



FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN
CARRERA PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

PROYECTO DE INVESTIGACION PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

TITULO DEL PROYECTO:

DESARROLLO DE CAPACIDADES BASICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD
MOTRIZ DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

AUTOR: CABANILLA FREIRE OBED OLIVER

TUTOR: MSc. YURY DOUGLAS BARRIOS PALACIOS

GUAYAQUIL – ECUADOR

2021 - 2022



FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

DIRECTIVOS

DECANO

Ab. Zavala Plaza Melvin, Mgtr.

GESTORA ACADEMICA CURRICULAR

Lcda. July Fabre Cavanna, Mgtr.

SECRETARIO

Ab. Fidel Romero Bajaña, Esp.

ANEXO VI. - CERTIFICADO DEL DOCENTE-TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

FACULTAD: EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION
CARRERA: PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

Guayaquil, 25 de marzo

del 2022 Sr. /Sra.

LIC. JULY FABRE CAVANNA, MGTR.

DIRECTOR (A) DE LA CARRERA: PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE FACULTAD: EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación “DESARROLLO DE CAPACIDADES BASICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD MOTRIZ DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO” del estudiante CABANILLA FREIRE OBED OLIVER, indicando que ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el estudiante CABANILLA FREIRE OBED OLIVER está apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamen
te,



Firmado electrónicamente por:
YURY
DOUGLAS
BARRIOS
PALACIOS

MSc. YURY DOUGLAS BARRIOS PALACIOS

TUTOR DE TRABAJO DE

TITULACIÓN C.I. 0908259229

FECHA: 25/03/2022

ANEXO VII.- CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado YURY DOUGLAS BARRIOS PALACIOS, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por CABANILLA FREIRE OBED OLIVER, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE.

Se informa que el trabajo de titulación: DESARROLLO DE CAPACIDADES BASICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD MOTRIZ DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio URKUND quedando el 3% de coincidencia.



The image shows a screenshot of the Curiginal document information page. The page has a light green background with a subtle pattern. At the top left is the Curiginal logo. Below it is the heading 'Document Information'. A table lists the following details:

Document Information	
Analyzed document	TESIS FINAL CABANILLA19marzo.docx (D131222873)
Submitted	2022-03-22T22:11:00.0000000
Submitted by	enrique brito
Submitter email	profe_alex7501@hotmail.com
Similarity	3%
Analysis address	enrique.britot.ig@analysis.urkund.com

[Ouriginal Report - TESIS FINAL CABANILLA19marzo.docx \(D131222873\).pdf](#)



Firmado electrónicamente por:

**YURY DOUGLAS
BARRIOS
PALACIOS**

MSc. YURY DOUGLAS BARRIOS
PALACIOS

C.I.
0908259229
FECHA:
25/03/2022

ANEXO VIII.- INFORME DEL DOCENTE REVISOR

Guayaquil, 03 de marzo del 2022

Sr. /Sra.

Ab. Álvaro Espinoza

Burgos SUBDECANO

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE CAPACIDADES BASICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD MOTRIZ DEPRIMER**

AÑO DE BACHILLERATO del estudiante **CABANILLA FREIRE OBED OLIVER**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

- ✓ Cumplimiento de requisitos de forma:
- ✓ El título tiene un máximo de 15 palabras.
- ✓ La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- ✓ El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- ✓ La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- ✓ Los soportes teóricos son de máximo 5 últimos años.
- ✓ La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- ✓ El trabajo es el resultado de una investigación.
- ✓ El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- ✓ El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- ✓ El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**LUIGGI
WLADIMIR**

Lic. Luiggi Wladimir León López, MSc.

DOCENTE

REVISOR C.I.

0919496034 FECHA:

03/04/2022

**ANEXO IX.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE REVISOR DEL
TRABAJO DE TITULACIÓN
CARRERA: DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Título del Trabajo: Desarrollo de capacidades básicas en estudiantes con discapacidad motriz de primer año de bachillerato Autor(s): CABANILLA FREIRE OBED OLIVER			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIÓN	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado.	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras.	0.6	0.6	
Redacción y ortografía.	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación.	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras.	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	5	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación.	0.5	0.25	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento de la sociedad, así como del campo al que pertenece.	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar.	0.7	0.45	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general.	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación.	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la Investigación.	0.7	0.45	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos.	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta.	0.4	0.4	
Las conclusiones expresan el cumplimiento de los objetivos específicos.	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas.	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia Bibliográfica.	0.5	0.25	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta.	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas/ sublíneas de investigación de la Carrera.	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	9	
*El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral. ****El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).			



Firmado electrónicamente por:

**LUIGGI
WLADIMIR**

Lic. Luiggi Wladimir León López, MSc.

**DOCENTE
REVISOR C.I.**
0919496034 FECHA:
03/04/2022

ANEXO XII.- DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y DE AUTORIZACIÓN DE LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

FACULTAD EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION
CARRERA PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA DEPORTE Y RECREACION.

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

Yo, CABANILLA FREIRE OBED OLIVER, con C.I. No. 0958318354, certifico/amos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "DESARROLLO DE CAPACIDADES BÁSICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD MOTRIZ DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO."

son de mi/nuestra absoluta propiedad y responsabilidad, en conformidad al Artículo 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo/amo la utilización de una licencia gratuita intransferible, para el uso no comercial de la presente obra a favor de la Universidad de Guayaquil.

OBED CABANILLA

OBED OLIVER CABANILLA
FREIRE C.I. 0958318354

INDICE GENERAL

Contenido

INDICE GENERAL	viii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I	16
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 Problema de investigación	16
1.2 Planteamiento del problema	16
1.2.1 Formulación del problema	17
1.2.2 Sistematización del problema	17
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo general	18
1.3.2 Objetivos específicos	18
1.4 Justificación	18
1.5 Hipótesis	20
1.5.1 Variables	20
1.5.2 Operacionalización de las variables	20
CAPÍTULO II	22
MARCO TEÓRICO	22
2.1 Antecedente la investigación	22
2.2 Fundamentación teórica	24
2.2.1 Actividades lúdicas	24

2.2.2	Programa de actividades físico-recreativas para desarrollar habilidades motrices.	25
2.2.3	Recreación para discapacitados	27
2.2.4	Inclusión social	28
2.2.5	Actividades recreativas	28
CAPÍTULO III		30
METODOLOGÍA.....		30
3.1	Modalidad y diseño de investigación.....	30
3.2	Tipo de investigación.....	30
3.3	Método a aplicar	31
3.4	Población y muestra	32
3.5	Técnica análisis y procesamiento de la información	33
3.5.1	Encuestas.....	33
3.5.2	Entrevistas.....	42
3.6	Discusión de resultados.....	47
3.7	Presupuesto	48
CAPÍTULO IV PROPUESTA		49
4.1	Título.....	49
4.2	Objetivo.....	49
Objetivo general de la propuesta		49
Objetivo específico la propuesta.....		49
4.3	Descripción	50
Manual de actividades lúdicas		51
Actividad lúdica 2.....		53
Actividad lúdica 3.....		54
Actividad lúdica 4.....		55
Actividad lúdica 5.....		56
Actividad lúdica 6.....		57

4.4	Impacto de la propuesta	58
	CONCLUSIONES.....	59
	RECOMENDACIONES	60
	BIBLIOGRAFÍA	61
	ANEXO 1	64
	JUNTO A ESTUDIANTE CON DISCAPACIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA.....	64
	ANEXO 2	64
	DIALOGO CON LOS PADRES DE FAMILIA PREVIO DISTANCIAMIENTO SOCIAL POR PANDEMIA.	64
	ANEXO 3	65
	ENTREVISTA VIA ZOOM A ESTUDIANTES JUNTO A PADRES DE FAMILIA.....	65

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables	20
Tabla 2 Muestra de la Unidad Educativa Republica de Filipina (1er Año)	32
Tabla 3 Importancia de las capacidades Motrices	33
Tabla 4 Se requiere espacio o infraestructura para las actividades lúdicas	34
Tabla 5 Principales implementos o recursos para actividades Lúdicas	35
Tabla 6 Aplicación de textos virtuales	36
Tabla 7 Actividades lúdicas permite un aprendizaje efectivo	37
Tabla 8 Incentivo de las actividades lúdicas a estudiantes	38
Tabla 9 Respaldo a actividades lúdicas	39
Tabla 10 Orientación del docente en actividades lúdicas	40
Tabla 11 Contar una guía de actividades Lúdicas	41

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Importancia de las capacidades Motrices	33
Figura 2 Se requiere espacio o infraestructura para las actividades lúdicas	34
Figura 3 Principales implementos o recursos para actividades Lúdicas	35
Figura 4 Aplicación de textos virtuales	36
Figura 5 Actividades lúdicas permite un aprendizaje efectivo	37
Figura 6 Incentivo de las actividades lúdicas a estudiantes	38
Figura 7 Respaldo de actividades lúdicas	39
Figura 8 Orientación del docente en actividades lúdicas	40
Figura 9 Contar una guía de actividades Lúdicas	41

RESUMEN

El tema relacionado con la elaboración de una guía didáctica de actividades lúdica dirigida desarrolla la capacidad de motrices básicas en los estudiantes con discapacidad del primer año de bachillerato en la unidad educativa fiscal República de Filipinas, tiene como principal inconveniente la falta de inclusión de todos los estudiantes en diversas actividades de entretenimiento y juegos lúdicos para crear un ambiente de desarrollo de las habilidades visuales auditivas y verbales. El objetivo abarca el desarrollar una guía que esté vinculada con los estudiantes normales y con discapacidad que permita el mejoramiento de cada habilidad. La metodología aplicada es de carácter exploratorio, explicativo y descriptivo; el enfoque utilizado es cualitativo y cuantitativo, los instrumentos de recopilación de información es la observación, entrevista y encuesta. Los resultados alcanzados permiten dar viabilidad incorporación de la guía con actividades lúdicas que sea reconocida por los docentes y aplicada para todos los estudiantes de primer año de bachillerato. En conclusión, la presentación de una guía de actividades lúdicas va a permitir la inclusión de todos los estudiantes, padres de familia, docentes y autoridades para fortalecer el desarrollo de habilidades psicomotrices.

Palabras claves

Guía Didáctica, Estudiantes con discapacidad, Actividades Lúdicas, Inclusión

ABSTRACT

The issue related to the development of a didactic guide for recreational activities aimed at developing basic motor skills in students with disabilities in the first year of high school in the fiscal educational unit Republic of the Philippines, has as its main drawback the lack of inclusion of all students in various entertainment activities and playful games to create an environment for the development of visual, auditory and verbal skills. The objective includes developing a guide that is linked to normal and disabled students that allows the improvement of each skill. The applied methodology is exploratory, explanatory and descriptive; the approach used is qualitative and quantitative, the data collection instruments are observation, interview and survey. The results achieved allow the feasibility of incorporating the guide with recreational activities that is recognized by teachers and applied to all first-year high school students. In conclusion, the presentation of a guide of playful activities will allow the inclusion of all students, parents, teachers and authorities to strengthen the development of psychomotor skills.

Keywords

Didactic Guide, Students with disabilities, Recreational Activities, Inclusion

INTRODUCCIÓN

En todo el mundo el deporte es uno de los principales esquemas de importancia en la juventud, siendo un derecho que tienen los ciudadanos de manifestarse en sus diferentes disciplinas; es una actividad que permite el desarrollo del cuerpo y de la mente que permite mantener la salud; las habilidades motrices básicas son parte del crecimiento intelectual, por lo que evita la insuficiencia en el aprendizaje para fortalecer el área psicológica, pedagógica y social.

El problema que se presenta en la entidad educativa es que no existe la aplicación adecuada de habilidades motrices básicas que incluyan a los estudiantes con discapacidad visual, auditiva y verbal con el uso de juegos lúdicos trayendo como consecuencia la inconformidad de necesidades e intereses de los jóvenes en la unidad educativa República de Filipinas.

La motivación es uno de los instrumentos de mayor importancia que posee el docente para ser aplicado con los estudiantes, por lo tanto, la escasez de la motivación ocasionaría conductas desviadas en los jóvenes, debido a que no están incluidos todos en las actividades; dando como resultado la limitada preparación de los docentes, donde se determina que no hay el uso adecuado de juegos recreativos que permita la optimización de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Llanga, 2019).

La ventaja que se pueden considerar con el desarrollo de una guía didáctica de actividades lúdicas que están dirigidas a todos los estudiantes de primer año de bachillerato que incluye a jóvenes con discapacidades visuales, auditiva y verbal; entre las principales es la individualización en la enseñanza con una atención inclusiva en cada uno de las actividades o clases realizadas; dando lugar a la

activación cognoscitiva se genera el traslado de ser espectadores a actores en los juegos lúdicos aplicado dando la retroalimentación respectiva en cada tema tratado. Además, permite que el material de estudio esté involucrado en las actividades lúdicas en presencia del docente y en forma controlada. Se requiere iniciativa y creatividad del docente para cada uno los juegos lúdicos como parte de la enseñanza de la ciencia y técnicas acorde a la disciplina formativa de la clase.

En el capítulo uno se establece la descripción del problema a través de una matriz causa efecto que permite plantear la interrogante de la investigación y a la vez los objetivos, hipótesis y variables intervinientes en el tema tratado.

El capítulo dos se desarrollan marco teórico referencial que se divide en los antecedentes, bases teóricas, marco contextual, conceptual y legal para conocer cuáles serían las principales actividades lúdicas aplicada a los estudiantes.

En el capítulo tres se establece los aspectos metodológicos a través del enfoque de investigación, método utilizado, población, muestra y resultados obtenidos para desplegar información relevante en el desarrollo de la presente investigación.

En el capítulo cuatro se diseña la propuesta de una guía de actividades lúdicas para aquellos estudiantes que tiene capacidad visual, sonora y verbal.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Tema: Desarrollo de la capacidad motriz básicas en los estudiantes

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas dirigida al desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes con discapacidad del 1 ° año de bachillerato de la unidad educativa fiscal “REPUBLICA DE FILIPINAS”.

Dominio Universidad de Guayaquil: Modelos Educativos Integrales e Inclusivos

Línea de Investigación de FEDER: La Actividad Física para la Salud y el Mejoramiento de la Calidad de vida.

1.1 Problema de investigación

Proponer una Guía didáctica de actividades lúdicas dirigida al desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes con discapacidad del 1 ° año de bachillerato de la unidad educativa fiscal “REPUBLICA DE FILIPINAS”.

1.2 Planteamiento del problema

Contextualización: En la unidad educativa fiscal “REPUBLICA DE FILIPINAS”, actualmente el personal docente no aplica ejercicios motrices a los estudiantes con discapacidad. En consonancia con lo anterior, la educación física guiada debe concebirse como una de las estrategias más importantes para ayudar a los estudiantes con diversas discapacidades, y luchar contra la exclusión social, pues con frecuencia, la exclusión social y, de manera más precisa, el acto que conduce a excluir al otro, se convierten en un problema de educación y en donde los estudiantes no intervienen en dichos ejercicios.

Análisis crítico: En este sentido, la discapacidad y las capacidades o talentos excepcionales son condiciones que inciden en la permanencia y la promoción de los estudiantes. De ahí la importancia de concebir la educación guiada por parte del personal docente de educación física. Debe fomentar ambientes escolares inclusivos, en los que se reconozcan las particularidades y ritmos propios de aprendizaje de los estudiantes, con discapacidad, pues es el sistema educativo el que debe crear las condiciones para que el aprendizaje se dé en medio de estas condiciones. Esto supone la necesidad de facilitar y brindar una guía didáctica de actividades lúdicas dirigida al desarrollo de las capacidades motrices básicas.

Delimitación: La investigación pretende desarrollar la propuesta en conjunto con el personal docente en realizar actividades motrices para los estudiantes con discapacidad y fomentar un ambiente agradablemente positivo para la realización de los diversos ejercicios. Es por ello que se trabajara con la Línea de Investigación FEDER. Línea: La Actividad Física para la Salud y el Mejoramiento de la Calidad de Vida. En la sublíneas: Fundamentos pedagógicos, científicos y biológicos de la Educación Física inicial, básica y de bachillerato.

1.2.1 Formulación del problema

¿Qué actividades fortalecen el desarrollo motriz en los estudiantes con discapacidad motora?

1.2.2 Sistematización del problema

¿Los docentes aplican actividades lúdicas para el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes con discapacidad visual, sonora y verbal?

¿Qué beneficios tendría la aplicación de juegos lúdicos educativos en los

estudiantes con discapacidad visual, sonora y verbal?

¿Se fortalecería el aprendizaje de los estudiantes con el diseño de una guía didáctica para el uso de las herramientas lúdicas?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Proponer una Guía didáctica de actividades lúdicas dirigida al desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes con discapacidad del 1 ° año de bachillerato de la unidad educativa fiscal “REPUBLICA DE FILIPINAS”.

1.3.2 Objetivos específicos

Describir las bases teóricas de la discapacidad visual, auditiva y verbal que se presenta en los estudiantes de 1er año.

Medir el interés de los padres de familia y autoridades en el desarrollo de actividades lúdicas inclusivas

Diseñar una guía didáctica para el mejoramiento de habilidades básicas motrices en los estudiantes de 1er año.

1.4 Justificación

Se investiga la exclusión en el deporte de los estudiantes con discapacidad y se fomenta a los docentes a desarrollar e incluir en sus programas de educación física actividades guiadas para estudiantes con discapacidad verbal, visual, auditiva entre otros. Entre las teorías se destacan:

Las habilidades básicas motrices son un conjunto de habilidades motrices que

son innatas en los individuos, y estas resultan de la evolución humana, y la necesidad de sobrevivir en el entorno, estas son decisivas en la motricidad humana y por ello es necesario tratarlas en la educación física básica. Como dice Trigueros y Rivera (1991)” pautas motrices o movimientos fundamentales que no tiene en cuenta la precisión ni la eficiencia” para Kirschner (2017) “Las habilidades motrices son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, éstas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimientos o gesto formas que caracterizan las actividades reguladas y estandarizadas.

Capacidades perceptivo-motrices: Denominadas también capacidades perceptivas, psicomotrices según estos autores, las capacidades perceptivo motrices básicas son: La corporalidad o esquema corporal o La espacialidad o La temporalidad. Estas capacidades son fundamentales cuando se habla de mejoramiento de habilidades básicas motrices ya que se deben trabajar a la par para un buen desarrollo de las capacidades y habilidades ya que una depende de la otra por ende es necesario implementar en las clases de educación física trabajos enfocados hacia estas capacidades ya que nos permiten mejorar las habilidades y la aprehensión de nuevos gestos motores por parte de los estudiantes.

La Importancia de trabajar las capacidades perceptivas motrices donde las habilidades básicas motrices son aquellas como ya se ha mencionado las que nacen con el sujeto y permiten su supervivencia, y es de gran importancia trabajar las capacidades perceptivo motrices para el mejoramiento de las habilidades básicas motrices ya que estas nos ofrecen, tareas motrices que conducen al mejoramiento de las habilidades básicas lanzar y atrapar ya que estas nos brindan herramientas para el

mejoramiento de estos gestos motores y ofrecen componentes como el equilibrio, la coordinación, la postura, entre otras capacidades para el mejoramiento de habilidades básicas.

1.5 Hipótesis

¿Existen estrategias didácticas que impliquen desarrollar las capacidades motrices básicas en los estudiantes con discapacidades diversas?

1.5.1 Variables

Variable Independiente: guía didáctica

Variable Dependiente: actividades lúdicas

1.5.2 Operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional Aspectos/dimensiones	Indicadores
Variable Independiente Guía didáctica	Permite facilitar el proceso de aprendizaje de herramientas lúdicas en los estudiantes	Generalidad de los instrumentos lúdicos	Estrategias lúdicas en estudiantes
		La guía didáctica de ejercicios lúdicos	Beneficios de los juego lúdicos inclusivo
		Técnica de aprendizajes con juegos lúdicos	
		Actividades lúdicas y su metodología	Manejo intelectual de estudiantes con

			discapacidad visual sonora y verbal
Variable Dependiente Actividades Lúdicas	El desarrollo cognitivo de las actividades ludicas se adquiere información que ayudan una representacion en temas de vision, auditiva y verbal (Delgado, 2018)	Definición del aprendizaje Lúdicos	Analizar evaluaciones Conceptualización
		Tipos de aprendizaje Lúdicos	Experiencia del docente en actividades inclusivas
		Estrategias lúdicas en el aprendizaje	Generalidad Importancia Enseñanza de temas con estrategias inclusivas
		Juegos lúdicos en el aprendizaje	Resultados optimos en estudiantes con discapacidad

Operacionalización de las variables

Fuente: Investigación Unidad Educativa fiscal “REPUBLICA DE FILIPINAS”

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedente la investigación

Según Paucar (2020) en su tema de tesis Elaboración de una guía de estudio para el aprendizaje de Matemática dirigida a estudiantes de necesidades educativas especiales grado 3 de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Alangasí en el año lectivo 2020-2021, su objetivo principal fue la creación de un manual de instrucciones de matemáticas para estudiantes con necesidades educativas especiales en el 3er año del primer año de Bachillerato. Investigación en el tipo socioeducativo, con un enfoque cualitativo- cuantitativo que llamamos mixto; es descriptivo, documentado y de campo. Las técnicas utilizadas fueron encuesta y entrevista, la población informante fue de 10 docentes y 11 estudiantes, y como herramienta de recolección de datos se utilizó un cuestionario, como Cronbach Alpha se utilizó para medir la confiabilidad del instrumento. Finalmente, una propuesta de guía didáctica para el aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas de 3er año de Matemáticas, permitiría, con base en técnicas de investigación, actividades lúdicas y actividades estructuradas con preguntas para desarrollar las habilidades de los estudiantes establecidas por el Ministerio de Educación, utilizando esta herramienta, atenderán sus necesidades educativas en su proceso de enseñanza, obteniendo así una educación inclusiva cálida y de calidad.

Varios estudios han demostrado que la adopción de estrategias nuevas e innovadoras en educación especial impulsa el rendimiento de estudiantes, lo que

convierte en un fuerte impulsor de la investigación actual. El objetivo general de este trabajo fue diseñar un manual de método lúdico que promueva habilidades adaptativas en estudiantes con discapacidad intelectual, de la Unidad de Educación Especial “Manuela Espejo”, Azogues, Cañar, Ecuador. El estudio tiene un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, transversal y descriptivo. Los participantes fueron 20 estudiantes, lo que significa la población de las altas esferas del plantel.

Para recolectar los datos se utilizaron tres herramientas: una revisión de la literatura, una encuesta enviada a los docentes y otra para evaluar el diseño de la guía según expertos. Entre los principales hallazgos, se puede señalar que todos necesitaron ayuda para desarrollar habilidades de afrontamiento, pero los que más desarrollaron los sujetos de este estudio, se encontraban entre los clasificados como de hecho, mientras que, en las áreas de comunicación y socialización, necesitan más atención. La mayoría tiene daño cerebral orgánico y vive en familias monoparentales. Los maestros enfatizan la necesidad de una guía del método divertida que presente las técnicas apropiadas para el desarrollo del niño. En resumen, la encuesta actual responde al problema de investigación planteado y a la necesidad de lograr el aprendizaje de habilidades adaptativas a través del juego significativo (Serrano, 2020).

Según Calahorrano (2017) en su tema de tesis Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel de desarrollo motriz en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela fiscal mixta “República De Brasil “zona 5, distrito 6, de la provincia 2014 - 2015. Diseño de una guía didáctica con enfoque de aula invertida, la investigación enfatiza la importancia y la actualidad de las técnicas de juego, que forman la base del desarrollo psicomotor en las primeras etapas del aprendizaje, logra

un aumento gradual gradualmente las habilidades motoras finas que permitirán habilidades motoras más complejas el conocimiento para ser adquiridas a medida que se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje, cabe señalar que de estas técnicas se caracterizan por su facilidad de ejecución y alto nivel de conocimientos y destrezas que le permitirán comprender mejor su entorno y de la misma manera, mayor interoperabilidad.

La metodología aplicada en el estudio depende de las características importantes de la proposición con un enfoque cualitativo- cuantitativo, que también incluye la intervención social, bibliográfico, trabajo de campo y métodos de intervención social o proyecto posible con el carácter exploratorio, descriptivo y asociativo de variables, en base a los resultados obtenidos, se necesita diversificar y ampliar el uso de las técnicas lúdicas para que sean un elemento de potenciación y desarrollo del proceso educativo, también concluyó en la investigación que las técnicas lúdicas tienen un papel trascendente en el desarrollo de las habilidades motrices en niños como no realizar suficientes actividades con estas técnicas no conducirá a una educación de calidad y por lo tanto, promueve el desarrollo cognitivo de los niños.

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 Actividades lúdicas

La aplicación de actividades lúdicas promueve la socialización entre diferentes organismos, culminación de la integración y rehabilitación, donde la esencia de este tipo de terapia es enfocarse en el estudio de los individuos que transitan por esta etapa de la edad adulta; desarrollar habilidades tanto físicas como perceptivas; obtenga beneficios para la salud y, al mismo tiempo, evite enfermedades peligrosas como la osteoporosis y las enfermedades cardiovasculares (Tomala,

2020).

La práctica de actividades de ocio en las personas mayores constituye un espacio importante y muy beneficioso para el mantenimiento de su calidad de vida, ya que ayuda a que estas personas se acostumbren a un estilo de vida activo, activa física y mentalmente, evitando que se desprendan de ella. Por lo tanto, es nuestro deber integrar a las personas mayores en el campo, ya que se trata de un grupo de población grande e importante con características específicas, practican actividades físicas recreativas, juegan un alto peso las actividades recreativas; porque tienen un gran valor incorporado desde el punto de vista social, lo que se nota cuando analizamos el comportamiento de los participantes independientemente de su edad. En el caso de las personas mayores, la práctica de actividades lúdicas ayuda a fomentar su actividad, así como la constitución de grupos para realizar esta actividad, aumenta el valor de inclusión de los implicados en la actividad que se desplazan (Gualotuna, Rodríguez, & Maqueira, 2019).

2.2.2 Programa de actividades físico-recreativas para desarrollar habilidades motrices

La actividad física recreativa representa una estrategia efectiva que permite la interacción social a través de varias aristas en todos los esquemas sociales, incluyendo personas con discapacidad; el objetivo de la actividad física recreativa es la de diseñar varias actividades que se redacte en el contexto de la educación ecuatoriana para que se plasmen habilidades motrices en los estudiantes y personas con discapacidad visual, sonora y verbal. Los métodos utilizados son a través de actividades físicas y recreativas que permitan el aprendizaje de las tareas encomendadas donde las habilidades permiten que las personas con discapacidad puedan tener un mejor desenvolvimiento y nivel de vida.

La recreación se la considera como un grupo de actividades de carácter individual o colectivo que permite la satisfacción en el aprendizaje, porque genera valores personales y sociales, donde la salud se fomenta en todos los aspectos con el uso optimista en la educación (Jiménez, 2018).

La implementación de un diseño de programa físico recreativo en los estudiantes y personas con discapacidad contribuye en lo psicosocial, porque da el disfrute en el tiempo libre, además de contribuir a que el individuo posee energía y actitudes en beneficio de la comunidad.

Dentro de las actividades lúdicas se pueden considerar expresiones manuales, artísticas y culturales a través de la manipulación de objetos, valorar el entorno que lo rodea, producciones propias y en equipo, mejoras en la comunicación y relevancia en el esfuerzo de los resultados para evaluar claros esquemas de aprendizajes.

Dentro de la literatura se destaca la actividad física, el deporte tradicional, perspectiva científica y la aplicación de esquemas socioculturales para mejorar la motricidad de los estudiantes con destrezas físicas y psicosociales. El objetivo de las actividades físico recreativas y que permita describir las habilidades motrices que tiene cada uno de los estudiantes y personas con discapacidad para que participe en conjunto en todos los proyectos de la entidad educativa (World Enable, 2019).

Para la evolución motriz y poder detectar trastorno en los estudiantes con problemas de capacidad visual, Sonora y verbal se requiere un test que permita evaluar las condiciones básicas en cada tarea realizada. Entre las principales tareas se considera la introducción de 20 monedas en una alcancía; y se mide el tiempo que tarda en realizar la tarea; otro ejemplo es enhebrar 15 bloques de plástico en un cordel de 30 cm de largo donde se mide el tiempo para la realización de dicha tarea; también

se puede realizar el test a los estudiantes con discapacidad a través del trazo de un dibujo, entre otros (Valarezo, 2017).

2.2.3 Recreación para discapacitados

Existe el interés de integrar a las personas que tengan diferentes capacidades especiales; siendo un derecho establecido en la constitución de países democráticos, además de alinearse a los derechos humanos de la organización de Naciones Unidas que establece la necesidad de que la educación tenga igualdad de oportunidades.

El deporte uno de los principales instrumentos dentro de las actividades lúdicas realizadas con los estudiantes, en especial para aquellos que requieren de mayor atención y un ambiente inclusivo por la situación o conflicto. Cada actividad lúdica liga el aprendizaje para los estudiantes y un aspecto de rehabilitación para las personas con discapacidad con absoluta autonomía y libertad (Romero, 2017).

La aplicación del deporte, actividad lúdica representa un aspecto terapéutico, recreativo, competitivo y de aventura; al momento de realizar una actividad deportiva terapéutica se establece una fase de rehabilitación que permite el desarrollo de cualidades que tienen la finalidad de obtener autonomía los días en la vida; entre los principales deportes terapéuticos es la natación, el atletismo, entre otros. El deporte recreativo permite la diversión y entretenimiento de los estudiantes, al igual que a las personas con discapacidad donde se establece la integración social; entre las principales actividades se encuentran los malabares, juegos tradicionales y juegos populares que son conocidos por muchos años; esta fase también integradora y permite la inclusión de todo. El deporte competitivo es un esquema de auto superación donde el estudiante adquiere una autoconfianza acorde a sus posibilidades, y se desenvuelve de forma inclusiva en temas como el baloncesto, el

fútbol, la natación, el tenis, entre otros. El deporte de aventura permite que los estudiantes experimenten todo tipo de sensaciones, que crea una novedad o experiencia nueva y que ayuda a ser una mejor persona; entre los principales deportes de aventura está el escalar una montaña, el senderismo, deporte de alto riesgo, deportes acuáticos, entre otros (Rosales, 2019).

2.2.4 Inclusión social

Es un proceso que asegura que las personas posean iguales oportunidades para participar, y relacionarse por un bien o servicio que suelen privarse por motivo de discapacidad, y así mejorar la calidad de vida. La inclusión social es el desarrollo de actividades lúdicas recreativas que permita la posibilidad de inclusión social de todos los estudiantes, la igualdad de condiciones permite la participación activa dentro de una comunidad (Bae, 2017).

La inclusión social es un proceso que asegura que las personas pobres y en exclusión social, posean la oportunidad para participar en el ámbito económico, social y cultural; comparando las circunstancias de grupos o comunidades en relación con la persona con discapacidad, la inclusión es buscar una vida asociada a una comunidad a través del desarrollo de actividades lúdicas recreativas.

2.2.5 Actividades recreativas

Actividad recreativa Según M. Vigo citado (Pérez, 2003) debe de ser voluntaria y compulsiva de participación en grupo y con felicidad, siendo regeneradora de energía en el trabajo generando alegría, distensión y descanso a través de las ciencias, deportes y la naturaleza. Es saludable al describir el perfeccionamiento del hombre para todos los niveles sociales. Las actividades recreativas son espontáneas y organizadas, su presentación es individual o colectivo

(Albuquerque, 2017).

Son actividades lúdicas recreativas por el disfrute y las acciones que buscan bienestar y calidad de vida con el juego, la diversión e integración, con una ideología de competencia y descripción de las destrezas a través de esquemas didácticos y pedagógicos en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Modalidad y diseño de investigación

La investigación se desarrolla con un enfoque cualitativo al momento de realizar entrevistas a las principales autoridades y docentes de la unidad educativa fiscal República de Filipinas; el enfoque es cuantitativo al momento de realizar una encuesta dirigida a los padres de familia preferente a la creación de una guía didáctica de actividades lúdicas para los estudiantes con discapacidad del primer año de bachillerato.

La investigación es de carácter exploratoria porque vamos a analizar textos académicos, ensayos, artículos científicos y libros digitales para establecer claramente las diferentes características que deben de formularse en una guía didáctica. La investigación es no experimental debido a que se establece los parámetros de la guía; es decir, la gestión de elaboración de actividades lúdicas reflejada en los programas pedagógicos en un tema específico de clase; la investigación es descriptiva debido a que se realiza una investigación de campo o a través de la observación y la encuesta (Sampieri, 2010).

3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se presenta en el tema de inclusión social en educación de los estudiantes es un paradigma crítico donde los protagonistas buscan la construcción del conocimiento y la inclusión de todos los estudiantes, la decisión involucra la participación e intervención de todos para buscar que el conocimiento se despliegue sin exclusión alguna. El tipo de investigación en base a la intervención

de todos los estudiantes dentro o de los conocimientos impartidos por el docente, siendo una realidad que busca la aplicación de dinámicas y actividades lúdicas que permita transformar la condición de vida de los participantes; siendo flexibles en su participación.

El tipo de investigación es de carácter descriptivo cualitativo debido a que se interpreta los sentimientos y la forma de actuar de cada una de las personas con discapacidad para poder participar con todo los estudiantes. También se aplica a una investigación de tipo exploratoria debido a que se visualiza información determinante en libros, ensayos, artículos científicos, tesis, entre otros; se utiliza información primaria procedente de medios oficiales como el Instituto nacional de estadística y censos, servicio de rentas internas, Ministerio de Educación, entre otros.

3.3 Método a aplicar

El método que se aplica tiene relación con el diagnóstico que se realiza a los estudiantes, docentes y padres de familia para la participación actividades lúdicas a través de una guía dentro de la entidad educativa, donde se pueda establecer la población para evaluar el comportamiento social, las actividades y la actitud de los estudiantes con discapacidad parcial.

El método utilizado consiste en el reconocimiento del problema de aprendizaje y enseñanza que poseen las personas al momento de la inclusión, la siguiente fase es la intervención de las actividades lúdicas y recreativas para con la construcción propia el individuo con o sin discapacidad; el siguiente método en el análisis de los procesos de intervención y la relevancia que esta posee con base a la inclusión social de todos los estudiantes dentro de la entidad educativa; la propuesta en la elaboración de una guía con actividades lúdicas que permita la inclusión de todo

los estudiantes en condiciones normales o con discapacidad que permita mejoras en la calidad de vida.

3.4 Población y muestra

La población va a ser todos los estudiantes de la unidad educativa República de Filipinas, considerando como muestra a los padres de familia del primer año de bachillerato. El número de estudiantes representado por padre de familias es un total de 200 estudiantes. Se utiliza la fórmula la población finita con un error muestral del 10% o; una proporción de éxito el 50% o y un nivel de confianza del 90% según se lo aplica la siguiente fórmula.

Tabla 2 Muestra de la Unidad Educativa Republica de Filipina (1er Año)

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Autoridad	1	%
2	Docentes	4	%
3	Estudiantes	60	%
4	Padres de Familia	60	%
	Total	125	100%

Nota: Información relevante de la Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

La unidad educativa fiscal República de Filipinas se encuentra ubicada en el sector norte de la ciudad en la ciudadela las Orquídeas; su judicatura pertenece al distrito siete y el nivel de enseñanza está compartido en la escuela, ciclo básico y bachillerato

3.5 Técnica análisis y procesamiento de la información

3.5.1 Encuestas

1. ¿Considera de importancia la aplicación de capacidades motrices básicas para aquellos estudiantes que poseen discapacidad auditiva y verbal?

Tabla 3 Importancia de las capacidades Motrices

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy Importante	15	25%
Importante	30	50%
Poco Importante	8	13%
Nada Importante	7	12%
	60	100%

Nota: Información obtenida en la Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022) para medir la capacidad motora

Figura 1 Importancia de las capacidades Motrices



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

Referente a que se considera importante la aplicación de capacidades motrices básicas en los estudiantes, la mayor parte de los padres encuestados dan su aprobación a que debe de ser necesaria, e incluso esto podría aplicarse en todos los cursos de educación primaria y secundaria.

2. ¿Se requiere que exista un espacio o infraestructura adecuada para las actividades lúdicas?

Tabla 4 Se requiere espacio o infraestructura para las actividades lúdicas

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	12	20%
De acuerdo	36	60%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	6	10%
En desacuerdo	4	7%
Muy en desacuerdo	2	3%
	60	100%

Nota: Información de la infraestructura de la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 2 Se requiere espacio o infraestructura para las actividades lúdicas



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

La mayor parte de las personas encuestadas señalan que es necesario que existe un espacio para dedicarlo netamente al entretenimiento; un patio, 1 a de jardín, una habitación acondicionada, un laboratorio, entre otros lugares; puede reflejar un esquema de entretenimiento para con el los estudiantes y las personas con discapacidad que son parte del desarrollo educativo de la entidad.

3. ¿Cuáles serían los principales implementos que el estudiante utilizaría para las actividades lúdicas?

Tabla 5 Principales implementos o recursos para actividades Lúdicas

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Cuerdas	13	22%
Pelotas y Globos	22	37%
Botellas	6	10%
Cono	4	7%
Otros	15	25%
	60	100%

Nota: Información de los implementos utilizados en la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 3 Principales implementos o recursos para actividades Lúdicas



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

Los principales instrumento utilizar esta la cuerda como el globo, y la botella; donde el docente está preparado para elaborar un sin número de técnicas para llegar a un objetivo específico en la elaboración el diseño de un objeto que va a permitir la demostración de la destrezas y habilidades que tiene cada uno los estudiantes.

4. **¿Considera que los textos virtuales son de ayuda para aquellos estudiantes que tienen problemas con discapacidad visual, auditiva y verbal?**

Tabla 6 Aplicación de textos virtuales

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	18	30%
De acuerdo	24	40%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	17%
En desacuerdo	6	10%
Muy en desacuerdo	2	3%
	60	100%

Nota: Información de los textos virtuales utilizados en la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 4 Aplicación de textos virtuales



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

La mayor parte de los padres de familia señala que los textos virtuales son una ayuda indispensable para el fortalecimiento el aprendizaje de los estudiantes; por lo tanto se requiere su aplicación por parte del docente; cada uno los textos digitales también debe ser inclusivo para con la persona que tienen problema de discapacidad, para ser parte de un proceso evolutivo y mejorar su nivel de vida.

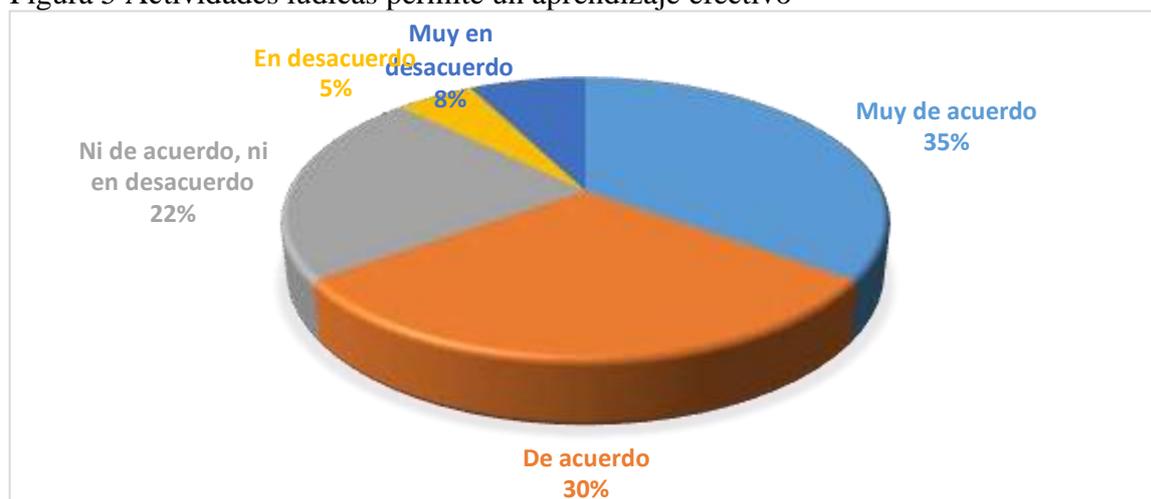
5. ¿Los estudiantes van a tener un aprendizaje efectivo al momento de aplicar actividades lúdicas?

Tabla 7 Actividades lúdicas permite un aprendizaje efectivo

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	14	23%
De acuerdo	32	53%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	12%
En desacuerdo	5	8%
Muy en desacuerdo	2	3%
	60	100%

Nota: Información de las actividades lúdicas en el aprendizaje en la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 5 Actividades lúdicas permite un aprendizaje efectivo



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

Los estudiante van a tener un aprendizaje efectivo en el momento que se aplica las actividades lúdicas debido a que cada uno los profesores están inmersos a tratar a todos por igual; sin embargo una mayor atención y dedicación se merece aquella persona que tienen discapacidad, no se trata de realizar todo lo requerido, sino más bien enrumbarlo a que termine con éxito sus actividades.

6. ¿Las actividades lúdicas incentivan el aprendizaje de los estudiantes con Discapacidad visual, auditiva y verbal?

Tabla 8 Incentivo de las actividades lúdicas a estudiantes

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	16	27%
De acuerdo	31	52%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	12%
En desacuerdo	4	7%
Muy en desacuerdo	2	3%
	60	100%

Nota: Información de los incentivos para el uso de las actividades lúdicas en la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 6 Incentivo de las actividades lúdicas a estudiantes



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

La gestión de trabajo individual y en equipo permite desarrollar procesos lúdicos que están acorde a la realidad del estudiante, donde la meta en el objetivo y cada uno de ellos deben esforzarse por alcanzarlos, incluyendo aquellos estudiantes que tienen problema de discapacidad

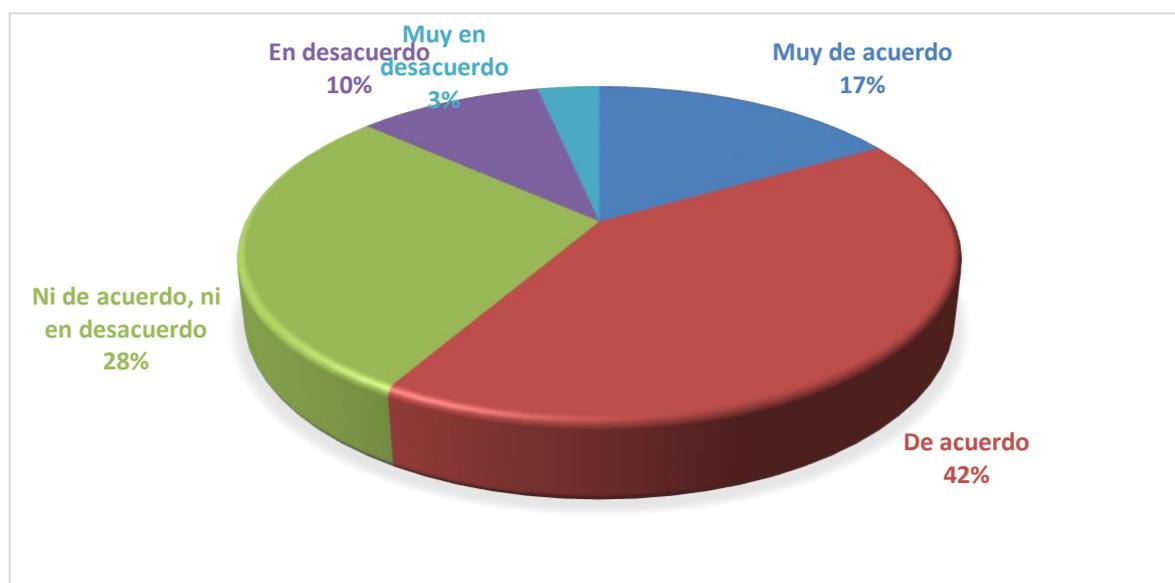
7. ¿Estaría dispuesto a respaldar las actividades lúdicas realizadas con los materiales requeridos?

Tabla 9 Respaldo a actividades lúdicas

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	17%
De acuerdo	25	42%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	17	28%
En desacuerdo	6	10%
Muy en desacuerdo	2	3%
	60	100%

Nota: Respaldo a las actividades lúdicas por padres de familia de la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 7 Respaldo de actividades lúdicas



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

La mayor parte de los padres de familia están de acuerdo en respaldar las actividades lúdicas y son parte de las mismas; es decir, respaldar con todo los materiales o recursos que se requieran para que los estudiantes se fueren y realicen todos los proyectos

8. **¿Considera que es importante que el docente se oriente al realizar actividades lúdicas constantemente?**

Tabla 10
Orientación del docente en actividades lúdicas

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	17%
De acuerdo	37	62%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	9	15%
En desacuerdo	3	5%
Muy en desacuerdo	1	2%
	60	100%

Nota: Orientación de los docentes de la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 8 Orientación del docente en actividades lúdicas



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

Los padres de familia señala que es importante que los docentes se preparen continuamente, para que establezca nuevas actividades lúdicas que permita el fortalecimiento del aprendizaje y el conocimiento de los estudiantes, además de motivar a aquellos que tienen problemas visuales, sonoros y verbales; siendo inclusivo en cada juego realizado en equipo.

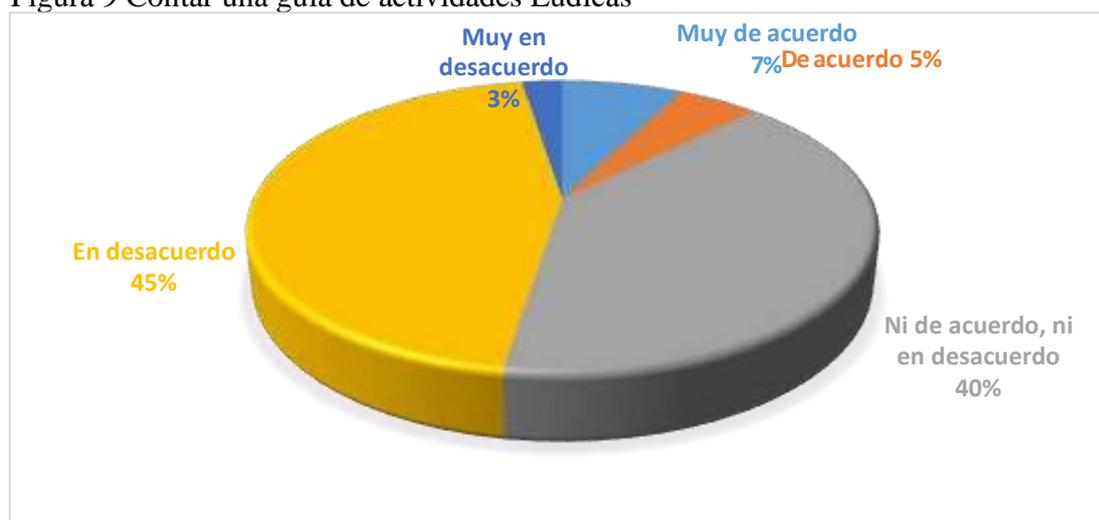
9. ¿Se requiere contar con una guía de actividades lúdicas para ser implementada constantemente por la unidad educativa para el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 11 Contar una guía de actividades Lúdicas

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	15	8%
De acuerdo	10	5%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	80	40%
En desacuerdo	90	45%
Muy en desacuerdo	5	3%
	200	100%

Nota: Información de la aplicación de una guía de actividades lúdicas en la Unidad educativa Republica de Filipina (2022)

Figura 9 Contar una guía de actividades Lúdicas



Fuente: Secretaría Unidad Republica de Filipina (2022)

Elaborado por: Obed Cabanilla

Interpretación

La mayor parte de los padres de familia al igual que lo manifestado por los docentes, se requiere la elaboración de una guía de actividades lúdicas, para tener organizado la secuencia Y cronograma a aplicarse. La gestión realizada con los estudiantes con discapacidad está vinculada con el trabajo colectivo, es decir, la aplicación de un juego o entretenimiento es participativo de todos los equipos para

orientar el desarrollo de la competencia y enarbolar el esfuerzo realizado.



3.5.2 Entrevistas

Entrevista 1



Nombre: Lic. Luis Freire

Cargo: docente

Competencia: Licenciado en educación física, master en educación física, entrenador deportivo

Edad: 64 años

Fecha: 20 de febrero de 2022

Entrevistador: Obed Cabanilla

1. ¿Considera que la educación debe ser inclusiva para toda aquella persona que tiene una discapacidad?

Educación debe ser inclusiva en todos los aspectos, la constitución del Ecuador señala que todos los habitantes tienen el mismo derecho a una educación, a sistema de salud, al trabajo, entre otros, por lo tanto la integración de los estudiantes por la inclusión de personas con discapacidad. Hay que hacer nueva reforma para que se exija la inclusión y se aplique los lineamientos exigidos por los derechos humanos.

2. ¿Es importante una guía de actividades lúdicas para la inclusión de todos los estudiantes?

Una guía de actividades lúdicas permite que los docentes sean ordenados y actualicen continuamente las actividades prácticas de entretenimiento para que todos participen motivados a base de la competencia y la participación masiva de todo los estudiantes, además dentro de la guía se establece un cronograma actividades que se debe considerar en cada año escolar para su gestión y aplicación.

3. ¿Estaría dispuesto aplicar todas las actividades que se presenta en una guía en beneficio del aprendizaje de los estudiantes?

Si, en lo personal estoy de acuerdo a aplicar todas las actividades lúdicas que permitan beneficiar a los estudiantes en general, siendo inclusivo y práctico, debido a que todos tienen una habilidad y esta tiene que ser manifestada en cada uno de los ejercicios aplicados.

Entrevistas 2



Nombre: Lic. Karla Cevallos

Cargo: docente

Competencia: Licenciada en lengua, maestría en comunicación, diplomado en actividades lúdicas, profesional

Edad: 35 años

Fecha: 5 de febrero de 2022

Entrevistador: Obed Cabanilla

1. ¿Considera que la educación debe ser inclusiva para toda aquella persona que tiene una discapacidad?

Si, la educación debe ser inclusiva, porque sólo así estamos garantizando un mejor país; en el momento que una persona con problema o discapacidad se limita, se está siendo excluyente, y en un país solidario y democrático las oportunidades deben de ser para todos.

2. ¿Es importante una guía de actividades lúdicas para la inclusión de todos los estudiantes?

Si, una guía de actividades lúdicas permite fijar claramente los objetivos del aprendizaje en cualquier tema a presentar, porque, se diagnostica la participación interactiva del estudiante para alcanzar una meta con base a la competencia y a un cronograma de trabajo realizado por el docente que permite incluir a un objetivo a todos.

3. ¿Estaría dispuesto aplicar todas las actividades que se presenta en una guía en beneficio del aprendizaje de los estudiantes?

Si, se debe aplicar toda la actividad lúdica porque sólo así se garantiza que el aprendizaje de los estudiante va a tener éxito; la inclusión del estudiante permite a una entidad educativa a canalizar un futuro mejor al igual que un nivel de vida superior que garantice el esfuerzo y la exigencia de un trabajo controlado por parte de la persona con discapacidad, debido a que su proceso evolutivo estuvo relacionado con competencia continuas y a la veracidad una guía de actividades lúdicas.

Entrevista 3



- Nombre:** Ronald Hurtado
- Cargo:** inspector y docente
- Competencia:** Licenciado en ciencias matemáticas, maestría en currículos educativos, diplomado en educación superior, profesional independiente
- Edad:** 52 años
- Fecha:** 10 de febrero de 2022

1. ¿Considera que la educación debe ser inclusiva para toda aquella persona que tiene una discapacidad?

Si, la educación de las masas afianza la libertad y destruye la esclavitud, frase reconocida por Vicente Rocafuerte, donde es encierra un proceso de inclusión de todos los estudiantes y personas con discapacidad, la realidad objetiva es que un docente debe dirigirse a sus estudiantes de manera inclusiva sin fijarse en los problemas o conflictos sociales como la pobreza, ubicación, edad, ideología, raza, religión, entre otros.

2. ¿Es importante una guía de actividades lúdicas para la inclusión de todos los estudiantes?

Importancia de una guía de actividades lúdicas permite que el docente sea participativo con todos los estudiantes, donde cada una de las actividades está

dirigidas para personas normales y aquellos que tienen capacidades especiales mediante un cronograma de trabajo.

3. ¿Estaría dispuesto aplicar todas las actividades que se presenta en una guía en beneficio del aprendizaje de los estudiantes?

Si hay que aplica las entidades lúdicas, que sólo así se establece un rendimiento optimista en cada uno los estudiantes en un tema específico propuesto.

3.6 Discusión de resultados

La orientación de una guía que contenga actividades lúdicas en una necesidad dentro de un centro de estudio, manifiestan los docentes y padres de familia que el estudiante en el eje principal de la educación, por lo tanto debe existir la inclusión en todo momento y en todas las áreas, para descifrar resultados motivadores en el nivel de vida de las familias, impulsando el desarrollo para garantizar el éxito en el futuro.

Las autoridades de una entidad educativa deben estar inmerso en una ideología de inclusión, es decir, todos los alumnos que visitan la entidad educativa tienen el derecho a la educación sin importar alguna condición social demográfica psicológica que enarbole el aprendizaje o que justifique a la irresponsabilidad del plantel.

En la actualidad, la tecnología refleja un eje de aprendizaje de múltiples actividades lúdicas, describe la presentación de página web que tiene una infraestructura de multimedia que permite la emisión de acciones visuales, sonoras y verbales.

Los docentes, son la herramienta más importante que tiene la educación,

donde su hegemonía en la tarea desplegada permite que todos los estudiantes participen para optar por un objetivo de competencia y consecución de resultados. Donde no ganan una persona, sino que gana un equipo y dentro del equipo existen estudiantes con discapacidad.

3.7 Presupuesto

El presupuesto que se va utilizar para la aplicación de la guía de actividades lúdicas entre un promedio de 150 \$, incluye el gasto concerniente al uso del Internet, transporte, papelería, impresiones, entre otros. El presupuesto también abarca el monto requerido para una inducción de dos horas a todos los docentes sobre cada actividad.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título

Diseño de la guía didáctica para mejoras de las habilidades básica motrices en los estudiantes de primer año

4.2 Objetivo

Objetivo general de la propuesta

Diseñar una guía didáctica para que se establezca mejoras en las habilidades lúdicas en los estudiantes con discapacidad del primer año bachillerato de la unidad educativa fiscal República de Filipinas.

Objetivo específico la propuesta

Determinar las principales estrategias lúdicas que permita un adecuado aprendizaje en los estudiantes con discapacidad del primer año de bachillerato de la unidad educativa fiscal República de Filipinas

Proponer el diseño una guía didáctica donde se ubican los principales parámetros que permita la mejoras en las habilidades básica motrices en los estudiantes con discapacidad del primer año de bachillerato de la unidad educativa fiscal República de Filipinas.

4.3 Descripción

El objetivo de realizar actividades lúdicas es lograr la concienciación de todos los estudiantes sobre las diferentes dificultades que tienen en términos de capacidad, donde se propone un modelo de sesión interactiva que permita que el estudiante con discapacidad tengan en vínculo con otros estudiantes regulares para trabajar de manera simultánea en los diferentes tipos de eventos y actividades lúdicas planteadas.

La sesión lúdica radica en incorporar a los estudiantes con discapacidad a trabajar de forma normal en temas de recreación, juegos lúdicos, deporte, entre otros, que forjan grupos de trabajo que utilizan estrategias de juegos de azar para la creación del grupo homogéneo que logre ganar cualquier competencia.

Se realizan calentamientos promedio de cinco minutos para comenzar las actividades de entretenimientos en seis estaciones, cada juego implica la formación de grupos y la incorporación de un estudiante con discapacidad para aplicar los siguientes juegos: discapacidad visual "goalball", discapacitados motrices "circuito con monopatines", problema de columna "atento al retrovisor", parálisis cerebral "sopla gol", y discapacitados auditivos "pañuelitos".

Manual de actividades lúdicas

GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES
LUDICAS INCLUSIVO



Elaborado por: OBED CABANILLA

Práctica de clase

Actividad lúdica 1

Goalball

Objetivo del juego

Describir varias actividades que permita el estímulo de los sentidos y habilidades motrices a través de juegos visuales que permitan un adecuado manejo de los recursos y aprendizaje los estudiantes.

Materiales

Se utiliza un balón con un cascabel y varios conos para poder realizar una actividad grupal, ejercicio que conlleva a exponer todas las destrezas y habilidades que tienen los estudiantes de primer año bachillerato o de la unidad educativa fiscal república de filipinas.

Organización

Se plantea la participación de dos equipos donde defiende en un marco, cada equipo debe de anotar con el balón de cascabel y atravesar cada uno de los conos; quien realice más actividades y logre de un mayor número de goles será el ganador.

Desarrollo

El trabajo o actividad lúdica consiste en hacer que el balón se introduzca en la portería contraria, donde el balón se lo lanza desde nuestro campo, y tendrá que evitar los diferentes conos que son parte de la defensa y de la actividad lúdica; esto indica que el adversario tiene planteado su defensa guiándose sólo por la visión y el oído.

Actividad lúdica 2

Circuito con monopatines

Objetivo del juego

La actividad consiste en que se utiliza un monopatín para aquella persona que tiene discapacidad en la movilidad, es decir tiene en afectación en sus extremidades inferiores; esto implica que no van a apoyar sus piernas en el recorrido.

Materiales

Se requiere manejo de cuerdas, conos y el uso del monopatín. La cuerda sirve para fijar una línea que será motivo de tránsito del monopatín, los conos a las adversidades que se encuentre el estudiante al momento de su desplazamiento.

Organización

Se considera la cantidad de monopatín es que va a participar en el juego lúdico, porque de esa forma se puede establecer una participación en grupo por parejas o tríos puede, para vincular la actividad debe de existir las habilidades por alcanzar el triunfo y ser un competidor leal a las condiciones y lineamientos del juego.

Desarrollo

Dentro de la actividad lúdica desarrollada en el circuito con monopatines, lo que consiste en llegar a completar el recorrido en competencia con otros oponentes, siempre sentado en el monopatín, el estudiante no moverá las piernas, la habilidad está vinculada con un movimiento de los brazos que en el único medio que permita impulsar se en el recorrido.

Actividad lúdica 3

Atentos al retrovisor

Objetivo del juego

Determinar un trabajo lúdico donde los participantes tengan dificultades con movilidad del cuello, donde se requiere concienciar a los estudiantes en una sociedad, el objetivo abarca el trabajo directo para que se denote inhabilidades en la vida cotidiana.

Materiales

Se utiliza un espejo y cuerda para establecer un camino, donde el espejo en el retrovisor para llegar a un objetivo final; también se utilizan cintas para ampliar el camino a seguir, debe existir también la constancia para alcanzar una meta en sana competición.

Organización

Se establece el uso de los materiales en elaborar un camino, donde el estudiante de primer año con discapacidad procede a realizar su trabajo de movilidad de espalda al objetivo, su camino será visualizado a través del espejo.

Desarrollo

Los estudiantes de primer año realizarán un camino, siguiendo el recorrido planteado con la cuerda o la cinta, con la peculiaridad de que lo está haciendo de espalda, tomando como principal visión lo que se observa en el espejo.

Actividad lúdica 4

Sopla gol

Objetivo del juego

Es un juego que se utiliza para aquella persona que tiene discapacidad severa, que permite crear habilidades de dimensionamiento o de la silla de ruedas hace un objetivo específico.

Materiales

Se utiliza una pelota de ping-pong; se establece la presencia de una cuerda, donde se utiliza la silla de rueda o normales que permitan a estar en patines; el movimiento se desplaza a través de los brazos y acorde a la situación planteada por el estudiante.

Organización

El grupo está conformado por una pareja o trío que están con el estudiante con discapacidad para poder participar en el juego, y entrar en una competencia con otros estudiantes que también están de manera grupal y desplazan al compañero en el camino elaborado.

Desarrollo

El jugador que la persona con discapacidad tiene dos ayudantes que son los que guían la silla de ruedas para alcanzar la pelota, con la pelota en la mano se procede a realizar el recorrido soplando la pelota para que ésta se desplace según el camino realizado.

Actividad lúdica 5

Pañuelito

Objetivo del juego

Plantear actividades en grupo, donde participa una persona con capacidades especiales auditivas, donde a través de la visión se realizan una competencia donde participa varios equipos a señal de un pañuelo.

Materiales

Se requiere el uso de un pañuelo para dar el punto de partida y la elección del participante, también una cartulina para vincular algunos conceptos el significado acorde a la temática a tratar, cada cartulina debe ser de diversos colores.

Organización

La elaboración del presente juego lúdico es que debe de existir dos equipos, cada uno conformado con el mismo número de personas que incluye a que el estudiante que tiene discapacidad auditiva.

Desarrollo

Los dos equipos se van a enfrentar en competición, donde aparece un mediador con el pañuelo que simboliza diferentes colores, cada color señala una partida, un fin, una pregunta, o una sanción, entre otras. Cada miembro de los equipos tendrá un color y cuando sea nombrado por el mediador el que saldrá del grupo para intentar dar un mensaje a todos los participantes.

Actividad lúdica 6

Tira que te toca

Objetivo del juego

Demostrar las múltiples actividades lúdicas que se pueden realizar para con la persona con discapacidad, donde la parte lúdica permite que el estudiante trabaje en un ambiente social óptimo. Cada sección lúdica realizada con el estudiante que tiene capacidad especial se promueve a través del calentamiento, actividades demostrativas, y vuelta a la realidad, dando lugar a varias actividades u otras aplicaciones con los estudiantes en equipo.

Materiales

Cada una de las actividades lúdicas cuenta con diverso tipo de materiales, entre los principales se plantea el uso de ruletas, cuerdas, patines, silla, entre otros.

Organización

Cada grupo de estudiantes ha conformado con una persona con discapacidad, para que éste aplique una competencia equilibrada, donde cada actividad lúdica mantendrá un ritmo de acción para los equipos.

Desarrollo

Los grupos se reúnen considerando la actividad lúdica, es decir los materiales utilizados están reflejados en casillas, donde hay que llegar a la última para lograr triunfar; en el momento que se está avanzando en grupo por cada una de las casillas es necesario lanzar un dado para que el número simbolice la cantidad de casillas avanzadas.

Dentro de cada una de las actividades que se realizan no se puede dejar a un lado plantear preguntas que permita un aprendizaje eficaz en los estudiantes de primero de bachillerato, entre las principales se detalla actividades de equilibrios, actividades teóricas, actividades de comunicación no verbal, y evaluaciones.

En el caso de que algún grupo llegue a completar su recorrido siguiendo cada una de la casilla debería de ser evaluado, excelencia debido a que promueve pasos de cada casilla con respuestas certeras.

4.4 Impacto de la propuesta

La educación debe de ser inclusiva en todo momento, por lo tanto los estudiantes primero bachillerato de la unidad República de Filipinas, donde se establece la incorporación de una guía lúdica con varias actividades a realizar que involucre a los estudiantes normales, aquellos que tienen problemas de discapacidad. La relación abarca una clara orientación del docente a las actividades lúdicas entre los estudiantes donde se incentiva al aprendizaje acorde a los esquemas lúdicos de discapacidad visual, auditiva y verbal, dando un aprendizaje efectivo que denota el uso de materiales como cuerdas, pelota, globo, botellas, conos, entre otros.

CONCLUSIONES

La mayor parte de los docentes dentro de la unidad educativa República de Filipinas no tienen mayor gestión de servicio a los estudiantes con actividades lúdicas, que involucre a aquellos que tienen discapacidad visual, Sonora y verbal; por lo tanto se requiere realizar una guía para que el docente conozca cuáles serían las acciones a tomar para la inclusión del aprendizaje para todos.

Al momento que se aplica los juegos lúdicos educativos los beneficios serán que estarán inmerso a un aprendizaje coherente, donde el docente estimula al estudiante con discapacidad para que esté relacionado con todos y pueda ser gestor de sus propias acciones en constante competición para alcanzar objetivos claros.

La fortaleza de la educación señala que la inclusión de todo los estudiantes permite crear un contexto social de desarrollo continuo, al participar estudiantes regulares con discapacitados, forjando un equipo que en competición logran aplicar toda las habilidades para alcanzar una meta; la fortaleza de los estudiantes es parte referencial del docente que aplica una guía didáctica que posee actividades lúdicas que permiten el desarrollo de capacidades motrices básicas en todo los estudiantes.

La mayor parte los padres de familia se siente comprometido con la unidad educativa República de Filipinas, al momento que plantea desarrollar actividades lúdicas siguiendo los parámetros de una guía que vincule a todo los estudiantes para lograr alcanzar el desarrollo visual, auditivo y verbal de los estudiantes con discapacidad.

RECOMENDACIONES

Se requiere actualizar continuamente la guía lúdica para que los docentes aplique nuevas estrategias de enseñanza para con los estudiantes con discapacidad en la unidad educativa fiscal República de Filipinas.

Realizar evaluaciones constante a los estudiantes con discapacidad para poder establecer cuál es su desenvolvimiento y desarrollo psicomotriz sobre los inconvenientes auditivos, verbales y visuales.

La guía didáctica va a permitir mejoras en las habilidades básica motrices en los estudiantes con discapacidad del primer año de bachillerato, por lo tanto se requiere la participación activa de las autoridades, docentes y padres de familia para garantizar su desenvolvimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Albuquerque, F. (2017). *Conceptos básicos de Economía En busca de un enfoque ético, social y ambiental*. Obtenido de <https://www.orquestra.deusto.es/images/investigacion/publicaciones/libros/coleccion-es-especiales/Conceptos-basicos-economia-enfoque-etico.pdf>
- Bae, K. S. (2017). *Does demographic dissimilarity matter for perceived inclusion?* . <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0734371X16671367>: Evidence from public sector employees. Review of Public .
- Calahorrano, D. G. (2017). *Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel de desarrollo matriz en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela fiscal mixta “república de brasil “zona 5, distrito 6, de la provincia 2014 - 2015. Diseño de una guía didáctica*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/28655/4/BFILO-PD-LP2-14-076.pdf>
- Gualotuna, V. C., Rodríguez, C. C., & Maqueira, C. G. (2019). *Independencia Funcional en el Adulto Mayor: Una mirada desde las Actividades Lúdicas Recreativas*. Obtenido de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1201/2152>
- Jiménez, J. (2018). *Transportacion de personas con discapacidad*. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/ecuador/1/mejorar-transporte-personas-discapacidad-ecuador>
- Kirschner, P. (2017). *Destreza en el uso personal de las TIC;2. Habilidad del uso de las TIC como herramientas de la mente*. Pedagogic Benchmarks for Information and Communications : Tech-ISSN 1316-4821 / 2542-3401ISSN 1316-4821 / 2542-34011.
- Llangua, E. F. (2019). *La motivación como factor en el aprendizaje*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>.

- Paucar, C. N. (2020). *Elaboración de una guía de estudio para el aprendizaje de Matemática dirigida a estudiantes de necesidades educativas especiales grado 3 de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Alangasí en el año lectivo 2020-2021*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22426/1/T-UCE-0010-FIL-1018.pdf>
- Romero, E. Á. (2017). *La familia en el proceso de rehabilitación de las personas internas en la Comunidad Terapéutica*. Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18404/1/Angela%20Jackeline%20Romero%20Erazo.pdf>
- Rosales, P. P. (2019). *Recreación para discapacitados*. Universidad de Granada: <https://www.efdeportes.com/efd145/recreacion-para-discapacitados.htm>.
- Sampieri, H. R. (2010). *Metodología de la investigación*. Servicios Educativos y Posgrado de la Facultad de Educación Mc Graw Hill Interamericana.
- Serrano, C. V. (2020). *Guía lúdica metodológica para fomentar habilidades adaptativas en estudiantes con discapacidad intelectual. Unidad educativa especial Manuela Espejo*. Obtenido de <http://201.159.222.12:8080/bitstream/123456789/1620/1/TFM%20Valeria%20Serrano.pdf>
- Tomala, S. J. (2020). *Beneficios de las actividades lúdicas en adultos mayores*. Obtenido de <http://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unsumciencias/article/view/217/177>
- Valarezo, M. E. (2017). Programa de actividades físico-recreativas para desarrollar habilidades motrices en personas con discapacidad intelectual. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, Rev Cubana Invest Bioméd vol.36 no.1 Ciudad de la Habana ene.-mar. 2017. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-

03002017000100008

World Enable. (21 de Febrero de 2019). El transporte para personas con capacidades especiales. *EL telegrafo*, pág. 3. Obtenido de <https://www.letelegrafo.com.ec/noticias/ecuador/1/mejorar-transporte-personas- discapacidad-ecuador>

ANEXOS

ANEXO 1

JUNTO A ESTUDIANTE CON DISCAPACIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA.



ELABORADO POR: OBED CABANILLA

ANEXO 2

DIALOGO CON LOS PADRES DE FAMILIA PREVIO DISTANCIAMIENTO SOCIAL POR PANDEMIA.

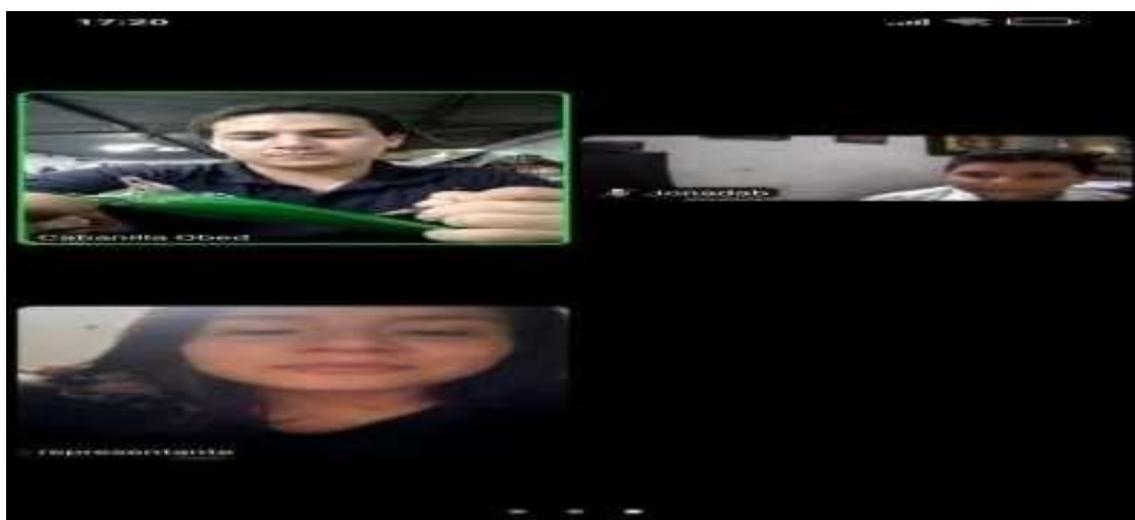


ELABORADO POR: OBED CABANILLA

ANEXO 3

ENTREVISTA VIA ZOOM A ESTUDIANTES JUNTO A PADRES DE FAMILIA.





ELABORADO POR: OBED CABANILLA.