



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**PROGRAMA LÚDICO DEPORTIVO PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**

AUTORA

JUELA MALDONADO, MARÍA BELEN

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en

MAGÍSTER EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

TUTORA

SANGUCHO HIDALGO, NELLY PRISCILA. Mgtr

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Daniela Manrique Muñoz Mgtr
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Nelly Priscila Sangucho Hidalgo Mgtr.
TUTORA**

**Geoconda Herdoiza Moran Mgtr.
ESPECIALISTA 1**

**Joseph Taro. Ph.D
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO, como requerimiento para la obtención del título de Entrenamiento Deportivo.

Atentamente,

(NELLY PRISCILA SANGUCHO HIDALGO), Mgtr.
C.I. 1719222588
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

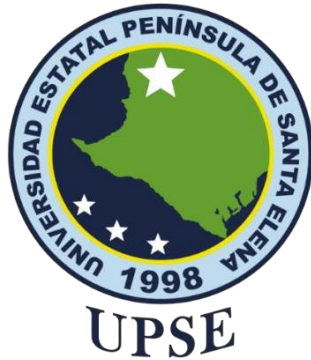
**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD
Yo, MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO
DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, PROGRAMA LÚDICO DEPORTIVO PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, previo a la obtención del título en Magíster en Entrenamiento Deportivo, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 21 días del mes de FEBRERO de año 2025

(MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO)
C.I. 1104285992
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, **MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO**

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 21 días del mes de FEBRERO de año 2025

(MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO)
C.I. 1104285992
AUTORA



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado (PROGRAMA LÚDICO DEPORTIVO PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR), presentado por el estudiante, MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO fue enviado al Sistema Antiplagio URKUND, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

INFORME DE ANÁLISIS
magister

María Belen Juela Maldonado
Programa Lúdico Compilatio

2% Textos sospechosos

2% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos (ignorado)
77% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: María Belen Juela Maldonado Programa Lúdico Compilatio.docx
ID del documento: dcc218acc86404905ad5ae0c79ba80843903af98
Tamaño del documento original: 28,02 kB
Autores: []

Depositante: Nelly Priscila Sangucho Hidalgo
Fecha de depósito: 17/2/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 17/2/2025

Número de palabras: 3758
Número de caracteres: 26.552

Ubicación de las similitudes en el documento:

(NELLY PRISCILA SANGUCHO HIDALGO), Mgtr. /PhD.
C.I. 1719222588
TUTORA

AGRADECIMIENTO

"En primer lugar, deseo expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, quien ha sido mi guía y mi fortaleza a lo largo de esta investigación, me ha iluminado el camino y me ha dado la sabiduría necesaria para superar los desafíos que se presentaron. A Él atribuyo todo el éxito obtenido."

María Belén, Juela Maldonado.

DEDICATORIA

"A mi padre, mi mejor amigo y confidente. Gracias por ser mi roca en los momentos difíciles y mi mayor alegría en los buenos. Tu amor incondicional me ha dado la fuerza para alcanzar mis sueños."

María Belén, Juela Maldonado

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
Resumen.....	X
Abstract.....	X
INTRODUCCIÓN	2
DESARROLLO	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	5
Planteamiento hipotético	5
Marco Teórico Referencial.....	5
Rendimiento académico	5
Desafíos Socioeconómicos y Culturales en la Educación	7
Impacto de la Pandemia en el Sistema Educativo	8
El Rol del Juego y la Actividad Física en el Aprendizaje	8
Programas Lúdico-Deportivos y Rendimiento Académico	8
Estrategias Innovadoras para la Mejora del Rendimiento Académico.....	8
Programa lúdico deportivo	10
METODOLOGÍA.....	12
Contexto de la Investigación.....	12
Diseño y Alcance de la Investigación	12

Tipo y Métodos de Investigación.....	12
Población y Muestra.....	12
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	12
Análisis de la información recolectada.....	13
Conclusión.....	16
. Recomendaciones	16
CRONOGRAMA.....	17
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	17
ANEXOS	28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Resultados de las evaluaciones aplicadas a los estudiantes.....</i>	13
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad aplicada a la muestra de datos.....</i>	15
Tabla 3 <i>Resultados prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra de datos.....</i>	15

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Comparativo de los resultados de ambas evaluaciones.....</i>	14
---	----

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Propuesta de programa lúdico deportivo aplicado a la unidad educativa	19
Anexo 2. Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes.....	72
Anexo 3. Evaluación de segundo trimestre aplicada a los estudiantes	75

Resumen

El presente trabajo aborda el impacto de un programa lúdico-deportivo en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, en Espíndola, Loja. El objetivo del trabajo fue elaborar un programa lúdico deportivo que permita el mejoramiento académico en los estudiantes de Octavo año de EGB de la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi. Se utilizó un diseño experimental con enfoque cuantitativo, aplicando encuestas y pruebas estandarizadas a estudiantes y docentes para evaluar los efectos del programa. El examen consistió en un cuestionario de 7 preguntas relacionadas con la materia de estudio. Se aplicó el instrumento tanto antes como después de la aplicación de la propuesta pedagógica. Los resultados esperados incluyen una mejora significativa en el rendimiento académico, aumento en la motivación por el aprendizaje y mejor desarrollo social y emocional de los estudiantes. Se concluye que este tipo de programa es una estrategia innovadora para abordar el bajo rendimiento académico en contextos socioeconómicamente desfavorecidos, con potencial para ser aplicado en otros niveles educativos y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras claves: Rendimiento académico, Programa lúdico-deportivo, Educación General Básica (EGB)

Abstract

This study addresses the impact of a recreational sports program on the academic performance of eighth-grade students at Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, in Espíndola, Loja. The objective is to improve academic performance through the implementation of recreational and sports activities. An experimental design with a quantitative approach was used, applying surveys and standardized tests to students and teachers to assess the program's effects. The expected results include a significant improvement in academic performance, increased motivation for learning, and better social and emotional development of the students. It is concluded that this type of program is an innovative strategy to address low academic performance in socioeconomically disadvantaged contexts, with the potential to be applied at other educational levels and contribute to the overall development of students.

Keywords: Academic performance, Recreational sports program, Basic General Education (BGE)

INTRODUCCIÓN

El rendimiento académico de los estudiantes es una preocupación constante en el ámbito educativo, especialmente en contextos donde se presentan desafíos socioeconómicos y culturales. En la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, ubicada en la provincia de Loja, cantón Espíndola, parroquia Jimbura, se ha observado una tendencia persistente de bajo rendimiento entre los estudiantes de octavo de Educación General Básica (EGB).

A pesar de los esfuerzos realizados por los docentes y el personal educativo, estas dificultades persisten y requieren estrategias innovadoras para su abordaje (Ormaza, 2022). En el país, se venía implementando ajustes y políticas en la malla curricular para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, los años de pandemia han generado cambios, lo que ha requerido ajustes correspondientes para dar continuidad a la educación, pero ya no desde la escuela sino desde el hogar, de manera virtual.

Ante estos nuevos retos en el sistema educativo, surge la necesidad de explorar estrategias que puedan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Educación General Básica Superior. En este sentido, se propone el desarrollo de un programa lúdico deportivo como una posible solución.

El rendimiento académico es un indicador complejo que refleja el nivel de conocimiento, habilidades y destrezas que un estudiante adquiere en su proceso educativo. Se ve influenciado por diversos factores, tanto internos como externos al individuo. Entre los factores internos se encuentran las características cognitivas, la motivación, las estrategias de aprendizaje y el estilo de aprendizaje. Entre los factores externos se encuentran el contexto socioeconómico, el apoyo familiar, la calidad de la enseñanza y el clima escolar (Moreno et al., 2018)

Un programa lúdico deportivo es una propuesta educativa que integra el juego y el deporte como herramientas para el aprendizaje. Este tipo de programas puede ser una estrategia eficaz para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en aquellos que presentan dificultades de aprendizaje o que provienen de contextos socioeconómicos desfavorecidos (Martínez & Moreno, 2019)

El juego es una actividad natural e inherente al ser humano, especialmente durante la infancia y la adolescencia. Es una herramienta poderosa para el aprendizaje, ya que permite desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego, los niños y adolescentes exploran el mundo, experimentan, resuelven problemas, interactúan con los

demás y expresan su creatividad (Vygotsky, 1978)

Numerosos estudios han demostrado los beneficios del juego en el rendimiento académico. El juego puede mejorar la atención, la concentración, la memoria, la resolución de problemas y la creatividad. También puede fomentar la motivación por el aprendizaje, la autoestima y la confianza en uno mismo (Gray, 2018)

Diversos estudios han demostrado la relación positiva entre la actividad física y el rendimiento académico. El ejercicio físico regular favorece el desarrollo cognitivo, la memoria, la atención, la concentración y la capacidad de resolución de problemas (Martínez-Pérez et al., 2021). Además, el juego como herramienta pedagógica promueve la motivación, la participación activa, la interacción social y el aprendizaje significativo (Barreto & González, 2021).

La implementación de programas lúdico deportivos en el ámbito educativo ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico. Estos programas combinan actividades físicas y juegos educativos, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante que favorece la adquisición de conocimientos y habilidades (Ruiz-Montero et al., 2020).

El programa lúdico deportivo se basa en la idea de combinar actividades lúdicas y deportivas con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El juego y el deporte se consideran herramientas efectivas para motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa y promover un ambiente de aprendizaje positivo.

Diversos estudios han demostrado que la incorporación de actividades lúdicas y deportivas en el ámbito educativo puede tener beneficios significativos en el rendimiento académico de los estudiantes. Estas actividades estimulan el desarrollo cognitivo, mejoran la concentración, promueven habilidades sociales y emocionales, y contribuyen a un mejor bienestar general.

En el contexto específico de la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, se espera que la implementación de un programa lúdico deportivo pueda ayudar a superar las dificultades de bajo rendimiento académico observadas entre los estudiantes de octavo de EGB. Se espera que este programa proporcione una experiencia de aprendizaje enriquecedora y motivadora, que promueva el interés por el estudio y contribuya a mejorar los resultados académicos.

En resumen, el desarrollo de un programa lúdico deportivo se presenta como una estrategia innovadora para abordar las dificultades de bajo rendimiento académico en los

estudiantes de Educación General Básica Superior. Este programa busca combinar actividades lúdicas y deportivas para motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa y promover un ambiente de aprendizaje positivo. Se espera que la implementación de este programa en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi contribuya a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y enfrentar los retos generados por los cambios en el sistema educativo debido a la pandemia.

DESARROLLO

El problema científico radica en determinar si la implementación de un programa lúdico deportivo puede mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, tomando como referencia las teorías de aprendizaje lúdico y actividad física. ¿Cómo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi ante las persistentes dificultades de bajo rendimiento?

Objetivo General

Elaborar un programa lúdico deportivo que permita el mejoramiento académico en los estudiantes de Octavo año de EGB de la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar cuantos estudiantes presentan deficiencia en el rendimiento académico.
- Identificar que ejercicios lúdicos deportivos ayudan al mejoramiento del rendimiento académico.
- Ejecutar el programa lúdico deportivo que ayude al mejoramiento del rendimiento académico
- Evaluar la efectividad del programa aplicado a los estudiantes de octavo de básica de la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi.
- Socializar con la comunidad educativa los resultados para la continuidad del programa.

Planteamiento hipotético:

¿La implementación de un programa lúdico deportivo mejorará significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi?

Marco Teórico Referencial

Rendimiento académico

El rendimiento académico se refiere a la capacidad de los estudiantes para cumplir con los objetivos educativos establecidos, reflejado en sus calificaciones y desempeño en actividades escolares. Diversos factores influyen en el rendimiento académico, incluyendo el entorno socioeconómico, la calidad de la enseñanza, las prácticas pedagógicas y las

características individuales de los estudiantes (Pizarro, 2021). En contextos de vulnerabilidad socioeconómica, estos factores pueden ser más críticos, afectando negativamente el rendimiento académico (García, 2020).

En el ámbito de la educación, el rendimiento académico representa uno de los indicadores fundamentales, que refleja hasta qué punto un estudiante ha alcanzado sus objetivos de aprendizaje. Se trata de un indicador polifacético, en el que influyen diversos factores, como las capacidades cognitivas individuales, el entorno socioeconómico y las metodologías de enseñanza empleadas. En el caso de los estudiantes de secundaria superior, este rendimiento adquiere una importancia especial, ya que sienta las bases de su posterior desarrollo académico y profesional.

Tradicionalmente, el rendimiento académico se ha evaluado a través de las calificaciones obtenidas en las diferentes asignaturas. Sin embargo, esta visión es algo reduccionista. Un enfoque más integral considera el rendimiento académico como la capacidad del estudiante para:

- **Adquirir conocimientos:** Comprender y asimilar los contenidos impartidos en las diferentes materias.
- **Desarrollar habilidades:** Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas, el análisis crítico, la síntesis de información, la comunicación efectiva, entre otras.
- **Demostrar competencias:** Evidenciar la capacidad de utilizar los conocimientos y habilidades de manera práctica y contextualizada.
- **Alcanzar objetivos de aprendizaje:** Cumplir con las metas establecidas en el currículo, demostrando un progreso constante y significativo (Pizarro, 2021).

Es importante mencionar que el rendimiento académico de un estudiante es el resultado de una compleja interacción de diversos factores que se entrelazan y se influyen mutuamente. Comprender estos factores es esencial para poder diseñar estrategias efectivas que promuevan el éxito educativo. De manera general, podemos clasificar estos factores en tres grandes categorías: factores individuales, factores familiares y sociales, y factores escolares.

Dentro de los factores individuales, encontramos en primer lugar las capacidades cognitivas del estudiante. La inteligencia, la capacidad de memoria, la atención, la concentración y las habilidades de razonamiento lógico y abstracto son, sin duda, pilares

fundamentales que inciden directamente en la facilidad o dificultad con la que un estudiante asimila nuevos conocimientos y resuelve problemas académicos. Pero no solo las capacidades innatas son relevantes; la motivación y el interés por el aprendizaje juegan un papel crucial (García, 2020). Un estudiante con una alta motivación intrínseca, con curiosidad intelectual y con una percepción positiva de su propia capacidad para aprender (autoeficacia) tendrá una mayor predisposición al esfuerzo, la perseverancia y, por ende, a un mejor rendimiento. Asimismo, los hábitos de estudio son determinantes.

En segundo lugar, tenemos los factores familiares y sociales. El apoyo familiar es un pilar fundamental. El respaldo emocional, el estímulo constante, el interés por el progreso académico del estudiante y la valoración del esfuerzo por parte de la familia generan un ambiente propicio para el aprendizaje. El nivel socioeconómico también puede tener un impacto, aunque no es determinante. Las condiciones económicas del hogar pueden influir en el acceso a recursos educativos complementarios, como libros, internet o actividades extraescolares, así como en la alimentación y el bienestar general del estudiante, repercutiendo indirectamente en su capacidad de aprendizaje.

Finalmente, los factores escolares tienen un peso determinante en el rendimiento académico. Las metodologías de enseñanza empleadas por los docentes son cruciales. Estrategias pedagógicas innovadoras, que fomenten la participación activa del estudiante, el aprendizaje significativo y el uso de diversos recursos didácticos, favorecen la comprensión y la asimilación de los contenidos. El clima escolar es igualmente importante. Un ambiente escolar positivo, inclusivo, respetuoso y seguro, donde se promueve la convivencia armónica y existe una buena relación entre docentes y estudiantes, crea las condiciones óptimas para el aprendizaje. La disponibilidad de recursos como bibliotecas, laboratorios, materiales didácticos y acceso a tecnología adecuada son herramientas que complementan y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Barreto & Álvarez, 2020).

Desafíos Socioeconómicos y Culturales en la Educación

La Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, situada en una región con desafíos socioeconómicos significativos, muestra cómo estos factores pueden contribuir a un bajo rendimiento académico persistente. Los estudiantes de octavo de Educación General Básica (EGB) enfrentan obstáculos como la falta de recursos educativos, apoyo limitado en el hogar y, en algunos casos, barreras culturales que dificultan el acceso equitativo a una educación de calidad (Ormaza, 2022). Estas dificultades requieren enfoques pedagógicos innovadores y

adaptativos para mejorar el rendimiento académico y cerrar la brecha educativa.

Impacto de la Pandemia en el Sistema Educativo

La pandemia de COVID-19 provocó cambios significativos en la manera de enseñar y aprender. La transición de la educación presencial a la virtual presentó numerosos retos para estudiantes y docentes. En Ecuador, se implementaron políticas y ajustes en la malla curricular para mitigar el impacto de estos cambios, pero los resultados fueron mixtos. La educación a distancia introdujo nuevos desafíos, como la falta de acceso a tecnología adecuada, la disminución del contacto directo con los docentes y el aumento de las disparidades en el aprendizaje (Ministerio de Educación, 2021).

El Rol del Juego y la Actividad Física en el Aprendizaje

El juego y la actividad física son componentes esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Estudios han demostrado que las actividades lúdicas y deportivas no solo mejoran la salud física, sino también las habilidades cognitivas y sociales, promoviendo un ambiente más propicio para el aprendizaje (Fernández, 2019). La integración de programas lúdico-deportivos en el currículo escolar puede ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico, especialmente en contextos donde los métodos tradicionales no han logrado revertir el bajo rendimiento.

Programas Lúdico-Deportivos y Rendimiento Académico

La implementación de programas lúdico-deportivos ha mostrado resultados prometedores en diversos estudios. Estas intervenciones fomentan la actividad física y el bienestar emocional, mejorando la motivación, la concentración y las habilidades sociales de los estudiantes (Rodríguez, 2020). En la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, un programa lúdico-deportivo bien diseñado podría ofrecer una vía alternativa para involucrarse en el proceso educativo, mitigando algunos de los factores negativos asociados con el entorno socioeconómico desfavorable.

Estrategias Innovadoras para la Mejora del Rendimiento Académico

Dada la persistencia de los desafíos educativos en contextos vulnerables, es crucial

adoptar estrategias innovadoras que aborden las necesidades específicas de los estudiantes. La incorporación de actividades lúdico-deportivas se presenta como una solución prometedora para mejorar el rendimiento académico. Estas actividades pueden proporcionar un equilibrio entre el esfuerzo mental y físico, creando un ambiente escolar más dinámico y efectivo (González, 2018). Además, estos programas pueden fomentar una mayor participación de la comunidad y el apoyo familiar, esenciales para el éxito educativo a largo plazo. Se pueden tomar en consideración a las siguientes estrategias:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Esta metodología coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, enfrentándolo a problemas o desafíos reales que debe resolver a través de la investigación, el análisis, la colaboración y la creatividad. Los proyectos suelen ser interdisciplinarios, conectando diferentes áreas del conocimiento y permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en contextos auténticos. El ABP fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, habilidades fundamentales para el éxito académico y profesional (Fernández, 2019).
- **Aprendizaje Basado en el Juego (Gamificación):** Incorporar elementos y mecánicas propias de los juegos en el contexto educativo es una estrategia poderosa para aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. La gamificación puede incluir el uso de puntos, insignias, niveles, desafíos y tablas de clasificación para incentivar el aprendizaje y la superación personal. Además, fomenta la sana competencia, la perseverancia y la resiliencia.
- **Aula Invertida (Flipped Classroom):** Este modelo pedagógico invierte el orden tradicional de la enseñanza. Los estudiantes acceden a los contenidos teóricos (a través de videos, lecturas, etc.) antes de la clase, mientras que el tiempo en el aula se dedica a actividades prácticas, debates, resolución de dudas y trabajo colaborativo. El aula invertida permite personalizar el aprendizaje, ya que cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo, y optimiza el tiempo en clase para actividades de mayor profundidad y aplicación del conocimiento (González, 2018).
- **Aprendizaje Móvil (M-Learning):** El uso de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, como herramientas de aprendizaje, ofrece una gran flexibilidad y accesibilidad a los contenidos educativos. Los estudiantes pueden acceder a recursos multimedia, interactuar con aplicaciones educativas, participar en foros de discusión y

realizar actividades en cualquier momento y lugar. El M-Learning fomenta la autonomía, la autogestión del aprendizaje y la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje.

- **Uso de la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA):** Estas tecnologías emergentes ofrecen experiencias inmersivas e interactivas que pueden potenciar significativamente el aprendizaje. La RV permite a los estudiantes explorar entornos virtuales, realizar simulaciones y vivir experiencias que serían imposibles o muy costosas en el mundo real. La RA, por otro lado, superpone elementos virtuales al mundo real, permitiendo interactuar con objetos y obtener información adicional en tiempo real. Ambas tecnologías fomentan la curiosidad, la exploración y la comprensión profunda de conceptos complejos (Fernández, 2019).

Programa lúdico deportivo

Un programa lúdico deportivo, dentro del contexto educativo, se define como un conjunto de actividades físicas y recreativas, estructuradas y planificadas, que se implementan con el objetivo de fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, más allá del ámbito puramente académico. Este tipo de programas se diferencia de la educación física tradicional en su énfasis en el juego, la diversión y el disfrute como elementos centrales del proceso de aprendizaje. El objetivo no es la competencia de alto rendimiento, sino la participación activa, la inclusión y el desarrollo de habilidades físicas, sociales y emocionales a través de una experiencia lúdica.

Un programa lúdico deportivo efectivo se caracteriza por una serie de componentes clave que trabajan en sinergia para lograr sus objetivos. Entre ellos, podemos destacar:

- **Variedad de Actividades:** Es fundamental ofrecer una amplia gama de actividades físicas y recreativas que se adapten a los diferentes intereses, habilidades y necesidades de los estudiantes. Esto puede incluir deportes tradicionales como fútbol, baloncesto, voleibol, pero también actividades menos convencionales como juegos cooperativos, danzas, expresión corporal, artes marciales, senderismo, ciclismo, entre otros. La clave está en la diversificación para promover la exploración y el descubrimiento de diferentes formas de movimiento y expresión.
- **Enfoque en el Juego y la Recreación:** El juego es el lenguaje natural de los niños y jóvenes, y es a través del juego que aprenden, experimentan y se desarrollan. Un

programa lúdico deportivo debe priorizar el juego como herramienta pedagógica, creando un ambiente lúdico donde los estudiantes se sientan motivados, comprometidos y disfruten de la actividad física. La competencia, si bien puede estar presente, debe ser secundaria al disfrute y al aprendizaje.

- **Inclusión y Participación:** El programa debe estar diseñado para ser inclusivo y accesible a todos los estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad física, género, origen étnico o cualquier otra condición. Se deben crear oportunidades para que todos participen activamente y se sientan valorados dentro del grupo. Adaptar las actividades a las necesidades individuales es fundamental para garantizar la inclusión.
- **Desarrollo de Habilidades:** Más allá de las habilidades físicas específicas de cada deporte, el programa debe promover el desarrollo de habilidades motrices generales como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la fuerza, la resistencia y la flexibilidad. Asimismo, se deben fomentar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación, el liderazgo, la resolución de conflictos y el respeto por los demás. Las habilidades emocionales, como la autoconfianza, la autoestima, la gestión del estrés y la resiliencia, también se ven fortalecidas a través de la participación en actividades lúdico deportivas.
- **Profesionales Capacitados:** El éxito del programa depende en gran medida de la calidad del equipo profesional que lo implementa. Se requieren educadores físicos y/o recreadores con formación específica en pedagogía lúdica, desarrollo infantil, dinámica de grupos y gestión de actividades recreativas. Estos profesionales deben ser capaces de crear un ambiente positivo, seguro y estimulante, donde los estudiantes se sientan motivados a participar y aprender.
- **Infraestructura y Materiales Adecuados:** Contar con espacios físicos adecuados, seguros y bien equipados, así como con materiales deportivos y recreativos variados y en buen estado, es esencial para el desarrollo óptimo del programa. Esto incluye canchas deportivas, áreas verdes, salas multiusos, y materiales como balones, cuerdas, aros, colchonetas, entre otros.
- **Evaluación y Seguimiento:** Es importante implementar un sistema de evaluación y seguimiento continuo del programa para medir su impacto en el desarrollo de los estudiantes, identificar áreas de mejora y realizar ajustes oportunos. Esta evaluación debe ir más allá de la medición del rendimiento físico, y considerar aspectos como la

participación, la motivación, el disfrute y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

METODOLOGÍA

Contexto de la Investigación

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi, situada en la provincia de Loja, cantón Espíndola, parroquia Jimbura, Ecuador. Esta institución educativa enfrenta desafíos significativos relacionados con el rendimiento académico de sus estudiantes, especialmente aquellos en octavo de Educación General Básica (EGB).

Diseño y Alcance de la Investigación

El diseño de la investigación es de carácter experimental, ya que se introducirá un programa lúdico-deportivo y se medirán sus efectos sobre el rendimiento académico de los estudiantes. En cuanto al alcance, la investigación es de tipo correlacional, ya que busca identificar la relación entre la implementación del programa y los cambios en el rendimiento académico.

Tipo y Métodos de Investigación

La investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, permitiendo medir de manera objetiva los cambios en el rendimiento académico a través de instrumentos estadísticos. Se emplea el método hipotético-deductivo, comenzando con una hipótesis específica sobre el impacto del programa lúdico-deportivo y utilizando datos empíricos para probar dicha hipótesis.

Población y Muestra

La población de estudio estuvo conformada por los 254 estudiantes matriculados en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi durante el año lectivo 2024. De esta población, se seleccionó una muestra de 22 estudiantes de octavo año de Educación General Básica

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Se utilizarán técnicas cuantitativas para la recolección de datos, específicamente

encuestas y pruebas estandarizadas de rendimiento académico. Las encuestas se aplicarán a los estudiantes y a los docentes para evaluar la percepción del programa lúdico-deportivo, mientras que las pruebas de rendimiento académico medirán los cambios en el desempeño escolar antes y después de la implementación del programa.

Procedimiento de análisis de datos

En primer lugar se procedió a aplicar la evaluación inicial a los estudiantes seleccionados en la muestra. Estos resultados fueron registrados en una hoja de cálculo. Una vez aplicada la evaluación, se procedió con la implementación de la propuesta de plan lúdico deportivo planteada. Al finalizar la aplicación de la propuesta, se procedió a aplicar la evaluación final a los estudiantes. Estos resultados fueron también registrados en una hoja de cálculo, tomando en consideración las calificaciones de los estudiantes.

Una vez registrados los datos, se procedió a codificarlos en el programa estadístico SPSS, con la finalidad de comprobar la normalidad de los mismos y realizar las respectivas pruebas estadísticas que permitan afirmar o desmentir a la hipótesis planteada para el estudio. Finalmente, los resultados que se obtuvieron mediante el uso del programa mencionado se presentaron mediante tablas y figuras para mayor comprensión.

Análisis de la información recolectada

Una vez aplicado el test tanto antes como después de la implementación de la propuesta metodológica planteada en el trabajo, se procedieron a tabular los datos en una hoja de cálculo. A continuación se presentan los resultados generados en las pruebas aplicadas a los estudiantes.

Tabla 1

Resultados de las evaluaciones aplicadas a los estudiantes

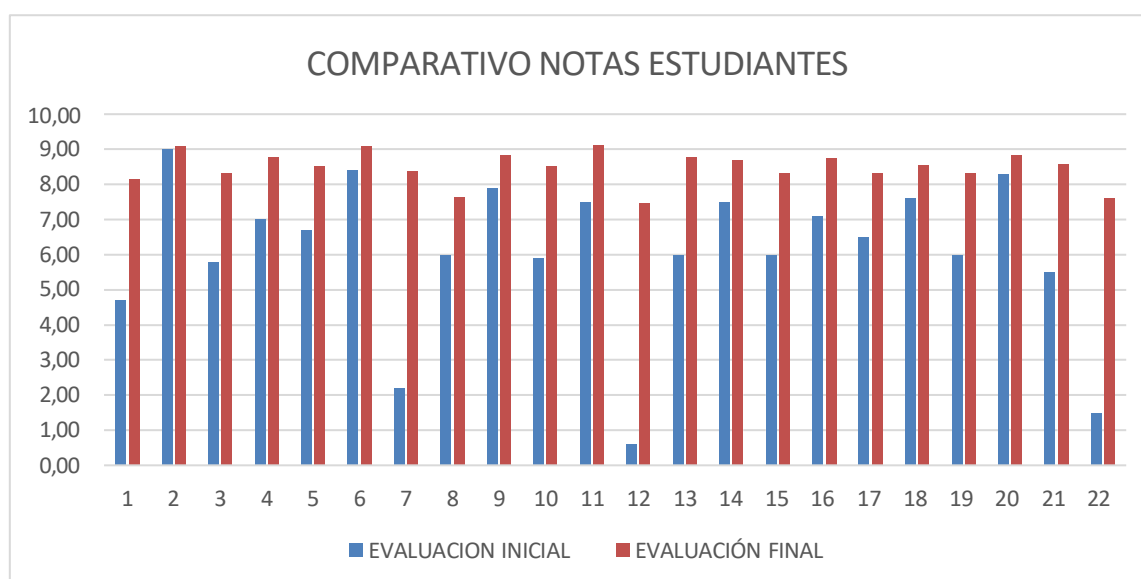
APELLIDOS/NOMBRES	EVALUACION INICIAL	EVALUACIÓN FINAL
ABAD ABAD ROMEL ALEXANDER	4,70	8,16
ABAD CORDERO PEDRO CAIN	9,00	9,09
ALVAREZ JIMENEZ JUAN JOSE	5,80	8,32
ALVAREZ PINTADO MARÍA TATIANA	7,00	8,78
CASTILLO JIMENEZ TANIA PATRICIA	6,70	8,53
CUENCA TROYA LISSETH YAMILE	8,40	9,08
GAONA ALVAREZ EDDIN DANNY	2,20	8,37

APellidos/NOMBRES	EVALUACION INICIAL	EVALUACIÓN FINAL
GAONA QUIÑONEZ DANYTZA ELIZABETH	6,00	7,64
GUERRERO ALVAREZ MAYCOL GABRIEL	7,90	8,83
JIMENEZ ABAD JESSICA TAMARA	5,90	8,53
JIMENEZ CAMPOVERDE LEILANY NICOLE	7,50	9,12
JIMENEZ JIMENEZ JUNIOR ALEXANDER	0,60	7,45
JIMENEZ JIMENEZ KERLY MAYTE	6,00	8,78
JIMENEZ JIMENEZ ROSMERY JAMILETH	7,50	8,68
JIMENEZ TILLAGUANGO JUNIOR ALEXANDER	6,00	8,33
JIMENEZ TILLAGUANGO STALIN FABIAN	7,10	8,75
MENDOZA PINTADO MARYURI ANAHI	6,50	8,31
MERINO ABAD IVAN ANDRES	7,60	8,55
OGOÑA ALVAREZ MICHAEL JASMANY	6,00	8,32
PINTADO JIMENEZ ANYI NALIYETH	8,30	8,83
PINTADO JIMENEZ JACHSON JOHAN	5,50	8,59
TILLAGUANGO JIMENEZ MARLEY PAOLA	1,50	7,62

De la tabla anterior se puede apreciar que existe una variación significativa, a simple vista, de las notas de los estudiantes, tanto en la evaluación inicial como en la evaluación final. De forma general, la mayoría de estudiantes tuvo una mejora sustancial en sus resultados académicos posterior a la aplicación de la propuesta metodológica. Esta variación se puede apreciar, de forma gráfica, en la siguiente figura.

Figura 1

Comparativo de los resultados de ambas evaluaciones



Otro aspecto importante que se debe analizar dentro de este apartado es la normalidad de los datos, tomando en cuenta el análisis que debe realizarse. Al tener una muestra de datos menor a 50, se procedió a realizar la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, obteniendo los siguientes resultados.

Tabla 2

Prueba de normalidad aplicada a la muestra de datos

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,844	22	,003

Como se puede apreciar en la tabla anterior, el valor de significancia p para la muestra de datos analizada es de 0,003. Este valor es menor a 0,05; por tal motivo, se afirma entonces que los datos no son paramétricos. Ante esto, para la comprobación de la hipótesis del estudio, es necesario aplicar la prueba de Wilcoxon para verificar si existen diferencias significativas. Los resultados de esta prueba se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 3

Resultados prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra de datos

Estadísticos de prueba ^a	
	Diferencia - Nota inicial
Z	-3,003 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

En la tabla anterior se puede apreciar que el valor de significancia p obtenido por la aplicación de la prueba es de 0,003. Este valor es menor a 0.05; por tal motivo, se afirma que existen diferencias significativas entre los resultados de la evaluación inicial y la evaluación final. En este sentido, la aplicación de la propuesta metodológica planteada en el presente estudio tuvo un alto impacto en la mejora de las notas del grupo de estudiantes objeto de

estudio. Es importante mencionar que ciertos estudiantes tenían notas altas antes de la aplicación de la propuesta; no obstante, estas notas también mejoraron ligeramente al momento de aplicar la evaluación final.

Conclusión

El bajo rendimiento académico en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi refleja un problema complejo influenciado por factores socioeconómicos y los impactos de la pandemia. La implementación de un programa lúdico-deportivo podría ofrecer una estrategia viable para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, proporcionando una respuesta integral a los desafíos actuales. La evidencia sugiere que estas intervenciones no solo mejoran las competencias académicas, sino que también contribuyen al desarrollo físico y emocional de los estudiantes, creando un entorno educativo más favorable y equitativo.

Ante esto, el programa lúdico deportivo se presenta como una estrategia innovadora para abordar los desafíos de bajo rendimiento académico en contextos socioeconómicamente desfavorecidos. Basado en teorías del juego y estudios sobre la relación entre la actividad física y el desarrollo cognitivo, se espera que esta intervención contribuya significativamente a mejorar los resultados académicos de los estudiantes de octavo de EGB en la Unidad Educativa Julio Ernesto Celi.

De esta manera, una vez realizado el análisis de los resultados provenientes de las evaluaciones inicial y final aplicadas a los estudiantes, se pudo verificar que existen diferencias significativas entre ambos grupos de resultados, mostrando una gran mejoría en los datos provenientes de la evaluación final. Del mismo modo, mediante la aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se pudo evidenciar que existen diferencias en ambos grupos de datos, corroborando la hipótesis de estudio y permitiendo afirmar que la aplicación de la propuesta de programa lúdico deportivo es una gran alternativa para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

. Recomendaciones

- Implementar el programa lúdico deportivo en otros niveles educativos para evaluar su efectividad en diferentes contextos.
- Involucrar a los padres y la comunidad en el proceso educativo para maximizar los beneficios del programa.

- Realizar estudios longitudinales para evaluar los efectos a largo plazo de este tipo de programas en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

CRONOGRAMA

Etapas	MES	MAYO				JUNIO				JULIO			
	Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	FECHA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SELECCIÓN DEL TEMA													
INTRODUCCIÓN													
METODOLOGÍA													
RESULTADOS													
ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO													
DISCUSIÓN													
CONCLUSIONES													



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreto, A., & González, M. (2021). El juego como herramienta pedagógica en el aprendizaje de las ciencias naturales. *Revista Educación*, 45(2), 23-40.
- Martínez-Pérez, J., García-Hermoso, A., Sánchez-López, M., & Ruiz-Montero, J. (2021). Efectos de un programa de actividad física y hábitos saludables sobre la función cognitiva en niños de primaria. *Revista Española de Educación Física y Deporte*, 25(4), 555-565.
- Ormaza, A. (2022). Los efectos de la pandemia en la educación ecuatoriana. *Revista Iberoamericana de Educación*, 81(1), 1-10.
- Ruiz-Montero, J., Martínez-Pérez, J., Sánchez-López, M., & García-Hermoso, A. (2020). Efectos de un programa de actividad física y hábitos saludables sobre el rendimiento académico en niños de primaria. *Revista de Educación*, 393(2), 473-489.

- Gray, C. (2018). *The power of play: A scientific look at how to maximize your child's development in a world of screens*. Penguin Random House.
- Martínez, M., & Moreno, C. (2019). El programa lúdico deportivo como estrategia para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. *Revista Educación y Pedagogía*, 24(64), 23-40. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732022000200074&script=sci_arttext&tlng=en
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Fernández, J. (2019). El impacto de la actividad física en el rendimiento académico. *Revista de Educación y Salud*, 14(2), 134-145.
- García, M. (2020). Factores socioeconómicos y rendimiento académico en estudiantes de educación básica. *Journal of Educational Research*, 32(1), 45-60.
- González, A. (2018). Estrategias innovadoras para la educación en contextos vulnerables. *Educación y Desarrollo*, 25(4), 567-580.
- Ministerio de Educación. (2021). Impacto de la pandemia en el sistema educativo ecuatoriano. *Boletín Oficial*, 45(3), 23-35.
- Ormaza, P. (2022). Desafíos educativos en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 37(1), 78-90.
- Pizarro, L. (2021). Rendimiento académico y factores influyentes en la educación básica. *Educación y Sociedad*, 18(2), 89-105.
- Rodríguez, H. (2020). Programas lúdico-deportivos y su impacto en el desarrollo académico. *Deporte y Educación*, 12(3), 250-265.

Anexos

Anexo 1. Propuesta de programa lúdico deportivo aplicado a la unidad educativa

	<p style="text-align: center;">UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL</p> <p style="text-align: center;">"JULIO ERNESTO CELI ROMÁN"</p> <p style="text-align: center;">FE, CIENCIA, COMPROMISO Y CULTURA</p>	
<p>COD: 11H01836; 11D05-ESPÍNDOLA-EDUCACIÓN</p>	<p style="text-align: center;">COMISIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA</p>	<p style="text-align: center;">2024-2025</p> <p style="text-align: center;">AÑO LECTIVO</p>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UNIDAD DIDACTICA

1. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE: MARÍA BELÉN JUELA MALDONADO

Trimestre: PRIMER

TÍTULO DE LA UNIDAD. ✓ EL JUEGO Y EL JUGAR
 ✓ PRACTICAS LUDICAS

Nº. de unidad: 1, 2

N.º Semanas: 7

ÁREA CIENCIAS ASIGNATURA EDUCACION Grado/Curso: 8VO Paralelo: "A"
 NATURALES FISICA

Fecha de Inicio: 3 de junio del 2024

Ejes transversales: PRIMER TRIMESTRE. LA VERDAD

Fecha de Finalización: 31- 07- 2024

2. OBJETIVOS DE LA UNIDAD/DE APRENDIZAJE:

OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.

OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

CE.EF.4.1 Participa en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), mejorando sus posibilidades y las de sus pares de alcanzar los objetivos, a partir del reconocimiento de lógicas, características básicas, orígenes, demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales), influencia de etiquetas sociales, conocimientos corporales necesarios y posibles riesgos, construyendo individual y colectivamente estrategias, materiales y espacios seguros de juego

CE.EF.4.2 Crea y recrea diferentes juegos (individuales, colectivos, con elementos, sin elementos, de persecución, cooperativos, entre otros) individual y colectivamente de manera segura, estableciendo objetivos, construyendo tácticas y estrategias en función de las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales) que cada juego le presenta, y de las diferentes posibilidades de acción de los participantes, asumiendo diferentes roles de juego antes y durante su participación en los mismos.

4. RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<p>EF.4.1.1. Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio</p>	<p>I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes,</p>	<p>Tema de la clase: Búsqueda del Tesoro Matemático:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos. ☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos. ☐ Evaluar la capacidad de expresar

natural.

demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)

EXPERIENCIA:

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Búsqueda del Tesoro Matemático:

REFLEXIÓN :

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

"El juego de las operaciones básicas": Cada alumno escribe en un papel algunas operaciones básicas las cuales se las coloca en una caja, realizan dos filas, el docente sacara un papel el estudiante que de la respuesta correcta avanzara hasta el final

emociones y creatividad durante el juego.

☐ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia.

gana la final que llegue más rápido al final

MUESTRA DE UNA LÁMINA DE UN MAPA DEL TESORO

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Repasar la multiplicación y división.
- **Materiales:** Pistas con operaciones matemáticas, mapa del tesoro, cofre con un premio.
- **Desarrollo:**
 1. Esconder el cofre del tesoro en el área de juego.
 2. Crear pistas con operaciones matemáticas (por ejemplo, "Avanza 5 pasos si multiplicas 3 x 4").

3. Dividir a los estudiantes en equipos y entregarles la primera pista.
4. Los equipos deben resolver la operación de la pista y avanzar la cantidad de pasos indicada.
5. El equipo que encuentre el cofre del tesoro primero gana el juego.

APLICACIÓN:

☑ Compartir experiencias:

¿Qué les pareció el juego?

¿Qué fue lo que más les gustó?

¿Qué dificultades encontraron?

EF.4.1.1. Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio

I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo características, lógicas, orígenes,

tema a trabajar: Tienda de Compras Matemáticas

EXPERIENCIA

OBSERVACIÓN DE UN VIDEO:

natural.

demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)



[https://www
.google.com/search](https://www.google.com/search)

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

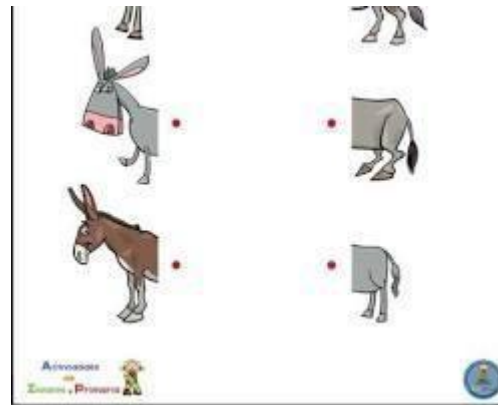
¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: "Formar un animal": Dividir la clase en grupos y pedirles que formen un animal con sus cuerpos. El primer grupo que lo logre correctamente gana.



Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

TIENDA DE COMPRAS MATEMÁTICAS:

▣ **Objetivo:** Practicar la suma y resta de dinero.

▣ **Materiales:** Productos ficticios con precios, dinero de juguete, canasta de compras.

▣ **Desarrollo:**

1. Crear una tienda con productos ficticios y sus precios.
2. Dividir a los estudiantes en compradores y vendedores.
3. Los compradores deben elegir productos, sumar los precios y pagar al vendedor con el dinero de juguete.
4. Los vendedores deben dar el cambio correcto al comprador.
5. El comprador con más productos y el vendedor con más dinero al final del juego ganan.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.

EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras)



I.EF.4.1.2. Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación en diferentes juegos. (J.3.)

- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades.

Tema: Juego de Bingo Matemático:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Juego de Bingo Matemático:

PRESENTACION DE TABALAS DE BINGO

IMÁGENES Y TABLA

RELEXION

¿Qué tipos de juegos lógicos matemáticos conoces?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

- ☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.
- ☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.
- ☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el juego.
- ☐ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: Carrera de relevos con pelotas":
Dividir la clase en equipos y hacer una carrera de relevos donde los alumnos deben transportar una pelota hasta el otro extremo del campo usando solo sus pies o manos

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Repasar la suma, resta, multiplicación y división.
- **Materiales:** Tarjetas de bingo con operaciones matemáticas, fichas para marcar, tablero con números.
- **Desarrollo:**
 1. Crear tarjetas de bingo con operaciones matemáticas (por ejemplo, "Suma $12 + 5$ ").

2. El profesor lee un número o una operación matemática.
3. Los estudiantes deben buscar en sus tarjetas la operación que corresponda y marcarla con una ficha.
4. El primer estudiante en completar una fila o diagonal gana el bingo

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades.

EF.4.1.8 Acondicionar los espacios y construir materiales para poder realizar los juegos de manera individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos,

I.EF.4.1.1.

Participa

Tema: Domino Matemático:

EXPERIENCIA

- ☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.
- ☐ Valorar la comprensión de las

segura

reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Domino Matemático

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos domino conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: rayuela africana

REPRESENTACION DE FICHAS DE DOMINO Y UN VIDEO

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

reglas y el desarrollo de los juegos.

☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el juego.

☐ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

- **Objetivo:** Practicar la suma, resta, multiplicación y división.
- **Materiales:** Fichas de dominó con operaciones matemáticas.
- **Desarrollo:**
 1. Crear fichas de dominó con operaciones matemáticas en ambos extremos (por ejemplo, $8 \times 2 = 16$).
 2. Mezclar las fichas y repartirlas entre los jugadores.
 3. El primer jugador coloca una ficha en la mesa.
 4. Los jugadores deben turnarse para colocar una ficha que coincida con la operación de un extremo de la ficha ya colocada.
 5. El jugador que se queda sin fichas primero gana el juego.

EF.4.1.9. Identificar situaciones riesgosas antes y durante la participación en los juegos y acordar pautas de trabajo seguras

I.EF.4.1.2. Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación en diferentes juegos. (J.3.)

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Tema: Búsqueda del Tesoro Lógico

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Búsqueda del Tesoro Lógico

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de búsqueda conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.

☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.

☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el juego.

☐ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: Construir una torre de papel":
Dividir la clase en grupos y darles a cada uno una cantidad igual de hojas. El objetivo es que cada grupo construya la torre más alta posible utilizando solo las hojas.

PRESENTACION DE IMÁGENES

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

▣ **Objetivo:** Repasar conceptos lógicos como proposiciones, conectivos lógicos y falacias.

▣ **Materiales:** Pistas con acertijos lógicos, mapa del tesoro, cofre con un premio.

▣ **Desarrollo:**

1. Esconder el cofre del tesoro en el área de juego.

2. Crear pistas con acertijos lógicos que requieran evaluar la verdad o falsedad de una proposición, identificar el tipo de conector lógico utilizado o reconocer una falacia lógica.

3. Dividir a los estudiantes en equipos y entregarles la primera pista.

4. Los equipos deben resolver el acertijo de la pista y seguir las instrucciones para encontrar la siguiente pista.

5. El equipo que encuentre el cofre del tesoro primero gana el juego.

APLICACIÓN

✓ análisis de las actividades desarrolladas.

✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

EF.4.5.2. Reconocer y analizar la influencia que generan las etiquetas sociales (bueno-malo, niño-niña, hábil-inhábil, lindo-feo, entre otras



I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)

Tema: Carrera de Laberintos

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: carrera de laberintos

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos de laberintos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: "El pase del balón sin mirar": Los alumnos se sientan en círculo y deben pasarse un balón entre sí sin mirarlo. Gana el equipo que logre dar más pases sin que se caiga el

▣ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.

▣ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.

▣ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el juego.

▣ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

balón.

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Practicar la resolución de problemas y el pensamiento espacial.
- **Materiales:** Laberintos impresos en papel, lápices o marcadores, cronómetro (opcional).
- **Desarrollo:**
 1. Cada estudiante recibe un laberinto diferente.
 2. A la señal de inicio, los estudiantes comienzan a resolver el laberinto utilizando solo un lápiz o marcador.
 3. El primer estudiante en llegar a la salida del

laberinto sin salirse de las líneas gana la carrera.

4. Se pueden realizar diferentes rondas con laberintos de mayor complejidad.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

EF.4.6.1. Reconocer conocimientos corporales

los I.EF.4.1.2. Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación

Tema: Debate Modificado

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: debate modificado

☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.

☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.

☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el juego.

en diferentes juegos. (J.3.)

☑ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de debates conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: "Carrera de barcos": Dividir la clase en grupos y proporcionarles a cada uno una hoja grande de papel y dos marcadores. Los alumnos deben trabajar juntos para dibujar y colorear un barco en el papel, y luego usar sus manos y pies para impulsarlo por el suelo hasta la línea de meta.

PRESENTACIÓN DE UN VIDEO SOBRE CÓMO HACER UN DEBATE

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Practicar la argumentación, el análisis crítico y la defensa de un punto de vista.
- **Materiales:** Tema de debate, tarjetas de posición (a favor o en contra), cronómetro.
- **Desarrollo:**
 1. Seleccionar un tema controversial o de actualidad que permita diferentes perspectivas.
 2. Dividir la clase en dos grupos: uno a favor y otro en contra del tema elegido.
 3. Entregar a cada estudiante una tarjeta de posición (a favor o en contra).
 4. Establecer reglas para el debate, como el

tiempo máximo de intervención, la posibilidad de preguntas y la forma de refutar argumentos.

5. Iniciar el debate moderado por el profesor o un estudiante designado.

6. Al finalizar el debate, se realiza una reflexión grupal sobre los argumentos presentados y las diferentes perspectivas del tema.

APLICACIÓN

✓ análisis de las actividades desarrolladas.

✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos,

I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)

Tema: Juegos de Mesa Lógicos Modificados:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Juegos de Mesa Lógicos Modificados

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos lógicos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: Fútbol sala": Un clásico que siempre gusta a los alumnos. Dividir la clase en dos equipos y jugar un partido de fútbol sala

PRESENTACION DE UN VIDEO

☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.

☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.

☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el juego.

☐ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Adaptar juegos de mesa tradicionales para incorporar elementos de razonamiento lógico.
- **Materiales:** Juego de mesa seleccionado (por ejemplo, Pictionary, Monopoly, Scrabble), reglas modificadas.
- **Desarrollo:**
 1. Seleccionar un juego de mesa popular y conocido por los estudiantes.
 2. Crear reglas modificadas que incorporen elementos de razonamiento lógico, como resolver acertijos, analizar relaciones entre conceptos o identificar patrones lógicos.

3. Explicar las reglas modificadas a los estudiantes antes de comenzar el juego.

4. Durante el juego, los estudiantes deben aplicar las reglas modificadas y utilizar su razonamiento lógico para avanzar en el juego o alcanzar la victoria.

APLICACIÓN

✓ análisis de las actividades desarrolladas.

✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Tema: Carrera de Cálculo:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: carrera de

I.EF.4.1.2. Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo

I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan

☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.

☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.

☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el

mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)

calculo

juego.

☐ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: "Carrera de relevos con aros":
Dividir la clase en equipos y hacer una carrera de relevos donde los alumnos deben pasar por un aro y volver a la línea de meta.

PRESENTACION DE UN VIDEO

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Practicar operaciones básicas de matemáticas (suma, resta, multiplicación, división) de manera rápida y precisa.
- **Materiales:** Cartas con números u operaciones matemáticas, tablero con casillas numeradas, cronómetro (opcional).
- **Desarrollo:**
 1. Cada estudiante recibe una baraja de cartas con números u operaciones matemáticas.
 2. Se coloca un tablero con casillas numeradas en el centro del área de juego.
 3. A la señal de inicio, los estudiantes toman una carta de su baraja y realizan la operación matemática indicada.
 4. El estudiante que obtenga el resultado

correcto avanza la cantidad de casillas indicada en la carta.

5. El primer estudiante en llegar a la última casilla del tablero gana la carrera

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

EF.4.6.4. Explorar e identificar los posibles cambios corporales que se producen durante y después de la realización de la práctica corporal,

I.EF.4.1.2. Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio

Tema: Juegos de Cartas Lógicas y Matemáticas:

EXPERIENCIA

Formación

- ☐ Observar la participación activa de los estudiantes en los juegos.
- ☐ Valorar la comprensión de las reglas y el desarrollo de los juegos.
- ☐ Evaluar la capacidad de expresar emociones y creatividad durante el

antes y durante su participación en diferentes juegos. (J.3.)

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Juegos de Cartas Lógicas y Matemáticas

juego.

☑ Fomentar el trabajo en equipo, el respeto y la sana competencia

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación: Quema la pelota": Dos equipos se enfrentan en un campo dividido por una línea. Cada equipo tiene una pelota y el objetivo es golpear la pelota del otro equipo para sacarla de su campo. El equipo que quede con más jugadores al final del juego gana.

PRESENTACION DE UN VIDEO

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de razonamiento lógico, pensamiento crítico y resolución de problemas a través de juegos de cartas.
- **Materiales:** Juegos de cartas como Set, Dobble, ¡Salta!, 1000 Patas, Cartas de Mando.
- **Desarrollo:**
 1. Seleccionar juegos de cartas que involucren conceptos lógicos y matemáticos, como identificar patrones, relaciones entre números o figuras, o realizar operaciones matemáticas básicas.
 2. Explicar las reglas del juego a los estudiantes.

3. Los estudiantes juegan siguiendo las reglas del juego, aplicando sus habilidades de razonamiento lógico y matemático para ganar.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Tema: Reconocimiento de Patrones y Secuencias:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar:

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

Prácticas gimnásticas

EF.4.1.2. Crear y recrear individualmente y con pares nuevos juegos.



I.EF.4.2.1. Crea diferentes juegos estableciendo individual y colectivamente características, objetivos, reglas y pautas de trabajo seguras, reconociendo aquellos aspectos que motivan su práctica. (J.2., I.1.)

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

PRESENTACION DE UN VIDEO

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de reconocimiento de patrones y secuencias a través de movimientos gimnásticos.
- **Actividad:**

1. Crear una serie de movimientos gimnásticos, como ruedas, saltos mortales o paradas de mano, que formen un patrón específico.
2. Hacer que los estudiantes observen el patrón e intenten replicarlo con precisión.
3. Aumentar gradualmente la complejidad del patrón agregando más movimientos o cambiando el orden.
4. Animar a los estudiantes a analizar el patrón e identificar las reglas o relaciones entre los movimientos.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.

EF.4.1.2. Crear y recrear individualmente y con pares nuevos juegos.



I.EF.4.2.2. Recrea diferentes juegos, modificando individualmente y con sus pares objetivos, reglas, roles de juego y pautas de seguridad en función del entorno y las necesidades identificadas por los participantes. (J.1., S.4.)

- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Tema: Razonamiento Espacial y Resolución de Problemas

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

**Diálogo sobre el tema a trabajar:
Razonamiento Espacial y Resolución de Problemas**

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

Motivación:

PRESENTACION DE UN VIDEO

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Mejorar las habilidades de razonamiento espacial y resolución de problemas a través de circuitos de gimnasia.
- **Actividad:**
 1. Diseñar un circuito de obstáculos utilizando equipos de gimnasia, como vigas de equilibrio, colchonetas y trampolines.
 2. Desafiar a los estudiantes a navegar el circuito de obstáculos de la

manera más eficiente o creativa posible.

3. Animar a los estudiantes a planificar sus movimientos, considerar diferentes enfoques y adaptarse a desafíos inesperados.

4. Discutir las estrategias y técnicas de resolución de problemas utilizadas por diferentes estudiantes.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

EF.4.1.5. Reconocer las diferencias entre pares como requisito necesario para cooperar, trabajar en equipo

.



I.EF.4.2.3. Construye tácticas y estrategias individuales y colectivas que le permitan, a partir del reconocimiento del entorno y de las diferencias entre participantes, alcanzar eficazmente y de manera segura el objetivo del juego, (I.4., S.1.)

Tema: Conteo Numérico y Estimación:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Conteo Numérico y Estimación:

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

Calentamiento General:

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Practicar habilidades de conteo numérico y estimación a través de rutinas de gimnasia rítmica.
- **Actividad:**
 1. Crear una rutina de gimnasia rítmica que incorpore movimientos repetitivos, como balanceos de brazos, extensiones de piernas o saltos.
 2. Hacer que los estudiantes cuenten el número de repeticiones para cada movimiento durante la rutina.
 3. Desafiar a los estudiantes a estimar el número total de repeticiones para toda la rutina.

4. Discutir la importancia de la precisión y la estimación en la gimnasia rítmica

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

EF.4.1.6. Identificar el rol que ocupa en los juegos colectivos para construir y poner en práctica respuestas tácticas individuales y colectivas

I.EF.4.2.4 Asume diferentes roles antes y durante su participación. de manera segura, en función del entorno y las demandas que cada juego le presenta. (J.4., S.4.)

Tema: Medición y Geometría:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar:

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Explorar conceptos de medición y geometría a través de formas y posiciones gimnásticas.
- **Actividad:**
 1. Enseñar a los estudiantes sobre formas

geométricas básicas, como círculos, triángulos y cuadrados.

2. Hacer que los estudiantes creen estas formas con sus cuerpos utilizando posiciones gimnásticas, como pica, straddle y tuck.

3. Medir las distancias entre diferentes partes del cuerpo o equipos dentro de las formas.

4. Discutir las propiedades de las formas geométricas formadas y su relación con los movimientos gimnásticos.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.

EF.4.6.1. Reconocer los conocimientos corporales y ejercitaciones necesarias para lograr el objetivo

I.EF.4.2.5 .Reconoce las estrategias de juego adversarias y las contrarresta asumiendo los roles de juego, en función de la identificación de las propias posibilidades de acción y las de sus pares. (J.4., S.1.)

✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Simetría y Equilibrio:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar:

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Comprender los conceptos de simetría y equilibrio a través de poses y formaciones gimnásticas.
- **Actividad:**
 1. Introducir el concepto de simetría y demostrar poses gimnásticas simétricas, como paradas de mano o splits.
 2. Hacer que los estudiantes creen poses o formaciones simétricas con sus compañeros o grupos.
 3. Explorar diferentes formas de lograr el equilibrio en los movimientos gimnásticos, como utilizando la distribución del peso y la alineación del cuerpo.

4. Discutir la importancia de la simetría y el equilibrio tanto en la gimnasia como en la vida cotidiana.

APLICACION

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.
- ✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Tema: Laberinto Lógico:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar:

LABERENDO MAGICO

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

EF.4.1.6. Identificar el rol que ocupa en los juegos colectivos para construir y poner en práctica respuestas tácticas individuales y colectivas

.EF.4.2.1. Crea diferentes juegos estableciendo individual y colectivamente características, objetivos, reglas y pautas de trabajo seguras, reconociendo aquellos aspectos que motivan su práctica. (J.2., I.1.)

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

Calentamiento General:

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

✓ análisis de las actividades desarrolladas.

✓ **Objetivo:** Desarrollar habilidades de pensamiento lógico, resolución de problemas y trabajo en equipo a través de la construcción y resolución de laberintos.

✓ **Materiales:** Cartulinas, marcadores, tijeras, cinta adhesiva (opcional).

- ✓ **Desarrollo:**
 - **División en equipos:**
Dividir la clase en equipos de 3-4 estudiantes.
 - **Diseño del laberinto:**
Cada equipo recibirá una cartulina y materiales para diseñar un laberinto. Deben incluir una entrada, una salida y un camino con diferentes obstáculos o desafíos.
 - **Construcción del laberinto:** Los equipos construirán su laberinto en la cartulina, utilizando los materiales proporcionados. Deben asegurarse de que el laberinto sea desafiante pero solucionable.
 - **Intercambio de laberintos:** Una vez finalizados los laberintos, los equipos

intercambiarán sus creaciones con otro equipo.

- **Resolución del laberinto:** Cada equipo intentará resolver el laberinto del otro equipo, utilizando diferentes estrategias y habilidades de pensamiento lógico.

- **Discusión y análisis:** Al completar la resolución, los equipos se reunirán con los creadores del laberinto para discutir las estrategias utilizadas, los desafíos encontrados y las posibles soluciones alternativas.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.

EF.4.6.1. Reconocer los conocimientos corporales y ejercitaciones necesarias para lograr el objetivo

I.EF.4.2.2. Recrea diferentes juegos, modificando individualmente y con sus pares objetivos, reglas, roles de juego y pautas de seguridad en función del entorno y las necesidades identificadas por los participantes. (J.1., S.4.)

✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

Tema: Geometría en Movimiento:

EXPERIENCIA

Formación

Control de asistencia

Diálogo sobre el tema a trabajar: Geometría en Movimiento

REFLEXIÓN

¿Qué tipos de juegos conocen?

¿De dónde vienen esos juegos?

¿Qué características tienen?

¿Qué juegos les gustaría aprender hoy?

¿Qué actividades creen que vamos a realizar?

Motivación:

Calentamiento General:

Observar la participación activa de los estudiantes en las practicas gimnasticas.

Lubricación

CONCEPTUALIZACIÓN

- **Objetivo:** Explorar conceptos geométricos básicos a través de movimientos corporales y desplazamientos en el espacio.
- **Materiales:** Espacio amplio, música (opcional).
- **Desarrollo:**
 1. **Calentamiento y familiarización:** Iniciar con un calentamiento dinámico y breve para preparar el cuerpo. Explicar que la actividad se enfocará en explorar formas geométricas con el cuerpo.
 2. **Exploración de formas básicas:** Pedir a los estudiantes que formen círculos, cuadrados y triángulos con sus cuerpos,

utilizando diferentes partes del cuerpo como apoyo. Enfatizar la precisión en la formación de las figuras.

3. **Trasformaciones**

geométricas: Introducir el concepto de transformaciones geométricas, como traslaciones, rotaciones y Reflexiones. Demostrar con el cuerpo cada tipo de transformación, utilizando las figuras formadas previamente.

4. **Creatividad**

geométrica: Invitar a los estudiantes a crear nuevas formas geométricas con sus cuerpos, combinando las figuras básicas o utilizando diferentes partes del cuerpo de manera creativa.

5. **Movimientos**

geométricos: Proponer desplazamientos en el espacio siguiendo patrones geométricos, como caminar en línea recta (línea), zigzagueando (triángulo), o siguiendo una trayectoria circular.

6. **Baile geométrico:**

Poner música y animar a los estudiantes a crear una coreografía corta que incorpore los movimientos y formas geométricas exploradas durante la actividad.

APLICACIÓN

- ✓ análisis de las actividades desarrolladas.




✓ Identificación, caracterizar y diferenciar los diferentes tipos de juego y actividades

1. ADAPTACIONES CURRICULARES:

ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES



ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADOR DE EVALUACIÓN.	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS	RECOMENDACIÓN PADRE DE FAMILIA
--	-------------------------------------	--------------------------	---	-------------------------	--------------------------------

2. VALIDACIÓN:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
<p>DOCENTE: Lic. María Belén Juela Maldonado</p> <p>FIRMA: </p>	<p>COORDINADOR DE ÁREA: Lic. Alejandro Cordero</p> <p>FIRMA: </p>	<p>RECTORA: Hna. Mirian Lorena Maza Guamán</p> <p>FIRMA: </p>

Fecha: 25/05/2024	Fecha: 18/06/2024	Fecha: 19-06-2024
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Anexo 2. Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes

	UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "JULIO ERNESTO CELI ROMÁN" FE, CIENCIA, COMPROMISO Y CULTURA	
COD: 11H01836; 11D05-C01_b.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – SUMATIVA	2024-2025 VERSION 2022-A

EXAMEN DEL SEGUNDO TRIMESTRE DE CIENCIAS SOCIALES

I. Datos Informativos:

Nombre:	Calf:
Docente: Hna. Mercedes Remache	Curso: OCTAVO EGB
Fecha:	

II. Instrucciones:

Lea detenidamente las instrucciones de cada pregunta y luego proceda a responder.

En caso de deshonestidad académica será retirado el examen inmediatamente.

La evaluación de trimestre equivale al 15% de la nota final.

III. Desarrollo:

CUESTIONARIO

I.CS.4.2.1. Compara los Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio con el Imperio romano, los Imperios asiáticos (China e India), reconociendo que las estructuras de desigualdad son semejantes en diversos momentos históricos y el impacto del surgimiento del islam en Arabia y su difusión al norte de África. (I.2.)

1. **SUBRAYE LA RESPUESTA CORRECTA: ¿EN QUE SE BASABA LA ECONOMÍA EN MESOPOTAMIA? (v. 1. P.)**
 - a. Minería y pesca
 - b. Agricultura y ganadería
 - c. Metalurgia y construcciones
 - d. Agricultura y minería.

OBCION DE RESPUESTA

2. **SUBRAYE LA RESPUESTA CORRECTA: ¿QUE RELIGIÓN PRACTICABAN EN MESOPOTAMIA?. (v. 1. P.)**
 - a. El politeísmo
 - b. El catolicismo
 - c. El cristianismo
 - d. El hinduismo
3. **CONTESTA VERDADERO O FALSO LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES: (v. 2. P.)**
 - a. En Mesopotamia fueron los asirios los que desarrollaron mejor el arte de la guerra. ()
 - b. En Mesopotamia fue donde el ejercito utilizó armas de hierro. ()
 - c. Entre las armas que poseían en Mesopotamia eran los arcos, flechas cortas, lanzas, espada corta. ()
 - d. El ejército de Mesopotamia tenía artefactos para derribar murallas y torres para superar las cercas enemigas. ()
4. **COMPLETE EL ESPACIO EN BLANCO ESCRIBIENDO SI SON HEBREOS O FENICIOS. (v. 1.5. P.)**
 - a. Los ----- era un conjunto de tribus de pastores seminómadas con una organización patriarcal es decir la autoridad residía en el cabeza de la familia y de la tribu. HEBREOS/ FENICIOS

b. ----- Eran originarios de Mesopotamia y después se desplazaron para Egipto.

HEBREOS/ FENICIOS

c. ----- Eran famosos por ser expertos navegantes y mercaderes, que comerciaban tanto con sus productos. HEBREOS/ FENICIOS

5. RELACIONE CORRECTAMENTE LOS PERIODOS HISTORICOS DE CHINA. (v. 1.5)

CHOU

Se le atribuye la invención de la escritura

HAN

Construyeron la gran muralla china para

SHANG

Esta dinastía configuró la nacionalidad

6. SEÑALE CORRECTAMENTE CON X LOS PASOS PARA LEER UN MAPA: (v.2 P.)

- a. () Identificar el tipo de mapa
- b. () Identificar el espacio geográfico
- c. () Interpretar los elementos
- d. () Título
- e. () Color
- f. () Símbolo
- g. () Orientación
- h. () Escala

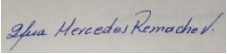
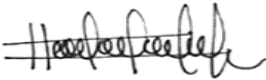


8. RESPONDA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS DESDE SU PUNTO DE VISTA (v. 1 P.)

a) ¿De la agricultura de la antigua India que actividades realizar para incrementar la economía en tu familia? Trigo, arroz, cebada, dátiles y algodón, criaron ganado vacuno, y porcino y desarrollaron la artesanía.



b) ¿Del arte ecuatoriano que es lo que más te gusta y por qué?

IV. Validación:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
------------------	-----------------	-----------------

<p>Docente: Hna. Mercedes Remache</p>  <p>Fecha: 4/10/2024</p>	<p>Tutor: Cristina Jiménez</p>  <p>Fecha: 8/10/2024</p>	<p>Vice-rectora: Hna. Miriam Maza</p>   <p>Fecha: 9/10/2024</p>
--	---	---

Anexo 3. Evaluación de segundo trimestre aplicada a los estudiantes

	UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "JULIO ERNESTO CELI ROMÁN" FE, CIENCIA, COMPROMISO Y CULTURA	
COD: 11H01836; 11D05-C01_b.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – SUMATIVA	2024-2025 VERSION 2022-A

EXAMEN DEL SEGUNDO TRIMESTRE DE CIENCIAS SOCIALES

I. Datos Informativos:

Nombre:	Calf:
Docente: Hna. Mercedes Remache	Curso: OCTAVO EGB
	Fecha:

II. Instrucciones:

Lea detenidamente las instrucciones de cada pregunta y luego proceda a responder.

En caso de deshonestidad académica será retirado el examen inmediatamente.

La evaluación de trimestre equivale al 15% de la nota final.

III. Desarrollo:

CUESTIONARIO

I. **CS.4.2.1.** Compara los Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio con el Imperio romano, los Imperios asiáticos (China e India), reconociendo que las estructuras de desigualdad son semejantes en diversos momentos históricos y el impacto del surgimiento del islam en Arabia y su difusión al norte de África. (I.2.)

7. SUBRAYE LA RESPUESTA CORRECTA: ¿EN QUE SE BASABA LA ECONOMÍA EN MESOPOTAMIA? (v. 1. P.)

- e. Minería y pesca
- f. Agricultura y ganadería
- g. Metalurgia y construcciones
- h. Agricultura y minería.

OBCION DE RESPUESTA

8. SUBRAYE LA RESPUESTA CORRECTA: ¿QUE RELIGIÓN PRACTICABAN EN MESOPOTAMIA?. (v. 1. P.)

- e. El politeísmo
- f. El catolicismo
- g. El cristianismo
- h.** El hinduismo

9. CONTESTA VERDADERO O FALSO LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES: (v. 2. P.)

- e. En Mesopotamia fueron los asirios los que desarrollaron mejor el arte de la guerra. ()
- f. En Mesopotamia fue donde el ejercito utilizó armas de hierro. ()
- g. Entre las armas que poseían en Mesopotamia eran los arcos, flechas cortas, lanzas, espada corta. ()
- h. El ejército de Mesopotamia tenía artefactos para derribar murallas y torres para superar las cercas enemigas. ()

10. COMPLETE EL ESPACIO EN BLANCO ESCRIBIENDO SI SON HEBREOS O FENICIOS. (v. 1.5. P.)

- d. Los ----- era un conjunto de tribus de pastores seminómadas con una organización patriarcal es decir la autoridad residía en el cabeza de la familia y de la tribu. HEBREOS/ FENICIOS
- e ----- Eran originarios de Mesopotamia y después se desplazaron para Egipto.

HEBREOS/ FENICIOS

f----- Eran famosos por ser expertos navegantes y mercaderes, que comerciaban tanto con sus productos. HEBREOS/ FENICIOS

11. RELACIONE CORRECTAMENTE LOS PERIODOS HISTORICOS DE CHINA. (v. 1.5)

CHOU

Se le atribuye la invención de la escritura

HAN

Construyeron la gran muralla china para

SHANG

Esta dinastía configuró la nacionalidad

12. SEÑALE CORRECTAMENTE CON X LOS PASOS PARA LEER UN MAPA: (v.2 P.)

- i. () Identificar el tipo de mapa
- j. () Identificar el espacio geográfico
- k. () Interpretar los elementos
- l. () Título
- m. () Color
- n. () Símbolo
- o. () Orientación
- p.** () Escala

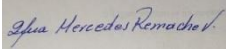
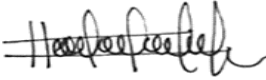


8. RESPONDA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS DESDE SU PUNTO DE VISTA (v. 1 P.)

c) ¿De la agricultura de la antigua India que actividades realizar para incrementar la economía en tu familia? Trigo, arroz, cebada, dátiles y algodón, criaron ganado vacuno, y porcino y desarrollaron la artesanía.

d) ¿Del arte ecuatoriano que es lo que más te gusta y por qué?

V. Validación:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
------------------	-----------------	-----------------

<p>Docente: Hna. Mercedes Remache</p>  <p>Fecha: 4/10/2024</p>	<p>Tutor: Cristina Jiménez</p>  <p>Fecha: 8/10/2024</p>	<p>Vice-rectora: Hna. Miriam Maza</p>   <p>Fecha: 9/10/2024</p>
--	---	---