una alta plasticidad neuromotora, lo que significa que sus habilidades pueden desarrollarse rápidamente con estímulos adecuados. Los juegos de oposición resultan especialmente efectivos porque combinan desafío, dinamismo y diversión, facilitando un aprendizaje significativo y el desarrollo de la rapidez de respuesta (Lagardera y Lavega, Didáctica de los juegos motores: Una pedagogía del conflicto, 2022).

La evidencia académica y práctica respalda la efectividad de los juegos de oposición como herramientas pedagógicas para el desarrollo de habilidades técnicas, cognitivas y sociales en los estudiantes. Su implementación adecuada en el currículo escolar contribuye a una formación integral, preparando a los alumnos para enfrentar desafíos tanto dentro como fuera del ámbito deportivo.

5.1. Desarrollo Motor en la Educación General Básica Superior

El desarrollo motor es un proceso continuo que abarca el crecimiento físico y la maduración de las habilidades motoras finas y gruesas, esenciales para la ejecución de movimientos eficientes. En la etapa de la Educación General Básica Superior EGBS (aproximadamente entre los 12 y 15 años), los estudiantes se encuentran en un periodo crítico de transformación física, cognitiva y emocional, que influye directamente en su rendimiento motor (Lavega et al. 2022).

5.2. Características del desarrollo motor en esta etapa

Crecimiento acelerado: Se presenta el inicio de la pubertad, con cambios en la masa corporal, estatura y proporciones corporales.

Mejora de la coordinación y el equilibrio: Los adolescentes logran movimientos más precisos, aunque pueden experimentar cierta torpeza temporal por los cambios físicos rápidos.

Mayor velocidad y fuerza: Aumenta la capacidad de ejecutar movimientos potentes y rápidos, lo que favorece actividades que implican reacción y desplazamiento.

Desarrollo de la percepción espacial y temporal: Mejoran la anticipación y la capacidad de calcular trayectorias, distancias y tiempos de reacción.

6. Importancia del desarrollo motor en el proceso educativo

El dominio de las habilidades motrices permite a los estudiantes interactuar mejor con su entorno, participar activamente en juegos, deportes y actividades escolares (Lagardera y Lavega, 2022). Un adecuado desarrollo motor también tiene impacto en la autoestima, la socialización y la disposición al aprendizaje.

Además, es un componente fundamental en la formación integral de las personas, especialmente durante la infancia y la adolescencia. Dentro del ámbito educativo, los juegos de oposición se presentan como un instrumento didáctico efectiva para estimular las habilidades motrices en los estudiantes, integrando además aspectos cognitivos, afectivos y sociales.

La combinación entre movimiento, toma de decisiones y relaciones interpersonales convierte estos juegos en escenarios pedagógicos ideales (Lavega et al. 2014).

Figura Juegos de Oposición: Aprendizaje Activo y Desarrollo Integral



Nota. *Elaboración Propia*

7. Rol de la Educación Física

La educación física en este nivel tiene un papel fundamental en el fortalecimiento de las capacidades motrices, incluyendo la velocidad de reacción (Lagardera y Lavega, 2022). A través de metodologías lúdicas, como los juegos de oposición, los docentes pueden guiar el desarrollo motor de forma progresiva y significativa, adaptada a las necesidades y potencialidades de cada estudiante.

El rol de la educación física en los juegos de oposición va más allá de enseñar a competir. Se trata de utilizar estos escenarios para educar en y desde el conflicto motriz, desarrollando integralmente al estudiante (Lavega et al. 2014). Desde esta perspectiva, los juegos de oposición no solo forman cuerpos en movimiento, sino también mentes reflexivas y ciudadanos socialmente responsables. A continuación, se detalla los factores relevantes en el rol de la educación física.

8. Conexión con la velocidad de reacción

Durante esta etapa, el sistema nervioso ya ha alcanzado un nivel de madurez que permite entrenar y mejorar la rapidez de respuesta ante estímulos. Por ello, es un momento óptimo para aplicar estrategias pedagógicas que incluyan actividades que estimulen la toma de decisiones rápida, la observación y la ejecución veloz de acciones, como lo ofrecen los juegos de oposición.

8.1. **Intervenciones Pedagógicas con Juegos de Oposición**

Las intervenciones pedagógicas basadas en juegos de oposición constituyen una estrategia didáctica eficaz dentro del área de Educación Física, ya que permiten trabajar habilidades físicas y cognitivas de forma integrada, dinámica y contextualizada (Ruiz, 2024). Estas intervenciones tienen como objetivo mejorar el rendimiento motor, fomentar la participación activa y fortalecer competencias como la toma de decisiones, la velocidad de reacción y el trabajo en equipo.

Los juegos de oposición, que incluyen actividades como el fútbol, el baloncesto y otros deportes de equipo, son herramientas pedagógicas efectivas para promover el desarrollo físico, social y emocional del alumnado. Diversos estudios recientes han explorado su aplicación en entornos educativos (Torres, 2020).

Figura Desarrollo de Fundamentos Técnicos



Nota. *Elaboración Propia*

9. Diseño de intervenciones pedagógicas

Una intervención pedagógica bien estructurada debe considerar: (Calderón, 2021)

Objetivos claros: Por ejemplo, optimar la velocidad de reacción, la coordinación o la anticipación.

Selección adecuada del juego: Según el nivel de desarrollo de los estudiantes, la complejidad y la cantidad de participantes.

Adaptación progresiva: Comenzar con actividades simples y aumentar la dificultad (tiempo, espacio, reglas, número de estímulos).

Evaluación formativa: Observación, retroalimentación constante y ajuste de las actividades según los avances del grupo.

10. Ejemplos de juegos aplicables

"Atrapa la cola": Los estudiantes intentan tomar un pañuelo de la parte trasera del adversario mientras protegen el suyo.

"Reacciona y corre": Al escuchar una señal o ver una luz de color, los alumnos deben correr hacia un punto específico antes que su oponente.

"Suma puntos": Equipos se enfrentan tratando de interceptar pases y alcanzar zonas de puntuación con velocidad y estrategia.

11. Beneficios pedagógicos

Mejora de la velocidad de reacción: Al requerir respuestas inmediatas a acciones del adversario o señales externas.

Desarrollo de habilidades cognitivas: Como la anticipación, concentración y resolución de conflictos en situaciones cambiantes.

Aumento de la motivación: El formato lúdico y competitivo genera interés y compromiso en los estudiantes.

Inclusión y trabajo cooperativo: Posibilita la participación de todos los estudiantes mediante roles diversos y reglas ajustables.

12. Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de los juegos de oposición en la velocidad de reacción de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” durante el periodo marzo – julio 2025.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Medir inicialmente la velocidad de reacción en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” durante el periodo marzo – julio 2025.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Valorar el nivel de velocidad de reacción, posterior a la realización de un programa de juegos de oposición en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” durante el periodo marzo – julio 2025.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

Analizar el impacto de los juegos de oposición en la mejora de la velocidad de reacción de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” durante el periodo marzo – julio 2025.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

En la sección de los materiales de la metodología de una investigación, se detallan los recursos, equipos y herramientas empleadas en el desarrollo del estudio. Este apartado puede adaptarse según el tipo de investigación, pero comúnmente abarca:

Tabla 1. Recursos Materiales

Recursos Humanos	Materiales	Recursos económicos
• Docente de Educación Física: Anchaluiza Ariel • 30 Alumnos de la Unidad Educativa Bautista	• 3 Botes de diferente color • Cronometro • 1 Moneda • Balanza	• Resma de Papel bon $3.5 • Laptop $650 • Celular $500 • Cronometro $4 • Botes $2 • Balanza $15

2.2 MÉTODOS

- **Diseño de Investigación**

La presente investigación se desarrollará en base 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 de la siguiente manera:

- **Enfoque Cuantitativo:**

El enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica (Sampieri, 2014).

- **Investigación Pre experimental:**

Es un diseño de investigación de un solo grupo con post test y diseño de un grupo con pre y post test (Valdez, 2020).

- **Investigación Aplicativa:**

Guarda información que depende de descubrimientos y avances de la investigación básica y se enriquece con ellos, pero se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos. Además, busca conocer para hacer, para actuar, para construir y para modificar (Grajales, 2000).

- **Investigación Explicativa:**

Se orienta a establecer las causas que originan un fenómeno determinado. Se trata de un tipo de investigación cuantitativa que descubre el por qué y el para qué de un fenómeno (Yanez, 2016).

- **Investigación de Campo:**

Es la observación y cuidadosa recolección de eventos y materiales al ocurrir esto dentro de un contexto o ambiente natural (Bartis, 1985).

2.3. Métodos

Método Analítico Sintético:

Estudia los hechos partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para examinarlas en forma individual (análisis) y luego se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis) (Rodriguez F. , 2007).

Método Hipotético Deductivo:

Parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben refutarse con los hechos (Rodriguez F. , 2007).

Medición:

Es un proceso inherente y consustancial a toda investigación, sea ésta cualitativa o cuantitativa. Medimos principalmente variables y ello demanda considerar tres elementos básicos: el instrumento de medición, la escala de medición y el sistema de unidades de medición (Coronado Padilla, 2007).

- **Métodos empíricos**

Observación: por sí misma representa una de las formas más sistematizadas y lógicas para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer, consiste en utilizar los sentidos ya sea para describir, analizar, o explicar desde una perspectiva científica, válida y confiable algún hecho, objeto o fenómeno desde una forma participante, no participante, estructurada o no estructurada (Campos y Covarrubias y Lule Martínez, 2012).

Experimentación: es el método que permite descubrir con mayor grado de confianza, relaciones de tipo causal entre hechos o fenómenos de la realidad. Por ello es el tipo y nivel más alto de investigación científica (Rodriguez N. , 2011).

Indagación: fomentar el cuestionamiento, otra es el desarrollo de estrategias de enseñanza para motivar el aprendizaje, una tercera y también bastante conocida es manos a la obra-mentes trabajando y finalmente el fomentar las habilidades experimentales (Reyes Cardenas & Padilla, 2012).

2.4. Método matemático estadístico

Estadística Descriptiva: es la rama de la estadística que formula recomendaciones de cómo resumir, de forma clara y sencilla, los datos de una investigación en cuadros, tablas, figuras o gráficos. Antes de realizar un análisis descriptivo es primordial retomar el o los objetivos de la investigación, así como identificar las escalas de medición de las distintas variables que fueron registradas en el estudio (Rendon, Villasís Keeve, y Miranda Novales , 2016).

Estadística Inferencial: se enfoca en la toma de decisiones o realización de generalizaciones acerca de las características de todas las observaciones bajo consideración con base en información parcial o incompleta (Porras Velázquez, 2012).

2.5. Población y muestra de estudio

La población de estudio responde a un total de 50 estudiantes de BGU de la Unidad Educativa "Bautista" 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 30 estudiantes pertenecientes a primer año de BGU para el desarrollo de la presente investigación.

Tabla 2. Caracterización de la muestra de estudio

Variables	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación
Género	30	1	2	1,60	±0,50
Edad (años)	30	13	14	13,23	±0,43
Peso (kg)	30	40	52	46,30	±3,525

Nota. *Elaboración Propia.*

Analizando la muestra nos indicó que la mayoría de estudiantes eran de género femenino. Según la media de la edad vemos una diferencia de 13,23. Esto se basó analizando la edad entre hombres y mujeres.

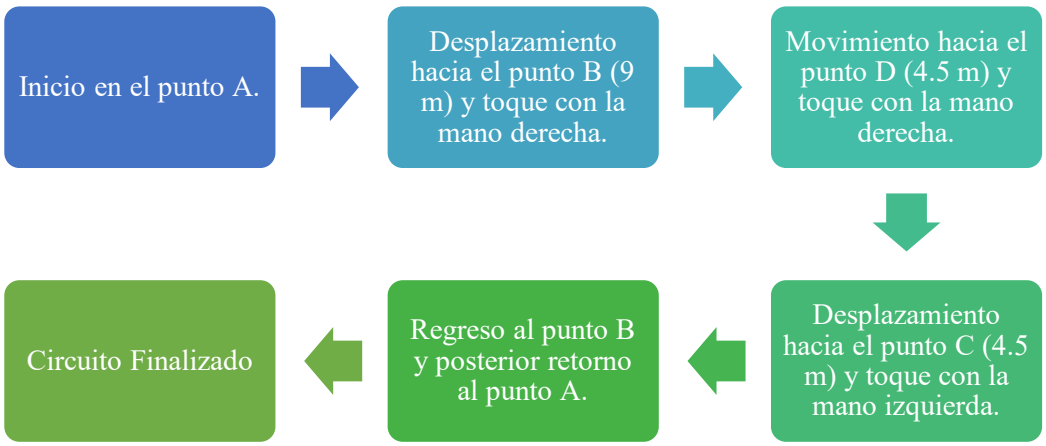
2.6.**Técnicas e instrumentos de investigación**

Test de Letwin

El Test de Letwin es una herramienta psicométrica utilizada para evaluar la velocidad gestual y de reacción en individuos, particularmente en el ámbito de la educación física y la pedagogía. Su aplicación permite medir la agilidad, coordinación y rapidez de respuesta ante estímulos, aspectos fundamentales en el desarrollo motor de los estudiantes (Levitt y Letwin, 1950).

El Test de Letwin consiste en un circuito que evalúa la capacidad de un individuo para realizar desplazamientos rápidos y precisos. El protocolo básico incluye:

Figura Protocolo del Test de Letwin



Nota. *Elaboración Propia.*

El tiempo total empleado en completar el circuito se registra como medida de la velocidad gestual y de reacción del individuo.

En el contexto pedagógico, este test se utiliza para:

Evaluar el desarrollo motor: Determina la agilidad y coordinación de los estudiantes.

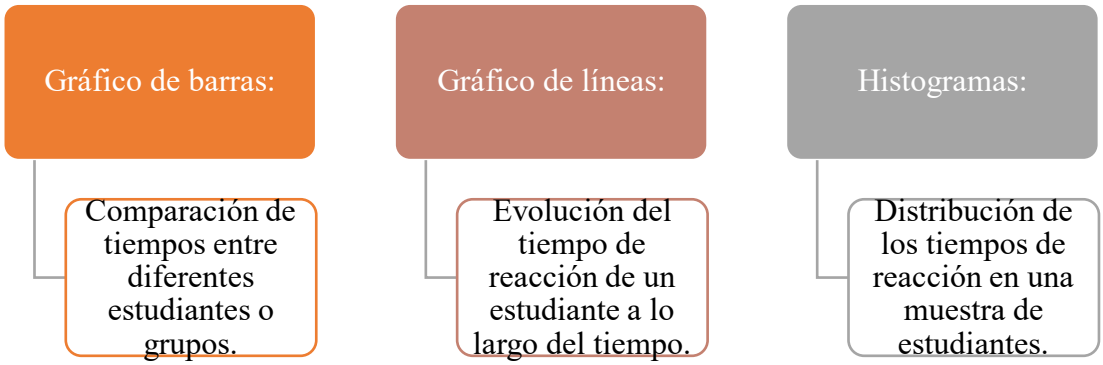
Identificar áreas de mejora: Permite detectar deficiencias en la velocidad de reacción y coordinación.

Diseñar programas de intervención: Facilita la creación de actividades específicas para mejorar habilidades motrices.

Monitorear el progreso: Ayuda a seguir la evolución de las capacidades físicas de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Los resultados del Test de Letwin se presentan en forma de tiempos registrados. Estos datos pueden ser representados gráficamente para facilitar su interpretación:

Figura Los Resultados de Letwin se Pueden Representar Gráficamente



Nota. *Elaboración Propia*

El Test de Letwin es una herramienta valiosa en la pedagogía, especialmente en el ámbito de la educación física, para evaluar y mejorar las habilidades motrices de los estudiantes. Su aplicación permite diseñar intervenciones educativas más efectivas y personalizadas, contribuyendo al desarrollo integral de los alumnos.

2.7. Rol del docente

El profesor de Educación Física debe actuar como mediador, orientando la actividad hacia el aprendizaje, asegurando la participación equitativa y promoviendo valores como el respeto y el juego limpio (Villafuerte et al. 2020). Además, debe observar cuidadosamente el desempeño motriz de los estudiantes para adaptar las actividades a sus necesidades.

Su intervención va más allá de la instrucción técnica, abarcando aspectos sociales, emocionales y cognitivos del aprendizaje (Maquera et al. 2020).

Figura Mediador y Facilitador del Aprendizaje



Nota. *Elaboración Propia*

2.8. Procedimientos

En base al diseño de investigación planteada se siguieron los siguientes procedimientos:

1. Selección de muestra de estudio según los parámetros planificados
2. Aplicación del instrumento como datos estadísticos
3. Diseño y construcción de la propuesta de intervención basada en los datos del diagnóstico inicial y la fundamentación teórica establecida

4. Aplicación de la propuesta durante 6 meses con 2 sesiones por cada una durante las clases de Educación Física (Anexo 5).
5. Aplicación de los instrumentos de investigación como valoración posterior a la ejecución de la propuesta de intervención
6. Análisis de los resultados obtenidos en la post evaluación y planteamiento de las conclusiones y recomendaciones del estudio.

2.9. **Análisis estadístico de los resultados**

Los datos y resultados obtenidos durante el proceso de investigación se analizaron a través del software de datos SPSS versión 26 para Windows. De manera general se aplicó un análisis descriptivo para las variables de origen cuantitativo (medias y desviaciones estándares) y (diferencias y porcentajes) para las variables de origen cualitativo. Para el procedimiento inferencial se aplicó en primera instancia una prueba de normalidad de Shapiro Wilk para muestras menores a 50 datos, la cual determina la aplicación de la prueba de Letwin para muestras relacionadas, las cuales permitieron corroborar las hipótesis de estudio.

2.10. **Consideraciones Éticas**

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

2.11. Planteamiento de hipótesis de estudio

La investigación desarrollada se planteó las siguientes hipótesis:

Ho: Los juegos de oposición NO inciden en la velocidad de reacción de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” durante el periodo marzo – julio 2025.

Ha: Los juegos de oposición SI inciden en la velocidad de reacción de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” durante el periodo marzo – julio 2025

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Resultados del diagnóstico del nivel inicial de la velocidad de reacción en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Bautista" durante el periodo marzo – julio 2025.

Para dar cumplimiento al objetivo se ejecutó con el test de Letwin mediante un intento de aplicación de la velocidad de reacción el cual determino el mejor tiempo de reacción.

Tabla 3. Resultados del diagnóstico de la velocidad de reacción en la muestra de estudio

	N	Mín	Máx	M	DS
Velocidad de reacción PRE	30	3,10	4,98	3,91	±5,55

Nota. *Análisis Descriptivo: Min (Mínimo); Max (Máximo); M (Media) y DS (Desviación Estándar).*

En base a los resultados alcanzados en el diagnóstico inicial se categorizó a la muestra de estudio en niveles de velocidad de reacción:

Tabla 4. Nivel de velocidad de reacción inicial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	9	30,0
Promedio	5	16,7
Bajo	11	36,7
Muy bajo	5	16,7
Total	**30**	**100,0**

Nota. *Análisis de Frecuencias.*

La categorización en niveles de velocidad de reacción para el periodo PRE intervención, determinó, que el mayor porcentaje de la muestra se encontraba en un nivel bajo,

seguido de un grupo cercano al 30% en un nivel bueno, y con igualdad de frecuencias dos grupos menores al 17% en un nivel promedio y muy bajo.

Resultados de la evaluación del nivel de desarrollo de la velocidad de reacción, posterior a la realización de un programa de juegos de oposición en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Bautista" durante el periodo marzo – julio 2025.

Tabla 5. Resultados posteriores a la aplicación de la velocidad de reacción mediante un programa

Estadísticos descriptivos					
	N	**Mín**	**Máx**	**M**	**DS**
Velocidad de reacción POST	30	3,05	5,06	3,77	±4,88
N válido (por lista)	30				

Nota. *Análisis Descriptivo: Min (Mínimo); Max (Máximo); M (Media) y DS (Desviación Estándar).*

En los 30 estudiantes seleccionados nos da la velocidad de reacción mínima fue de 3,05, la máxima de 5,06, con una media de 3,77 y una desviación estándar de 4,87.

Tabla 6. Niveles de velocidad de reacción posterior a la aplicación de la educación física

Nivel de velocidad POST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	**Bueno**	9	30,0	30,0	30,0
	Promedio	8	26,7	26,7	56,7
	Bajo	11	36,7	36,7	93,3
	Muy bajo	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. *Análisis de Frecuencias.*

Aunque la distribución de categorías es similar a la pre-intervención, se observa que la categoría "Muy Bajo" ha disminuido. Esto sugiere que los juegos de oposición han ayudado a algunos estudiantes a mejorar su reacción, reduciendo el número de estudiantes en la categoría más baja.

resultados del análisis de la diferencia entre nivel inicial del desarrollo de la velocidad de reacción oposición en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Bautista" durante el periodo marzo – julio 2025.

Tabla 7. Diferencia de resultados entre el pre y el post de la intervención

	Estadísticos descriptivos				
	N	**Mín**	**Máx**	**M**	**DS**
d	30	-8,5	4,45	-1,43	±2,79

Nota. *Análisis Descriptivo: Min (Mínimo); Max (Máximo); M (Media) y DS (Desviación Estándar).*

En la siguiente tabla se presenta los resultados antes y después de la intervención, recalcando en la velocidad. Podemos observar en la tabla que hubo cambios en la velocidad de los estudiantes ayudándoles alcanzar un mejor nivel después de la intervención.

Tabla 8. Análisis cruzado de los niveles pre y post de la velocidad de reacción

Tabla cruzada Nivel de velocidad de reacción <pre*Nivel de velocidad POST						
Recuento						
		Nivel de velocidad POST				Total
		Bueno	Promedio	Bajo	Muy bajo	
Nivel de velocidad de reacción <pre	Bueno	9	0	0	0	9
	Promedio	0	4	1	0	5
	Bajo	0	4	7	0	11
	Muy bajo	0	0	3	2	5
Total		9	8	11	2	30

Nota. *Análisis Descriptivo*

Los resultados de la siguiente tabla nos muestran que, 9 estudiantes tienen una velocidad buena mientras tanto 5 estudiantes muestran una velocidad media, 11 estudiantes muestran una velocidad baja y 5 estudiantes presenta niveles muy bajos de velocidad

1.1 Verificación de hipótesis

Tabla 9. Comprobación de hipótesis

Velocidad de reacción	PRE			POST		P
	N	Mín	Máx	M	DS	
	30	3,91	5,52	3,77	±4,88	0,005

Nota. *Análisis Descriptivo.*

La velocidad de reacción, tanto en la fase PRE como en la POST, se muestra a través de datos de estudiantes. La velocidad de reacción se mide en un rango, desde 3,91 en la fase

PRE hasta 5,52 en la fase POST. Los datos también incluyen la desviación estándar, indicando la dispersión de los datos alrededor de la media.

En este caso, los datos sugieren que la velocidad de reacción ha aumentado entre los estudiantes, lo que podría indicar una mejora en su habilidad para responder a las reacciones.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Las actividades físicas, especialmente los juegos de oposición, no solo son beneficiosas para el desarrollo físico de los estudiantes, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral, incluyendo la mejora de habilidades perceptivo-motoras como la velocidad de reacción. Esta mejora es fundamental para el rendimiento físico y puede lograrse a través de prácticas lúdicas que impliquen confrontación y decisiones rápidas, como los juegos de oposición
- Los juegos de oposición, más allá de la mejora de la velocidad de reacción, contribuyen al desarrollo integral al fomentar la toma de decisiones estratégicas, la adaptación a situaciones cambiantes, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La velocidad de reacción no solo es esencial en el deporte, sino también en diversas actividades de la vida cotidiana y la respuesta a emergencias. Su mejora a través de los juegos de oposición puede tener un impacto positivo en la seguridad y el rendimiento general de los estudiantes
- La implementación de estrategias pedagógicas adaptadas a las características evolutivas de los adolescentes es fundamental para asegurar un desarrollo motor óptimo. Los juegos de oposición, al ser dinámicos y desafiantes, pueden ayudar a los adolescentes a alcanzar su potencial físico y a desarrollar habilidades motoras que les sean útiles en el futuro.

4.2 RECOMENDACIONES

- Integrar más actividades lúdicas y juegos de oposición en la educación física, especialmente en la Educación General Básica Superior, para fortalecer las habilidades motrices básicas.
- Realizar investigaciones adicionales para profundizar en la relación entre los juegos de oposición y el desarrollo de la velocidad de reacción.
- Implementar metodologías pedagógicas que promuevan la participación activa, el trabajo en equipo y la toma de decisiones en los juegos de oposición.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

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

Barrera Herrera, J. G. (2014). Enseñanza de los factores que afectan la velocidad de reacción: una propuesta de aula desde el aprendizaje activo. *Horizontes pedagógicos, 15*(1). Obtenido de https://horizontespedagogicos.ibero.edu.co/article/view/413

Bartis, P. (1985). Tradición popular e investigación de campo: una introducción sobre las técnicas de la investigación de campo. . En P. Bartis, *Tradición popular e investigación de campo: una introducción sobre las técnicas de la investigación de campo. .* Centro Americano de Tradición Popular, La Biblioteca del Congreso.

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

Caballero, M., Alcaraz, V., & Yuste, J. (2016). Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de cooperación-oposición. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19*(3), 123-133. Obtenido de http://hdl.handle.net/11162/122492

Calderón, M. (2021). *Incidencia de un programa de juegos sociomotrices de cooperación y oposición en la toma de decisiones de los elementos técnico-tácticos individuales.* Obtenido de hdl.handle.net/20.500.12993/2815

Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La observación , unmétodopara el estudio de la realidad. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972-1.p

Castañer, M., Camerino, O., & Iglesias, X. (2020). El desarrollo neuromotor y su impacto en el rendimiento académico. *Revista de Educación Física, 18*(2), 55-68.

Castañer, M., Camerino, O., & Iglesias, X. (2020). El desarrollo neuromotor y su impacto en el rendimiento académico. Revista de Educación Física. *18*(2), 55–68.

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

Castro, D., & Guerrero, J. (2023). Enseñanza de deportes de colaboración y oposición: Análisis comparativo entre metodologías comprensivas y modelo tradicional. *Revista Ciencias de la Actividad Física, 24*(2), 1-12. Obtenido de https://doi.org/10.29035/rcaf.

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

Coronado Padilla, J. (2007). Escalas de medición. *Paradigmas*. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EscalasDeMedicion-4942056.pdf

Escalante, T., & Sánchez, Á. (2021). *uegos de salón mejoran las relaciones interpersonales en tiempo de emergencia sanitaria entre los actores de la Unidad Educativa Stephen Hawking en el cantón Santo Domingo, periodo 2020-2021.* Obtenido de

https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/b105bb68-48ae-4c92-896f-3f2c2f9328f9

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

Gallahue, D., & Ozmun, J. (2020). Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, (8th ed.). *Adults 8th* .

García, M., & López, F. (2022). The influence of training on reaction time in adolescents. *Journal of sports sciencie and medicine*, 112-120. doi:https://doi.org/10/1097/jssm.000000234

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

González, L., & Ruiz, F. (2020). La reacción motriz en los juegos de oposición: una perspectiva educativa. *Didáctica Corporal, 12*(2), 45-53.

Grajales, T. (2000). (2000). *On line*, 112-116.

Lagardera, F., & Lavega, P. (2022). Didáctica de los juegos motores: Una pedagogía del conflicto. *Apunts. Educación Física y Deportes, 146*(5), 36-45. Obtenido de https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es

Lagardera, F., & Lavega, P. (2022). Didáctica de los juegos motores: Una pedagogía del conflicto. *Apunts. Educación Física y Deportes*(146), 36–45. Obtenido de https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2021/4).146.05

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.

Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, J. (2014). Jugar en positivo: género y emociones en educación física. *Revista de Psicología del Deporte, 23*(2), 245-252. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/5516/551663434004/html/

Lavega-Burgués, P; Prat, Q; Filella, G; Soldevila, A; March, J. (2022). *La vivencia emocional en los juegos de oposición como contenido educativo en Educación Física., 45*, 312–319.

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

Levitt, & Letwin. (1950). *Children's Apperception Test (CAT) C.P.S.* Publishing Company.

Levitt, E., & Letwin, H. (1950). *Children's Apperception Test (CAT). C.P.S.* Publishing Company.

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

Maquera, Y., Bermejo, S., Olivera, E., & Maquera, Y. (2020). Competencias y rol docente de educación física en nuevos contextos formativos. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 66*, 1-12. doi:https://doi.org/10.47197/retos.v66.112200

Mayorga, D. J., & Anasi, S. (2022). *Juegos de coordinación motriz en la empatía en escolares de Educación General Básica media.* Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35715

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.

Molina, M., & Paredes, J. (2019). Enseñanza de la cinética química por medio de simulaciones y aprendizaje activo. Tecné, Episteme y Didaxis. *TED, 45*, 71-88. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/6142/614264674004/html/

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

Muñoz, J., & Valencia, L. (2024). *Programa de juegos sociomotrices de cooperación - oposición en el fortalecimiento de la competencia ciudadana convivencia y paz en adolescentes vulnerables entre los 10 y 12 años del barrio Alto Bonito del municipio Guadalajara de Buga, en el año 2022.*

Ocampo, R., & González, J. (2021). *Terapia del juego como estrategia psicoeducativa para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes de octavo grado de educación básica paralelo A, de la unidad educativa Pío Jaramillo Alvarado, 2019-2020.*

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

Parlebas, P. (2021). Oppositional games: Cognitive and motor skills in competitive play. *Physical Education and Sport Pedagogy, 26*(4), 423-436.

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

Pérez, A., Rodriguez, C., & López, P. (2021). Impact of oppositional games on reaction ime and agility. *Journal of motor learning and development, 13*(2), 103-114.

Pérez, M., & Hernández, D. (2021). Desarrollo de habilidades cognitivas y motrices a través del juego en la educación básica. *Revista Pedagógica de Educación Física, 18*(1), 60-72.

Porras Velázquez, A. (2012). Estadistica inferencial. Obtenido de https://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1012/159/1/15-Estadistica%20Inferencial%20-%20%20Diplomado%20en%20An%C3%A1lisis%20de%20Informaci%C3%B3n%20Geoespacial.pdf

Posso, F. (2018). El papel reservado al profesor de Educación Física: organizador de la interacción del alumno con el conocimiento a través del juego. Obtenido de https://www.efdeportes.com/efd105/interaccion-del-alumno-con-el-conocimiento-a-traves-del-juego.htm

Rendon, M., Villasís Keeve, M. A., & Miranda Novales , M. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alergia México*. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755026009.pdf

Reyes Cardenas, F., & Padilla, K. (2012). La indagación y la enseñanza de las ciencias. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2012000400002

Rodriguez, F. (2007). Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-GeneralidadesAcercaDeLasTecnicasDeInvestigacionCua-4942053.pdf

Rodriguez, N. (2011). Diseños Experimentales en Educación. *Revista de Pedagogía*. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549009.pdf

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

Ruiz, M. (2024). *El juego como estrategia metodológica para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual a la clase de educación física. Polo del Conocimiento.* Obtenido de https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/articl

Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P., Mateu, M., & Rovira, E. (2014). El profesorado ante los conflictos en la educación física. El caso de los juegos de oposición en Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 16*(1), 1-15.

Sampieri, R. F. (2014). efiniciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. En R. Sampieri, *Metodología de la Investivación* (pág. 22). Mexico: Mètodos y tècnicas de investigaciòn social.

Smith, L., & Jones, A. (2021). Reaction time and performance in motor tasks: Cognitive and physical aspects. *Journal of Motor Behavior*, 341-352. doi:htttps://doi.org/10.1016/j.jmb.2021.04.003

Torres, A. (2020). Reflexiones sobre el uso de los juegos de rol en el contexto educativo durante la pandemia. . *Working Papers Gamelab UPS, 1*(1), 1-3. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/19311

Torres, A., & Mayorga, P. (2023). *Los juegos de oposición en el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol en escolares de Educación Básica Superior.* Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37191

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

Valdez, S. M. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. *Enseñanza e investigación en psicología*, 167-178.

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

Villafuerte, J., Pérez, L., & Delgado, V. (2020). Retos de la Educación Física, Deportes y Recreación en Ecuador: las competencias docentes. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 36*(36), 1-12. doi: https://doi.org/10.47197/retos.v

Yanez, D. (2016). *Investigación explicativa: Características, técnicas y ejemplos.* Obtenido de https://lifeder. com/investigacion-explicativa.

ANEXOS

ANEXO 3
CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 28 de marzo 2025

Máster
Ximena Calero
Presidente de la Unidad de Titulación
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente

Msc. Ximena Estrella en mi calidad de Rectora de la **Unidad Educativa Bautista**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: **"JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA VELOCIDAD DE REACCIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR"** propuesto por el **EST. ANCHALUIZA BALLADARES JONATHAN ARIEL**, portador de la Cédula de Ciudadanía **1805450788**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte** de **Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación** de la **Universidad Técnica de Ambato**.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.

XIMENA ESTRELLA

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "Hay Vida en Jesus" Bautista RECTORADO "BAUTISTA"

Msc. Ximena Estrella
Rectora
C.C: 1802246312
CEL:0979280531
CORREO ELECTRÓNICO: 18h00098@gmail.com

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"		
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA :21/04/2025** **SEMANA 1**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 **BLOQUE:2.PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION**	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas de juegos de oposición.

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ACTIVIDADES	MATERIALES	INDICADORES DE EVALUACIÓN
EF.2.1.1.Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos de oposición como elementos necesarios para mejorar la velocidad de reacción.	**OG.EF.1.** Involucrarse de forma independiente en varias actividades físicas, utilizando saberes (físicos, teóricos, emocionales, de movimiento, entre otros) que le habiliten a realizarlo de un modo saludable, seguro y satisfactorio durante toda su existencia.	**ACTIVIDAD:** TOMAR EL PESO, TALLA ,EDAD **OBJETIVOS** CONOCER LOS DATOS DE CADA ESTUDIANTE PARA LA ELABORACIÓN DEL TEST CON SU RESPECTIVA EXPLICACIÓN Y EL OBJETIVO AL QUE SE QUIERE LLEGAR I.**NICIO** (5 MIN) CALENTAMIENTO: DESARROLLOS BÁSICOS PARA ACCIONAR TODO EL CUERPO. **DESARROLLO :** TOMA DE MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS DE PESO, TALLA Y EDAD. A CADA ESTUDIANTE DEL " NOVENO – DECIMO AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL" **CIERRE** (5MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN	CRONOMETRO SILBATO PROYECTOR COMPUTADORAS BASCULA CINTA MÉTRICA	**CE.EF.2.1** INTERACTÚA DE MANERA SEGURA Y COLECTIVA EN JUEGOS TÍPICOS DE LA ZONA, RECONOCIENDO ASPECTOS, METAS, FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES Y NECESIDADES (DE MOVIMIENTO, DE CONOCIMIENTO, DE ACTITUD, DE EQUIPAMIENTO, ENTRE OTRAS) QUE FACILITEN SU CLASIFICACIÓN Y OPTIMIZEN SU RENDIMIENTO, CREANDO OPCIONES DE PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DEL TRABAJO EN EQUIPO Y LA COLABORACIÓN.

		GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE.		

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"				
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**		**FECHA :28/04/2025** **SEMANA 2**	
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales		**Objetivos específicos de la unidad de planificación:** O.EF.2.2Identificar requerimientos motores, conceptuales y actitudinales necesarios para participar de manera segura y placentera, acordando y respetando reglas y pautas de trabajo en diversas prácticas corporales	
DESTREZAS	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**	**ACTIVIDADES**	**MATERIALES**	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**
EF.2.1.1.Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de como elementos necesarios para mejorar la velocidad de reacción.	**OG.EF.1.** INVOLUCRARSE DE FORMA INDEPENDIENTE EN VARIAS ACTIVIDADES FÍSICAS, UTILIZANDO SABERES (FÍSICOS, TEÓRICOS, EMOCIONALES, DE MOVIMIENTO, ENTRE OTROS) QUE LE HABILITEN A REALIZARLO DE UN MODO SALUDABLE, SEGURO Y SATISFACTORIO DURANTE TODA SU EXISTENCIA.	**ACTIVIDAD:** EVALUAR LA MOTIVACIÓN, **Objetivos** Realizar la evaluación del test con los estudiantes. **Inicio** (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. **Desarrollo:** Determinar el nivel de velocidad de reacción, mediante el TEST LETWIN antes de aplicar la intervención a los estudiantes de NOVENO – DECIMO AÑO de la unidad educativa. **CIERRE** (5MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE.	3 BOTES CRONOMETRO SILBATO	CE.EF.2.1 INTERACTÚA DE MANERA SEGURA Y COLECTIVA EN JUEGOS TÍPICOS DE LA ZONA, RECONOCIENDO ASPECTOS, METAS, FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES Y NECESIDADES (DE MOVIMIENTO, DE CONOCIMIENTO, DE ACTITUD, DE EQUIPAMIENTO, ENTRE OTRAS) QUE FACILITEN SU CLASIFICACIÓN Y OPTIMIZEN SU RENDIMIENTO, CREANDO OPCIONES DE PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DEL TRABAJO EN EQUIPO Y LA COLABORACIÓN.

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"		
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA :05/05/2025** **SEMANA 3**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de juegos de oposición.

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ACTIVIDADES	MATERIALES	INDICADORES DE EVALUACIÓN
EF.2.1.1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y ROLES DE LOS PARTICIPANTES EN DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN COMO ELEMENTOS NECESARIOS PARA MEJORAR LA VELOCIDAD DE REACCIÓN.	**APRENDIZAJE ACTIVO Y PROGRESIVO: OG.EF.1.** INVOLUCRARSE DE FORMA INDEPENDIENTE EN VARIAS ACTIVIDADES FÍSICAS, UTILIZANDO SABERES (FÍSICOS, TEÓRICOS, EMOCIONALES, DE MOVIMIENTO, ENTRE OTROS) QUE LE HABILITEN A REALIZARLO DE UN MODO SALUDABLE, SEGURO Y SATISFACTORIO DURANTE TODA SU EXISTENCIA.	**ACTIVIDAD:** DAR A CONOCER CONCEPTOS **OBJETIVOS -** SALUDO, DAR A EXPLICAR LOS CONCEPTOS DE JUEGOS DE OPOSICION Y SU APLICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA. PRESENTAR EJEMPLOS DE JUEGOS Y DINÁMICAS QUE SE UTILIZARÁN. **INICIO** (5 MIN) CALENTAMIENTO: DESARROLLOS BÁSICOS PARA ACCIONAR TODO EL CUERPO. **DESARROLLO:** *PRESENTACIONES, VIDEOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN QUE SE PUEDA REALIZAR. **CIERRE** (5MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE.	3 BOTES CRONOMETRO SILBATO	**CE.EF.2.1** PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"		
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA :12/05/2025** **SEMANA 4**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de juegos de oposición.

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ACTIVIDADES	MATERIALES	INDICADORES DE EVALUACIÓN
EF.2.1. 1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y ROLES DE LOS PARTICIPANTES EN DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN COMO ELEMENTOS NECESARIOS PARA MEJORAR LA VELOCIDAD DE REACCIÓN.	**APRENDIZAJE ACTIVO Y PROGRESIVO: OG.EF.1.** INVOLUCRARSE DE FORMA INDEPENDIENTE EN VARIAS ACTIVIDADES FÍSICAS, UTILIZANDO SABERES (FÍSICOS, TEÓRICOS, EMOCIONALES, DE MOVIMIENTO, ENTRE OTROS) QUE LE HABILITEN A REALIZARLO DE UN MODO SALUDABLE, SEGURO Y SATISFACTORIO DURANTE TODA SU EXISTENCIA.	**ACTIVIDAD:** FAMILIARIZAR LOS JUEGOS DE OPOSICION **OBJETIVOS:** SALUDO, CALENTAMIENTO DE MOVILIDAD ARTICULAR. IDENTIFICAR EL PLAN DE ACTIVIDAD FÍSICA ELEGIDO POR LOS ESTUDIANTES. **INICIO** (5 MIN) CALENTAMIENTO: DESARROLLOS BÁSICOS PARA ACCIONAR TODO EL CUERPO. **DESARROLLO:** CONOCER EL INTERÉS DE LOS ESTUDIANTES PARA REALIZAR JUEGOS DE OPOSICION PARA LA VELOCIDAD DE REACCIÓN. **CIERRE** (5MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS	3 BOTES CRONOMETRO SILBATO	**CE.EF.2.1** PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.

		EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE.		

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"		
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA 19/05/2025** **SEMANA 5**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de juegos de oposición

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ACTIVIDADES	MATERIALES	INDICADORES DE EVALUACIÓN

EF.2.1.1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y ROLES DE LOS PARTICIPANTES EN DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN COMO ELEMENTOS NECESARIOS PARA MEJORAR LA VELOCIDAD DE REACCIÓN	**APRENDIZAJE ACTIVO Y PROGRESIVO: OG.EF.1.** Involucrarse de forma independiente en varias actividades físicas, utilizando saberes (físicos, teóricos, emocionales, de movimiento, entre otros) que le habiliten a realizarlo de un modo saludable, seguro y satisfactorio durante toda su existencia.	**ACTIVIDAD:** FAMILIARIZAR LOS JUEGOS DE OPOSICION **OBJETIVOS** SALUDO, CALENTAMIENTO DE MOVILIDAD ARTICULAR. IDENTIFICAR EL PLAN DE ACTIVIDAD FÍSICA ELEGIDO POR LOS ESTUDIANTES. **INICIO** (5 MIN) CALENTAMIENTO: DESARROLLOS BÁSICOS PARA ACCIONAR TODO EL CUERPO. **DESARROLLO:** OBSERVAR EL NIVEL DE MOTIVACIÓN QUE GENERA LOS JUEGOS DE OPOSICIÓN EN LA EDUCACIÓN FÍSICA **CIERRE** (5MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE.	3 BOTES BALÓN CRONOMETRO SILBATO	**CE.EF.2.1** PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"

DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA :26/05/2024** **SEMANA 6**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de juegos de oposición.

DESTREZAS	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**	**ACTIVIDADES**	**MATERIALES**	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**

EF.2.1.1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y ROLES DE LOS PARTICIPANTES EN DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN COMO ELEMENTOS NECESARIOS PARA MEJORAR LA VELOCIDAD DE REACCIÓN	**APRENDIZAJE ACTIVO Y PROGRESIVO: OG.EF.1.** INVOLUCRARSE DE FORMA INDEPENDIENTE EN VARIAS ACTIVIDADES FÍSICAS, UTILIZANDO SABERES (FÍSICOS, TEÓRICOS, EMOCIONALES, DE MOVIMIENTO, ENTRE OTROS) QUE LE HABILITEN A REALIZARLO DE UN MODO SALUDABLE, SEGURO Y SATISFACTORIO DURANTE TODA SU EXISTENCIA.	**ACTIVIDAD**. FAMILIARIZAR LOS JUEGOS DE OPOSICION **OBJETIVOS** Explicar las reglas del juego y asignar roles **INICIO** (5 MIN) CALENTAMIENTO: DESARROLLOS BÁSICOS PARA ACCIONAR TODO EL CUERPO. **DESARROLLO:** INTRODUCCIÓN AL TEMA: CADA ESTUDIANTE ASUME UN ROL (MEDIR LA VELOCIDAD Y REACCIÓN). REGLAS PRINCIPALES: MANTENER LA CONCENTRACION **ACTIVIDAD PRINCIPAL:** Juego base: -El ejecutante de espalda a tres botes de diferente color (rojo , verde , azul) y a 6 mtrs de distancia de ellos.A la señal sale corriendo hacia los botes y al pasar por la línea situada a 2.40 metros de la salida de le dice un color .El evaluado rápidamente coloca la moneda que lleva en la mano encima del bote del color nombrado .Se sumara el tiempo empleado para ello . **CIERRE** (30 MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE.	3 BOTES CRONOMETRO SILBATO	**CE.EF.2.1** PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.

		Reflexión grupal: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué estrategias fueron efectivas?		

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"		
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA :02/06/2025** **SEMANA 7**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de juegos de oposición

DESTREZAS	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**	**ACTIVIDADES**	**MATERIALES**	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**

EF.2.1.1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y ROLES DE LOS PARTICIPANTES EN DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN COMO ELEMENTOS NECESARIOS PARA MEJORAR LA VELOCIDAD DE REACCIÓN	APRENDIZAJE ACTIVO Y PROGRESIVO: OG.EF.1. INVOLUCRARSE DE FORMA INDEPENDIENTE EN VARIAS ACTIVIDADES FÍSICAS, UTILIZANDO SABERES (FÍSICOS, TEÓRICOS, EMOCIONALES, DE MOVIMIENTO, ENTRE OTROS) QUE LE HABILITEN A REALIZARLO DE UN MODO SALUDABLE, SEGURO Y SATISFACTORIO DURANTE TODA SU EXISTENCIA.	**ACTIVIDAD.** FAMILIARIZAR LOS JUEGOS DE OPOSICION **OBJETIVOS** EXPLICAR LAS REGLAS DEL JUEGO Y ASIGNAR ROLES INICIO (5 MIN) CALENTAMIENTO: DESARROLLOS BÁSICOS PARA ACCIONAR TODO EL CUERPO. **DESARROLLO:** INTRODUCCIÓN AL TEMA: CADA ESTUDIANTE ASUME UN ROL (MEDIR LA VELOCIDAD Y REACCIÓN). REGLAS PRINCIPALES: MANTENER LA CONCENTRACION **ACTIVIDAD PRINCIPAL:** JUEGO BASE: -EL EJECUTANTE DE ESPALDA A TRES BOTES DE DIFERENTE COLOR (ROJO , VERDE , AZUL) Y A 6 MTRS DE DISTANCIA DE ELLOS.A LA SEÑAL SALE	3 BOTES CRONOMETRO SILBATO	**CE.EF.2.1**. PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.

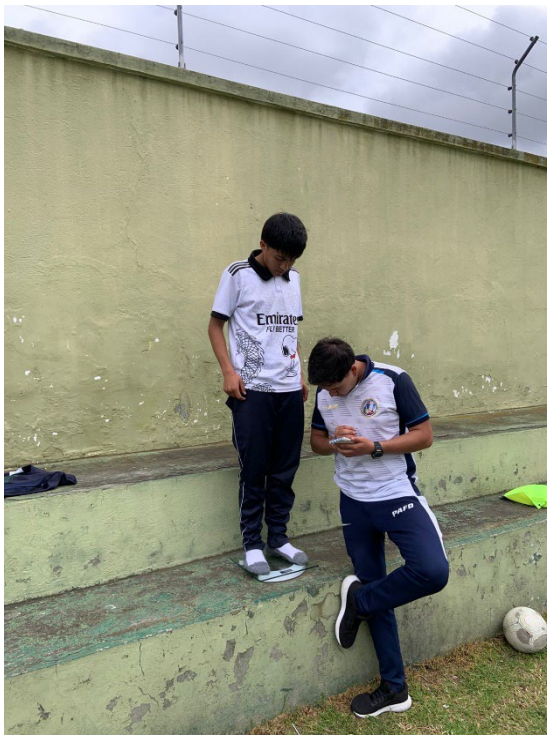
		CORRIENDO HACIA LOS BOTES Y AL PASAR POR LA LÍNEA SITUADA A 2.40 METROS DE LA SALIDA DE LE DICE UN COLOR .EL EVALUADO RÁPIDAMENTE COLOCA LA MONEDA QUE LLEVA EN LA MANO ENCIMA DEL BOTE DEL COLOR NOMBRADO .SE SUMARA EL TIEMPO EMPLEADO PARA ELLO . CIERRE (30 MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE. REFLEXIÓN GRUPAL: ¿CÓMO SE SINTIERON JUGANDO? ¿QUÉ ESTRATEGIAS FUERON EFECTIVAS?		

UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"		
DATOS INFORMATIVOS: **DOCENTE: JONATHAN ARIEL ANCHALUIZA BALLADARES**	**CURSO: NOVENO – DECIMO AÑO**	**FECHA :09/06/2025** **SEMANA 8**
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS LÚDICAS JUEGOS DE	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de juegos de oposición.

OPOSICION EN LA VELOCIDAD DE REACCION		

DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ACTIVIDADES	MATERIALES	INDICADORES DE EVALUACIÓN
EF.2.1.1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS Y ROLES DE LOS PARTICIPANTES EN DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS DE OPOSICIÓN COMO ELEMENTOS NECESARIOS PARA MEJORAR LA VELOCIDAD DE REACCIÓN.	**APRENDIZAJE ACTIVO Y PROGRESIVO: OG.EF.1.** INVOLUCRARSE DE FORMA INDEPENDIENTE EN VARIAS ACTIVIDADES FÍSICAS, UTILIZANDO SABERES (FÍSICOS, TEÓRICOS, EMOCIONALES, DE MOVIMIENTO, ENTRE OTROS) QUE LE HABILITEN A REALIZARLO DE UN MODO SALUDABLE, SEGURO Y SATISFACTORIO DURANTE TODA SU EXISTENCIA..	**Actividad:** Realizar el juego y premiar a los mejores tiempos **Objetivos** Participar en el juego de oposición desarrollando habilidades físicas, trabajo en reacción y velocidad. **Inicio** (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. **DESARROLLO:** INTRODUCCIÓN AL TEMA: CADA ESTUDIANTE ASUME UN ROL (MEDIR LA VELOCIDAD Y REACCIÓN). REGLAS PRINCIPALES: MANTENER LA CONCENTRACION **ACTIVIDAD PRINCIPAL:** JUEGO BASE: -EL EJECUTANTE DE ESPALDA A TRES BOTES DE DIFERENTE COLOR (ROJO , VERDE , AZUL) Y A 6 MTRS DE DISTANCIA DE ELLOS.A LA SEÑAL SALE CORRIENDO HACIA LOS BOTES Y AL PASAR POR LA LÍNEA SITUADA A 2.40 METROS DE LA SALIDA DE LE DICE UN COLOR .EL EVALUADO RÁPIDAMENTE COLOCA LA MONEDA QUE LLEVA	3 BOTES CRONOMETRO SILBATO	**CE.EF.2.1** PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS, OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.

		EN LA MANO ENCIMA DEL BOTE DEL COLOR NOMBRADO .SE SUMARA EL TIEMPO EMPLEADO PARA ELLO . **CIERRE** (5MIN) REUNIR A LOS ESTUDIANTES Y DAR RETROALIMENTACIÓN GRUPAL SOBRE LOS AVANCES OBSERVADOS EN EL TRANSCURSO DE LA CLASE. ¿ RECUENTO FINAL DE PUNTOS Y RECONOCIMIENTO SIMBÓLICO A LOS EQUIPOS. ENTREGA DE PREMIOS SIMBÓLICOS: MEDALLAS O STICKERS.		



Recolección de datos de cada alumno para el test



Aplicaciòn del Test de Letwin

Unidad Educativa “Bautista”









