



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
RUBIO - ESTADO TÁCHIRA



**RECURSOS DIDÁCTICOS INNOVADORES COMO ESTRATEGIA PARA EL
MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UNA
PROPUESTA PARA EL COLEGIO GENERAL SANTANDER**

Autor: Durán Osorio, Edgar Alexis

Tutor: Mgtr. Vicente Alastre

Rubio, enero de 2026



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
RUBIO - ESTADO TÁCHIRA



**RECURSOS DIDÁCTICOS INNOVADORES COMO ESTRATEGIA PARA EL
MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UNA
PROPUESTA PARA EL COLEGIO GENERAL SANTANDER**

Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al Grado de
Magister en la Enseñanza de la Educación Física

Autor: Duran Osorio, Edgar Alexis

Tutor: Mgtr. Vicente Alastre

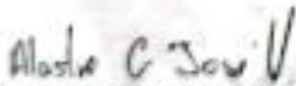
Rubio, enero de 2026



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día miércoles, seis de mayo del dos mil veintiseis, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: VICENTE ALASTRE (TUTOR), ROBINSON VALENCIA Y JOSE RONDON, Cédulas de Identidad Números: V.- 17876550, V.- 22635508 y V.- 9146291, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo 643 con fecha del 20 de febrero de 2025, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducientes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: "RECURSOS DIDACTICOS INNOVADORES COMO ESTRATEGIA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACION FISICA" presentado por el participante Edgar Alexis Duran Osorio, Cédula de Ciudadanía N°. CC.- 88.235.290 / Número de Pasaporte P.- BC66687, como requisito parcial para optar al título de Magister en Educación Mención Enseñanza de la Educación Física, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículo 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: APROBADO, en fe de lo cual firmamos.


Msc. VICENTE ALASTRE
C.I. N° V.- 17876550
TUTOR


DR. ROBINSON VALENCIA
C.I. N° V.- 22635508


Msc. JOSE RONDON
C.I. N° V.- 9146291



MEEF-2

ÍNDICE GENERAL

| | pp. |
|---|-------------------------------|
| ACEPTACIÓN DEL TUTOR | ¡Error! Marcador no definido. |
| ÍNDICE GENERAL..... | iii |
| ÍNDICE DE TABLAS | viii |
| ÍNDICE DE FIGURAS | x |
| RESUMEN..... | xii |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| SECCIÓN I | 3 |
| EL PROBLEMA | 3 |
| Planteamiento del Problema | 3 |
| Objetivos de la Investigación..... | 8 |
| Objetivo General | 8 |
| Objetivos específicos | 9 |
| Justificación e importancia de la investigación..... | 9 |
| SECCIÓN II | 12 |
| MARCO REFERENCIAL..... | 12 |
| Antecedentes..... | 12 |
| Marco teórico-conceptual | 19 |
| Recursos didácticos innovadores | 19 |
| Fundamentación teórica en la educación física en primaria | 24 |
| Recursos didácticos innovadores en la enseñanza de la educación física .. | 25 |
| Implicaciones y desafíos para la implementación y evaluación..... | 26 |
| Bases legales | 27 |
| Operacionalización de las variables..... | 29 |
| SECCIÓN III | 30 |
| MARCO METODOLÓGICO | 30 |
| Naturaleza de la investigación..... | 30 |

| | |
|---|----|
| Nivel de la Investigación | 31 |
| Nivel de la investigación | 31 |
| Modalidad de la investigación | 32 |
| Etapas de la investigación | 32 |
| Población y la Muestra | 33 |
| Población..... | 33 |
| Muestra | 33 |
| Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos | 34 |
| Validez y Confiabilidad | 35 |
| Técnicas de Procesamiento y análisis de los datos..... | 37 |
| SECCIÓN IV..... | 38 |
| ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS..... | 38 |
| Dimensión: Recursos didácticos empleados..... | 39 |
| Indicador: Herramientas Tecnológicas | 39 |
| Indicador: Materiales Alternativos..... | 40 |
| Indicador: Medios Audiovisuales | 41 |
| Indicador: Gamificación y TIC..... | 42 |
| Indicador: Estímulos Sensoriales..... | 44 |
| Indicador: Adaptación Curricular..... | 45 |
| Dimensión: Nuevas tendencias (motivación y rendimiento) | 47 |
| Indicador: Motivación e Interés | 47 |
| Indicador: Participación Activa..... | 48 |
| Indicador: Preferencia Estudiantil | 49 |
| Indicador: Esfuerzo | 51 |
| Indicador: Atención | 52 |
| Indicador: Disfrute | 53 |

| | |
|--|----|
| Dimensión: Rendimiento motor percibido | 54 |
| Indicador: Coordinación Motriz | 54 |
| Indicador: Habilidades Físicas | 56 |
| Indicador: Complejidad Motriz | 57 |
| Indicador: Seguridad | 58 |
| Indicador: Velocidad de Aprendizaje | 59 |
| Indicador: Resistencia Física | 60 |
| SECCIÓN V..... | 63 |
| MOVIMIENTO 4.0: GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS INNOVADORES PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA | 63 |
| Presentación..... | 63 |
| Justificación | 63 |
| Objetivos de la Propuesta | 64 |
| Objetivo General | 64 |
| Objetivos Específicos..... | 64 |
| Fundamentación Teórica de la Propuesta | 64 |
| Estructura de la Propuesta | 65 |
| MÓDULO I: ECO-RECURSOS (Material Alternativo) | 65 |
| Protocolo de sostenibilidad y preservación de los eco-recursos..... | 66 |
| MÓDULO II: TECNOLOGÍA DE BOLSILLO (TIC)..... | 68 |
| MÓDULO III: GAMIFICACIÓN (Narrativa y Retos) | 69 |
| Plan de Acción y Cronograma de Implementación | 69 |
| Factibilidad de la Propuesta | 70 |
| Evaluación de la Propuesta (Validación)..... | 71 |
| Interpretación de la Evaluación | 73 |
| SECCIÓN VI..... | 74 |

| | |
|---|----|
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 74 |
| Conclusiones | 74 |
| Recomendaciones | 76 |
| A la Institución Educativa (Colegio General Santander) | 76 |
| A los Docentes de Educación Física | 77 |
| A los Estudiantes y Comunidad Educativa | 78 |
| A Futuros Investigadores y a la UPEL..... | 78 |
| Referencias | 79 |
| ANEXOS..... | 84 |
| Anexo A-1. Cuestionario: Recursos Didácticos Innovadores en Educación Física | 85 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Operacionalización de las variables | 29 |
| Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad..... | 37 |
| Tabla 3. Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento | 37 |
| Tabla 4. Ítem 1. ¿Incorpora usted herramientas tecnológicas (tablets, aplicaciones, cronómetros digitales) durante el desarrollo de sus clases de educación física?..... | 39 |
| Tabla 5. Ítem 2. ¿Utiliza materiales no convencionales o alternativos (material reciclado, elementos del entorno) para suplir la falta de implementos deportivos? | 40 |
| Tabla 6. Ítem 3. ¿Usa videos para observar y corregir nuestros movimientos? | 41 |
| Tabla 7. Ítem 4. ¿Se realizan juegos con tablets o pantallas durante la clase? | 43 |
| Tabla 8. Ítem 5. ¿Se utiliza música o sonidos para guiar las actividades? | 44 |
| Tabla 9. Ítem 6. ¿Se usa materiales adaptados para mejorar las habilidades motrices? | 45 |
| Tabla 10. Ítem 7. ¿El estudiante se siente más interesado cuando se usan recursos innovadores en clase? | 47 |
| Tabla 11. Ítem 8. ¿El estudiante participa activamente en las actividades que incluyen tecnología o materiales nuevos? | 48 |
| Tabla 12. Ítem 9. ¿A ellos le gustaría que todas las clases de Educación Física fueran así?..... | 49 |
| Tabla 13. Ítem 10. ¿Los estudiantes se esfuerzan más cuando las actividades son novedosas? | 51 |
| Tabla 14. Ítem 11. ¿Los estudiantes prestan más atención cuando el profesor usa recursos diferentes?..... | 52 |
| Tabla 15. Ítem 12. ¿Los estudiantes disfrutan más la clase cuando se usan juegos innovadores?..... | 53 |
| Tabla 16. Ítem 13. ¿Siente que los estudiantes han mejorado su coordinación con el uso de estos recursos? | 55 |
| Tabla 17. Ítem 14. ¿Las habilidades físicas (fuerza, equilibrio, etc.) de los estudiantes han mejorado? | 56 |
| Tabla 18. Ítem 15. ¿Pueden realizar movimientos más complejos gracias a estas herramientas? | 57 |

| | |
|---|----|
| Tabla 19. Ítem 16. ¿Los estudiantes se sienten más seguros al realizar actividades motrices con materiales adecuados? | 58 |
| Tabla 20. Ítem 17. ¿Los estudiantes aprenden más rápido cuando usamos materiales innovadores? | 59 |
| Tabla 21. Ítem 18. ¿La resistencia física de los estudiantes ha aumentado con estas actividades? | 61 |
| Tabla 22. Ficha Técnica N° 1: "Suavibol" y "Ringo-Móvil" | 66 |
| Tabla 23. Ficha Técnica N° 2: "La Ruta Texturizada" | 66 |
| Tabla 24. Ficha Técnica N° 3: "Mírate y Corrige" | 68 |
| Tabla 25. Ficha Técnica N° 4: "Cazadores de Pasos" | 68 |
| Tabla 26. Ficha Técnica N° 5: "Misión Rescate: El Valle de Fuego" | 69 |
| Tabla 27. Caracterización de los Expertos Validadores | 72 |
| Tabla 28. Consolidación del Juicio de Expertos sobre la Propuesta..... | 72 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Ítem 1. ¿Incorpora usted herramientas tecnológicas (tablets, aplicaciones, cronómetros digitales) durante el desarrollo de sus clases de educación física?..... | 39 |
| Figura 2. Ítem 2. ¿Utiliza materiales no convencionales o alternativos (material reciclado, elementos del entorno) para suplir la falta de implementos deportivos? | 40 |
| Figura 3. Ítem 3. ¿Usa videos para observar y corregir nuestros movimientos? | 42 |
| Figura 4. Ítem 4. ¿Se realizan juegos con tablets o pantallas durante la clase? | 43 |
| Figura 5. Ítem 5. ¿Se utiliza música o sonidos para guiar las actividades?..... | 44 |
| Figura 6. Ítem 6. ¿Se usa materiales adaptados para mejorar las habilidades motrices? | 46 |
| Figura 7. Ítem 7. ¿El estudiante se siente más interesado cuando se usan recursos innovadores en clase? | 47 |
| Figura 8. Ítem 8. ¿El estudiante participa activamente en las actividades que incluyen tecnología o materiales nuevos? | 48 |
| Figura 9. Ítem 9. ¿A ellos le gustaría que todas las clases de Educación Física fueran así?..... | 50 |
| Figura 10. Ítem 10. ¿Los estudiantes se esfuerzan más cuando las actividades son novedosas?..... | 51 |
| Figura 11. Ítem 11. ¿Los estudiantes prestan más atención cuando el profesor usa recursos diferentes?..... | 52 |
| Figura 12. Ítem 12. ¿Los estudiantes disfrutan más la clase cuando se usan juegos innovadores?..... | 54 |
| Figura 13. Ítem 13. ¿Siente que los estudiantes han mejorado su coordinación con el uso de estos recursos?..... | 55 |
| Figura 14. Ítem 14. ¿Las habilidades físicas (fuerza, equilibrio, etc.) de los estudiantes han mejorado? | 56 |
| Figura 15. Ítem 15. ¿Pueden realizar movimientos más complejos gracias a estas herramientas? | 57 |
| Figura 16. Ítem 16. ¿Los estudiantes se sienten más seguros al realizar actividades motrices con materiales adecuados? | 58 |
| Figura 17. Ítem 17. ¿Los estudiantes aprenden más rápido cuando usamos materiales | |

| | |
|---|----|
| innovadores?..... | 60 |
| Figura 18. Ítem 18. ¿La resistencia física de los estudiantes ha aumentado con estas actividades? | 61 |

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**RECURSOS DIDÁCTICOS INNOVADORES COMO ESTRATEGIA PARA EL
MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UNA
PROPUESTA PARA EL COLEGIO GENERAL SANTANDER**

Autor: Edgar Alexis Duran Osorio
Tutor: MSc. Vicente Alastre
Fecha: enero, 2026

RESUMEN

En el Colegio General Santander, la escasez de materiales deportivos adecuados afecta la motivación y el desarrollo motor de los estudiantes de primaria en Educación Física. Este estudio destaca la importancia de contar con recursos didácticos apropiados que faciliten el aprendizaje y la participación activa. materiales innovadores es esencial para mejorar la calidad y efectividad de las clases. En este sentido, la investigación tiene como objetivo general Evaluar el impacto de una propuesta de recursos didácticos innovadores orientados al mejoramiento de la enseñanza en la educación física primaria en el Colegio General Santander. La ruta metodológica a seguida fue de naturaleza cuantitativa, descriptiva, en la modalidad del proyecto factible y cumpliendo con sus respectivas fases. La técnica de recolección de datos que se aplicó es la encuesta y el instrumento fue el cuestionario; que fue validado mediante el juicio de expertos y se buscó su confiabilidad con el alfa de Cronbach. Los datos fueron analizados usando la estadística descriptiva por medio del programa SPSS. El análisis de la información, procesado mediante estadística descriptiva, reveló una discrepancia crítica entre la escasez de recursos didácticos actuales y la alta receptividad estudiantil hacia la innovación. Los hallazgos confirmaron que la ausencia de estímulos tecnológicos y lúdicos limita el desarrollo motor, justificando empíricamente la urgencia de diseñar la propuesta pedagógica para cerrar esta brecha. La propuesta Movimiento 4.0 fue validada por expertos con un 97.2% de aceptación, confirmando su viabilidad técnica y pedagógica para suplir las carencias materiales detectadas. Las conclusiones evidenciaron que, pese a la brecha digital existente, la integración de eco-recursos y tecnología móvil eleva significativamente el desempeño y la motivación estudiantil. En consecuencia, se recomienda institucionalizar estas estrategias y fomentar la capacitación docente continua para garantizar una Educación Física moderna, inclusiva y sostenible sin depender de grandes presupuestos.

Descriptores: enseñanza de la educación física, innovación, recursos didácticos.

INTRODUCCIÓN

En el Colegio General Santander, se ha notado que muchos estudiantes especialmente de primaria no se sienten motivados ni interesados en las clases de Educación Física. Esto se debe principalmente a que no cuentan con materiales deportivos adecuados para su edad. La falta de estos implementos hace que los niños no participen activamente, lo que afecta su aprendizaje y desarrollo de habilidades motoras. En esta investigación quiere hacer comprender a la comunidad educativa lo importante que es contar con recursos y materiales adecuados para las clases de Educación Física, ya que estos ayudan a que las actividades se realicen de mejor manera. El objetivo principal de usar estos materiales es que los niños puedan aprender más fácilmente y lograr lo que se espera en cada clase. Además, estos recursos permiten que los estudiantes comprendan mejor los contenidos y objetivos de cada unidad.

Al revisar el plan de estudios del área de Educación Física, como docente de esta institución pude hacer una lista de los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades en el Colegio General Santander. Como el presupuesto para conseguir estos materiales es financiado por medio del gobierno nacional por medio del ministerio de educación de Colombia ya que es un colegio público el señor rector como representante legal y primera autoridad ejecutiva, es responsable de la gestión administrativa y debe tomar decisiones para el buen funcionamiento de la institución, incluyendo la administración de recursos para cubrir necesidades.

La Educación Física es muy importante porque permite a los niños expresarse, desarrollar su creatividad y aprender a conocerse y valorarse a sí mismos y a los demás. Por eso, es necesario contar con actividades variadas como juegos, recreación y deportes, que se puedan realizar tanto en clase como en proyectos especiales. En estas clases, los niños aprenden nuevas formas de moverse y jugar. Es un espacio donde pueden ser espontáneos, creativos y probar distintas maneras de interactuar, algo que no siempre es posible en otras materias.

En tal sentido, el proyecto investigativo se organiza en tres secciones fundamentales. La primera, abarca la formulación precisa del problema, la definición

clara de los objetivos y la justificación que respalda la importancia de la investigación. La segunda, se enfoca en una revisión exhaustiva de los antecedentes relevantes, resaltando las ideas más significativas y seleccionando los contenidos teóricos que fundamentan los conceptos a lo largo del trabajo, incluyendo asimismo las bases legales que legitiman el estudio. Finalmente, en la tercera, se describe detalladamente la metodología adoptada, especificando que se trata de una investigación cuantitativa, de campo, descriptiva y en modalidad de proyecto factible; además, se exponen los procedimientos, técnicas, población, muestra, validación y confiabilidad, así como el procesamiento de la información.

Además, se tiene la Sección IV, que presenta el análisis e interpretación de los resultados, donde se procesó la información recabada mediante la estadística descriptiva para diagnosticar con precisión las carencias didácticas y las necesidades de los estudiantes. Consecuentemente, la sección V en la cual se despliega la Propuesta Movimiento 4.0; una guía didáctica estructurada y fundamentada teóricamente que ofrece soluciones factibles mediante eco-recursos y tecnología, cerrando con su respectiva validación por juicio de expertos que certifica su aptitud para ser implementada. Para concluir, la Sección VI expone las conclusiones y recomendaciones, sintetizando los hallazgos que confirman la urgencia de renovar la praxis docente y sugiriendo líneas de acción para la institución se presentan las referencias empleadas y los anexos complementarios que enriquecen el análisis desarrollado. Esta estructura garantiza un desarrollo coherente y sistemático que permite abordar integralmente el objeto de estudio, asegurando la rigurosidad académica requerida.

SECCIÓN I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación constituye un derecho y un servicio público cuyo propósito principal es la formación integral de la persona, facilitando su acercamiento a la cultura y valores necesarios para formar ciudadanos comprometidos con la comunidad a la que pertenecen. Actualmente, la sociedad se fundamenta en un modelo educativo continuo, inclusivo y de calidad, que impulsa el desarrollo y el progreso mediante la articulación entre la escuela, la familia y la comunidad. En Colombia, conforme a los lineamientos nacionales, el Gobierno busca garantizar una educación equitativa para todos los habitantes, promoviendo la paz y la igualdad de oportunidades para niños, niñas y jóvenes. La meta es mejorar la calidad educativa y ampliar su cobertura hacia regiones que históricamente han estado desatendidas.

Por ello, la Ley 115 del 8 de febrero de 1994, conocida como Ley General de Educación, establece en su preámbulo que la educación es un proceso continuo de formación personal, cultural y social, basado en una visión integral de la persona, su dignidad, derechos y responsabilidades. De igual forma, el Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia señala que:

...la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

Es decir, la educación debe ser accesible para todos los colombianos sin exclusión, ya que les ofrece la oportunidad de concretar conocimientos mediante el desarrollo de estrategias pedagógicas que potencien sus habilidades. Además, busca fomentar valores y un sentido de pertenencia hacia la región y el país. Por ello, es fundamental que los estudiantes perciban la formación como un medio para enfrentar y superar los desafíos futuros, garantizando igualdad de oportunidades, especialmente

para quienes viven en las zonas más vulnerables y necesitan un camino hacia el progreso y una mejor calidad de vida.

Es importante subrayar que, el desarrollo de la educación física en el contexto de la educación primaria ha experimentado transformaciones significativas durante la última década, particularmente en lo concerniente a la integración de recursos didácticos innovadores. Estos cambios responden a la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza y aprendizaje a las características de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes han crecido inmersos en entornos digitales y demandan aproximaciones pedagógicas más dinámicas. La educación física, lejos de limitarse al desarrollo de capacidades motrices, se configura como una disciplina integral que contribuye a la formación de hábitos saludables y al desarrollo socioafectivo de los educandos (Borda y Ormeño, 2010).

En este sentido, los recursos didácticos innovadores emergen como herramientas fundamentales para potenciar estos procesos formativos; en el caso de las clases de Educación Física son herramientas que ayudan a que el aprendizaje sea más interesante, divertido y fácil de entender. Estos materiales están diseñados especialmente para apoyar la enseñanza, ya que permiten que los estudiantes aprendan haciendo y no solo escuchando. De allí que, Isidro (2025) plantea:

...la estrategia educativa implica un acto creativo porque requiere innovar en las formas de abordar los contenidos y en las maneras de motivar a los estudiantes. La innovación puede manifestarse en nuevas técnicas didácticas, uso de tecnologías o enfoques pedagógicos diferentes que hagan más significativa la experiencia de aprendizaje. (p.69).

Se puede entender que dichas estrategias para ser creativas demandan la búsqueda constante de formas novedosas para presentar los contenidos y captar el interés de los estudiantes. Esta innovación puede reflejarse en la aplicación de métodos pedagógicos originales, el empleo de herramientas tecnológicas o la implementación de enfoques distintos que enriquezcan y den relevancia al aprendizaje. Cuando se utilizan estos recursos, se busca que las actividades sean más dinámicas y atractivas, porque los niños pueden ver y tocar los objetos mientras aprenden. Por ejemplo, al usar pelotas, aros, cuerdas o conos, los estudiantes además de moverse, también comprenden mejor los conceptos de coordinación, equilibrio o trabajo en equipo.

Por su parte, Franco (2025) indica:

...la enseñanza de la educación física en primaria se base en prácticas y procesos adecuados, ya que una sesión o actividad inadecuada puede acarrear dificultades en la salud tanto del estudiante como del docente. Por ello, es necesario que el profesor encargado cuente con las competencias y la capacitación óptima para garantizar un desempeño profesional de calidad. (p.217).

En tal sentido, se confirma que la enseñanza de la educación física en el nivel de primaria requiere que las prácticas y procesos aplicados sean adecuados para evitar riesgos en la salud tanto de los estudiantes como de los docentes. Esto implica que el docente debe estar capacitado y contar con las competencias necesarias para ofrecer un desempeño profesional de calidad, lo que también repercute en el bienestar y seguridad de los participantes. En este sentido, el uso de recursos didácticos innovadores es fundamental, pues permite diseñar y ejecutar actividades que no solo sean seguras, sino también motivadoras y efectivas para el aprendizaje. Estos recursos pueden incluir dinámicas de juego estructuradas, herramientas digitales educativas y materiales diseñados para promover el desarrollo motor y socioemocional.

Por su parte, el docente, al dominar estos recursos y técnicas innovadoras, puede maximizar la participación y el compromiso de los alumnos, garantizando un ambiente de aprendizaje inclusivo y estimulante que favorezca la adquisición de habilidades y hábitos saludables. Así, se propicia una educación física integral que protege la salud, fomenta la motivación y contribuye al desarrollo global del estudiante, alineándose con los estándares pedagógicos actuales y las necesidades propias del contexto escolar. Por lo tanto, la capacitación continua y la actualización en recursos didácticos innovadores son esenciales para que el docente pueda responder a los retos del aula y promover una educación física segura, eficaz y enriquecedora para los niños.

Además, los materiales didácticos ayudan a facilitar la comprensión, ya que permiten visualizar y experimentar los contenidos de una manera más concreta. En lugar de explicar solo con palabras, los niños pueden observar y practicar, lo que hace que el aprendizaje sea más claro y significativo. También sirven para adaptar las actividades a las edades y necesidades de los estudiantes. Los materiales más livianos y coloridos se usan con los más pequeños, mientras que los más grandes o con mayor dificultad se

reservan para los grados superiores. De esta forma, cada estudiante aprende a su propio ritmo y se siente más motivado a participar.

De acuerdo con lo antes planteado, se tiene el Colegio General Santander, donde se ha identificado una problemática recurrente, ya que, los estudiantes de primaria manifiestan baja motivación e interés hacia las clases de Educación Física. Este desinterés se debe, principalmente, a la carencia de recursos didácticos y materiales deportivos adecuados a su edad, lo cual limita la posibilidad de realizar actividades dinámicas, seguras y pedagógicamente significativas. La ausencia de implementos pertinentes restringe la participación activa de los niños, afecta el desarrollo de sus habilidades motrices, frena su aprendizaje y repercute negativamente en su formación integral.

La revisión documental realizada resalta que, los recursos didácticos innovadores además de facilitar la comprensión de los contenidos, también potencian la motivación y el compromiso de los estudiantes; pues como lo señalan Manrique et al. (2013) la pertinencia de los materiales está estrechamente relacionada con el aprovechamiento de las potencialidades de los alumnos y con la creación de escenarios educativos acordes a los contextos socioculturales. Así, la falta de innovación y actualización de estrategias y recursos en el área de Educación Física se convierte en un factor que obstaculiza la calidad educativa.

De acuerdo con las Orientaciones Curriculares del Ministerio de Educación Nacional, el área de Educación Física, Recreación y Deporte (EFRD) busca responder a los cambios generacionales, a la diversidad de contextos y a las necesidades sociales contemporáneas. Sin embargo, cuando estas orientaciones no se materializan en recursos prácticos y adecuados, las clases terminan reduciéndose a actividades repetitivas, poco atractivas y desvinculadas de los intereses de los estudiantes.

Se considera que, la problemática además de afectar al rendimiento académico en esta área, también lo hace en otras dimensiones fundamentales como el desarrollo motor, la convivencia escolar, la formación en valores, el respeto por la diversidad y la construcción de hábitos de vida saludable. En este sentido, la Educación Física no puede

limitarse al ejercicio mecánico del cuerpo, sino que debe ser comprendida como un escenario pedagógico que forma ciudadanos activos, responsables y conscientes de su bienestar.

En el Colegio General Santander, se ha notado que muchos estudiantes especialmente de primaria no se sienten motivados ni interesados en las clases de Educación Física. Esto se debe principalmente a que no cuentan con materiales deportivos adecuados para su edad. La falta de estos implementos hace que los niños no participen activamente, lo que afecta su aprendizaje y desarrollo de habilidades motoras. En esta investigación quiere hacer comprender a la comunidad educativa lo importante que es contar con recursos y materiales adecuados para las clases de Educación Física, ya que estos ayudan a que las actividades se realicen de mejor manera. El objetivo principal de usar estos materiales es que los niños puedan aprender más fácilmente y lograr lo que se espera en cada clase. Además, estos recursos permiten que los estudiantes comprendan mejor los contenidos y objetivos de cada unidad.

Al revisar el plan de estudios del área de Educación Física, como docente de esta institución, se puede hacer una lista de los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades en el Colegio General Santander. Como el presupuesto para conseguir estos materiales es financiado por medio del gobierno nacional por medio del ministerio de educación de Colombia ya que es un colegio público el señor rector como representante legal y primera autoridad ejecutiva, es responsable de la gestión administrativa y debe tomar decisiones para el buen funcionamiento de la institución, incluyendo la administración de recursos para cubrir necesidades.

La Educación Física es muy importante porque permite a los niños expresarse, desarrollar su creatividad y aprender a conocerse y valorarse a sí mismos y a los demás. Por eso, es necesario contar con actividades variadas como juegos, recreación y deportes, que se puedan realizar tanto en clase como en proyectos especiales. En estas clases, los niños aprenden nuevas formas de moverse y jugar. Es un espacio donde pueden ser espontáneos, creativos y probar distintas maneras de interactuar, algo que no siempre es posible en otras materias. Estos síntomas del problema son el desinterés

de los estudiantes, baja participación en clase, apatía frente a las actividades físicas, ausencia de logros esperados en el aprendizaje motor. Y las posibles causas son la carencia de materiales didácticos adecuados, falta de innovación pedagógica en el área, limitaciones presupuestales para dotación escolar, ausencia de estrategias de motivación y participación activa.

Se opina que, si la situación no se atiende, los estudiantes continuarán desmotivados, con un desarrollo limitado de sus competencias motrices, bajo rendimiento en el área, poca apropiación de hábitos saludables y una visión reduccionista de la Educación Física como una asignatura “de relleno”. Esto impactará negativamente la formación integral y la calidad educativa. En tal sentido, surgen las siguientes interrogantes que generan los objetivos de la investigación. ¿Cómo puede el docente de educación física en primaria utilizar recursos didácticos innovadores para garantizar prácticas y procesos adecuados que protejan la salud de los estudiantes y docentes, asegurando un desempeño profesional de calidad? Esta pregunta principal se traduce en: ¿Cuáles son los recursos didácticos que están empleando los docentes en estudio para la enseñanza de la educación física en primaria? ¿Cómo pueden los docentes identificar y aplicar las nuevas tendencias en recursos didácticos para optimizar la enseñanza de la educación física en primaria que fomenten la participación activa, mejoren el desarrollo motor y promuevan una experiencia educativa significativa y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes? ¿Cómo diseñar una propuesta de recursos didácticos innovadores basada en un diagnóstico previo? ¿Cuál es la factibilidad para la implementación de dicha propuesta? ¿Cómo evaluar la propuesta de recursos didácticos innovadores orientados al mejoramiento de la enseñanza en la educación física primaria en el Colegio General Santander?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Formular una propuesta de recursos didácticos innovadores orientados al mejoramiento de la enseñanza en la educación física primaria en el Colegio General Santander.

Objetivos específicos

Diagnosticar los recursos didácticos que están empleando los docentes en estudio para la enseñanza de la educación física primaria.

Identificar las nuevas tendencias en recursos didácticos dirigidos a la enseñanza de la educación física primaria.

Diseñar una propuesta de recursos didácticos innovadores diseñada con base en diagnóstico previo.

Establecer la factibilidad para la implementación de la propuesta.

Evaluar la propuesta de recursos didácticos innovadores orientados al mejoramiento de la enseñanza en la educación física primaria en el Colegio General Santander.

Justificación e importancia de la investigación

Es necesario resaltar que, la Educación Física constituye un eje fundamental en la formación integral de los estudiantes, al promover el desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional. En el contexto actual del Colegio General Santander, la carencia de recursos didácticos adecuados para la enseñanza de esta área en primaria ha generado una baja motivación en los estudiantes, limitada participación en las clases y dificultades en el logro de competencias motrices. Por ello, esta investigación tiene como objetivo general proponer el diseñar e implementar de recursos didácticos innovadores que fortalezcan la enseñanza en este campo, respondiendo a las demandas educativas contemporáneas y a las orientaciones curriculares establecidas por el Ministerio de Educación Nacional.

Desde lo social, el proyecto busca garantizar el derecho de los niños a una educación de calidad que incluya la práctica de la actividad física, la recreación y el deporte como componentes esenciales de su bienestar, tal como lo reconoce la Constitución Política de Colombia y la Ley 181 de 1995. A nivel educativo, la propuesta contribuye a dinamizar las prácticas pedagógicas, adaptándolas a las características e intereses de los estudiantes de primaria, fomentando su participación activa y

favoreciendo procesos de inclusión, convivencia y hábitos de vida saludable.

La investigación, desde una perspectiva pedagógica, facilitará la identificación y puesta en práctica de estrategias didácticas específicas que los docentes podrán integrar en sus clases, fortaleciendo así su labor pedagógica y contrarrestando la insuficiencia de materiales que actualmente obstaculiza el proceso educativo. De igual manera, aportará al colegio información valiosa que servirá como base para guiar las decisiones institucionales en cuanto a la asignación eficiente de recursos, el diseño y actualización del currículo, así como la formación continua y actualización profesional del personal docente. Esto permitirá crear un ambiente educativo más dinámico y adaptado a las necesidades actuales, impulsando la calidad y efectividad del aprendizaje.

En el ámbito teórico, este proyecto contribuirá significativamente al campo de la didáctica de la Educación Física al investigar en profundidad la interacción entre la innovación pedagógica, la motivación de los estudiantes y el desarrollo de competencias motrices. A través de este análisis, se podrá comprender mejor cómo diferentes métodos innovadores influyen en el interés y la participación activa del alumnado. De igual manera, se espera aportar nuevos enfoques que fortalezcan la adquisición de habilidades motrices esenciales para el bienestar físico y la formación integral. Estos hallazgos podrán sentar las bases para futuras investigaciones y mejorar las prácticas educativas en este campo. Así, se enriquecerá el conocimiento académico con perspectivas actualizadas y pertinentes que respondan a las necesidades contemporáneas.

Desde el punto de vista metodológico, este proyecto aportará a la sistematización de experiencias relacionadas con la aplicación de recursos didácticos innovadores en entornos reales de educación primaria. Esto facilitará la creación de un marco de referencia útil para investigaciones futuras en otras instituciones educativas que enfrentan problemáticas similares. En el contexto del aula, se pretende potenciar la motivación y la participación activa de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y significativo. Además, se buscará que estas estrategias contribuyan al desarrollo efectivo de competencias y al logro de objetivos educativos

fundamentales. De esta forma, la investigación no solo enriquecerá el conocimiento metodológico, sino que también tendrá un impacto práctico directo en la calidad educativa.

A nivel institucional, este proyecto contribuirá al fortalecimiento de la calidad del Proyecto Educativo Institucional (PEI), impulsando la incorporación de innovación pedagógica en una disciplina que tradicionalmente ha recibido poca atención. Esto permitirá renovar y enriquecer las estrategias educativas implementadas, favoreciendo un enfoque más dinámico y actualizado. Asimismo, en el ámbito educativo, se propondrá un modelo basado en buenas prácticas que podrá ser adaptado y replicado en otras sedes o instituciones con contextos parecidos. De esta manera, se fomentará la mejora continua en la enseñanza de la Educación Física, promoviendo un impacto positivo y sostenible que responda a las necesidades específicas de diferentes comunidades educativas. Esto abrirá nuevas posibilidades para fortalecer la formación integral de los estudiantes.

SECCIÓN II

MARCO REFERENCIAL

El marco referencial constituye un pilar fundamental que sostiene el estudio y orienta el análisis del fenómeno en cuestión; ya que, además de recopilar información relevante, también integra y conecta los conceptos teóricos, antecedentes y enfoques relacionados directamente con los recursos didácticos y su aplicación en el ámbito de la educación física escolar. La elaboración de este apartado requiere una revisión sistemática y crítica de la literatura existente para identificar los aportes que guían la formulación de hipótesis y objetivos, contextualizando la investigación dentro de un cuerpo de conocimientos consolidados. Además, ayuda a delimitar el alcance del estudio, aportando coherencia y sustentabilidad teórica mediante la definición precisa de términos clave y la selección de teorías relevantes. En consecuencia, se promueve la alineación entre los datos empíricos y el sustento conceptual, asegurando una contribución valiosa al campo educativo y a la innovación pedagógica en la enseñanza de la educación física. (Ríos, 2017).

Antecedentes

A nivel internacional, se tiene el trabajo elaborado por Toro (2018) en España, tiene como objetivo general explorar y acercarse a los materiales y recursos didácticos utilizados en la enseñanza de la educación física y la salud en la educación primaria. La autora se propuso, a través de esta investigación, identificar las funcionalidades pedagógicas, concepciones, clasificaciones, usos y criterios de selección de estos materiales y recursos, para luego aplicar este conocimiento mediante la creación de una unidad didáctica basada en el deporte alternativo "Tchoukball" para alumnos de sexto grado. Metodológicamente, se apoya en una revisión documental exhaustiva con fuentes de internet y bibliotecas universitarias, así como en la elaboración y aplicación práctica de recursos didácticos variados dentro de una unidad didáctica para evaluar su eficacia en el aprendizaje.

En cuanto al vacío fundamental que la investigación aborda es la escasez de estudios sobre el uso efectivo y la selección adecuada de materiales didácticos en educación física primaria, especialmente en la aplicación concreta de deportes alternativos poco conocidos, como el tchoukball. Allí se destaca la importancia de que el docente además de utilizar los recursos tal como vienen, también los pueda adaptar y experimentar con ellos según las características del grupo, una distinción crucial entre concepciones instructivas y participativas del uso de materiales. La investigación también pone en evidencia que la selección y uso de materiales no es meramente un acto técnico sino pedagógico, donde el criterio del maestro y la contextualización son esenciales para motivar y facilitar un aprendizaje significativo.

Se puede mencionar que, la contribución más relevante del estudio reside en mostrar que un uso variado, adecuado y reflexivo de recursos didácticos en la educación física puede mejorar los aprendizajes técnicos y tácticos, pero al mismo tiempo la implicación y la cooperación del alumnado, fomentando una educación física más inclusiva y motivadora. Esto se logra gracias a la integración equilibrada entre la teoría y la práctica, donde el maestro implementa, diseña y adapta recursos para responder a las necesidades reales del alumnado. En relación con la innovación didáctica en educación física primordial, este trabajo aporta una base sólida para transformar las prácticas tradicionales hacia modelos más creativos y participativos, evidenciando que la reflexión crítica y la experimentación con recursos facilitan una educación física más efectiva y contemporánea.

También se tienen el artículo de Quezada et al. (2025) realizado en Ecuador, aborda una revisión sistemática sobre la innovación en el uso de materiales didácticos como estrategias lúdicas en la enseñanza de estudiantes de secundaria. El objetivo general es analizar cómo estos materiales innovadores facilitan y hacen más atractiva la experiencia educativa, integrando elementos tecnológicos y lúdicos para mejorar el aprendizaje. La metodología aplicada es rigurosa, basada en el método PRISMA, seleccionando 21 estudios relevantes de Latinoamérica publicados entre 2021 y 2025 de una base inicial de más de 15 mil artículos, con criterios claros de inclusión y exclusión, enfocándose en la pertinencia y el contexto educativo regional.

Este trabajo llena un vacío importante en la literatura educativa, donde si bien existen múltiples referencias sobre la importancia de la innovación didáctica, hay poca sistematización actualizada y contextualizada en el ámbito latinoamericano que aúne el uso de materiales didácticos innovadores con estrategias lúdicas. Además, destaca cómo la integración de juegos y tecnologías transforma el aprendizaje en un proceso dinámico y significativo, fomentando el compromiso activo del alumno. Destaca también la necesidad de considerar las particularidades del desarrollo infantil y la reconfiguración del aula para emplear estos materiales con efectividad, aspectos poco explorados en estudios previos. Al mismo tiempo, resalta el papel crucial del docente no solo como transmisor sino como gestor activo de estos recursos, alineando teoría y práctica educativa.

La conclusión más relevante señala que la innovación educativa en secundaria se ha extendido a diversas áreas del conocimiento mediante la gamificación y tecnologías digitales, consolidando el juego y las herramientas didácticas como facilitadores para aprendizajes más profundos y motivados. Con esta revolución pedagógica además de buscar la mejora en la retención y comprensión del contenido, también promueve la autonomía en el estudiante y un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo. La investigación subraya, asimismo, la oportunidad que representa esta metodología para trascender la enseñanza tradicional, impulsando a los alumnos a construir su propio conocimiento. La relación con un estudio previo sobre recursos didácticos en educación primaria es clara en cuanto a que ambos coinciden en la trascendencia de innovar en el uso de materiales para facilitar aprendizajes significativos a través de métodos activos, consolidando un cambio multidimensional en la pedagogía de la educación física y más allá.

El estudio titulado "El proceso de enseñanza de la educación física de los docentes de básica primaria del Departamento de Cundinamarca, Colombia" realizado por Franco (2025) se enfoca en describir cómo se desarrollan los procesos de enseñanza de la educación física en la educación básica primaria en dicha región colombiana. La investigación tiene como objetivo general diagnosticar el proceso de enseñanza de la educación física en docentes de tres instituciones oficiales, utilizando una metodología

descriptiva con diseño de campo transeccional contemporáneo. La población estudiada incluye 49 docentes a quienes se aplicó un cuestionario de 351 ítems valorado con un Alfa de Cronbach de 0.98, indicando alta confiabilidad. Los datos se analizaron mediante estadística descriptiva, principalmente mediana, frecuencias absolutas y porcentajes, dada la naturaleza ordinal de la información. Los resultados muestran que el proceso de enseñanza aplicado es medianamente suficiente, evidenciando una ejecución espontánea con pocas consideraciones hacia la didáctica general o específica en educación física.

Este estudio destaca un importante vacío en la literatura sobre la formación didáctica específica de los docentes que imparten educación física en primaria en Colombia. Se evidencia que muchos maestros no poseen formación especializada ni actualizada, lo que impacta negativamente en el desarrollo integral corporal, cognitivo y emocional de los estudiantes. Adicionalmente, se menciona que la planificación docente, aunque existente, no siempre favorece aprendizajes significativos porque no conecta con las experiencias previas e intereses de los alumnos. La facilitación de los contenidos se hace de manera superficial y la evaluación es deficiente, mostrando la urgente necesidad de programas de formación continua que fortalezcan competencias pedagógicas específicas y el uso de metodologías didácticas innovadoras. En especial, se señala que la inclusión de la educación física en los proyectos educativos institucionales es escasa, lo que reduce su impacto en el currículo escolar. La diversidad en el desempeño docente también se resalta, con diferencias entre docentes jóvenes y veteranos en la calidad de sus prácticas.

En relación con la investigación sobre estrategias de gamificación para el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en tercer grado de educación básica primaria, este estudio provee un contexto crucial al demostrar las limitaciones actuales en el enfoque tradicional de la enseñanza de educación física. La gamificación puede constituir una estrategia innovadora que responda a las fallas detectadas, tales como la falta de motivación, la poca conexión con los intereses del estudiante y la planificación poco significativa. Así, la gamificación no solo potencia la participación activa y el compromiso del alumnado, sino que también puede contribuir a superar las

barreras pedagógicas que esta investigación señala, mejorando los procesos educativos y favoreciendo el desarrollo integral del niño en un nivel tan crucial como el tercer grado. La integración de métodos innovadores como la gamificación puede transformar la enseñanza espontánea en procesos sistemáticos y significativos, lo que se alinea con la necesidad de fortalecer la calidad y pertinencia educativa en Colombia y otros contextos similares.

También se tiene la investigación realizada por Payba *et al.* (2020) en Nicaragua, su objetivo principal fue determinar estrategias didácticas aplicadas en el tercer nivel de educación inicial para el desarrollo de la educación física en el preescolar Sotero Rodríguez de Estel. El estudio se desarrolla desde un enfoque cualitativo descriptivo, utilizando entrevistas abiertas y observación directa para recopilar información de la docente, el director del centro escolar y padres de familia, con el propósito de describir y aplicar estrategias innovadoras que potencien la clase de educación física en esta etapa educativa. La metodología aplicada evidencia un análisis detallado del contexto físico y organizativo del centro educativo, así como de las prácticas docentes actuales que revelan deficiencias en la maximización del potencial de la educación física, especialmente en cuanto a la integración de estrategias didácticas variadas y específicas para el desarrollo integral físico, cognitivo y emocional de los niños.

Este estudio se distingue por identificar un vacío en la literatura y en las prácticas educativas locales y nacionales relacionadas con la educación física en la primera infancia, particularmente en la falta de estrategias didácticas innovadoras que aborden integralmente el desarrollo motriz y las dimensiones relacionadas del niño. Frente a investigaciones previas, que enfatizan aspectos específicos como el desarrollo del esquema corporal o la motricidad fina y gruesa, este trabajo aporta un enfoque aplicado y contextualizado que, además de describir las estrategias existentes, propone nuevas actividades diseñadas para cubrir esas necesidades pedagógicas no atendidas, promoviendo valores y la participación activa de los niños. En la conclusión, se destaca que la educación física es fundamental para el desarrollo físico, emocional y social de los niños, y que la práctica docente debe incorporar y continuar innovando en estrategias que garanticen un desarrollo más completo y una mayor implicación familiar y

comunitaria, puesto que el apoyo desde el hogar también influye significativamente en los resultados.

Es importante resaltar cómo esta investigación se conecta con la necesidad de emplear recursos educativos innovadores que faciliten una práctica docente más efectiva y atractiva en la educación física de primaria. Al aportar estrategias didácticas específicas y materiales adaptados, el estudio contribuye a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en esta área, enfatizando la integración de dimensiones múltiples del desarrollo infantil, lo que se alinea perfectamente con una visión renovada e integral de los procesos educativos. En este sentido, el estudio además de responder a la carencia detectada en la literatura, además, ofrece una base sólida para la implementación de innovaciones que atiendan las complejidades de la educación física en etapas tempranas, prefigurando un aporte valioso para el mejoramiento de la praxis educativa en contextos similares.

Otro trabajo es el artículo titulado "La formación didáctica en educación física del docente de básica primaria en escuelas colombianas" presenta un análisis teórico-conceptual de la necesidad de formación específica en didáctica para los profesores de educación física en el nivel de básica primaria en Colombia. Los autores Palacios y Perozo (2020) desarrollan este estudio a partir de una revisión documental utilizando técnicas monográficas y hermenéuticas, con el objetivo general de profundizar en los aspectos básicos del manejo de la educación física en niños para garantizar un desarrollo corporal y emocional adecuado. A partir de esta metodología, se identifica que los docentes no cuentan con la preparación didáctica suficiente para implementar procesos de enseñanza ajustados a las características propias de esta área, lo que limita los beneficios biopsicosociales en los estudiantes. Este estudio aborda un vacío significativo en la literatura, donde se reconoce la carencia de formación didáctica especializada en educación física para docentes generalistas que imparten esta asignatura, subrayando la importancia de un enfoque pedagógico que no solo incluya lo lúdico y deportivo, sino también el desarrollo psicomotriz y la internalización de hábitos saludables.

Los autores concluyen que la educación física debe ser abordada integralmente,

con una planificación y evaluación efectiva que promueva competencias docentes específicas, dinamismo en las prácticas pedagógicas y un compromiso activo de autoevaluación y formación continua. Este enfoque es crucial para mejorar la calidad educativa y el desempeño docente en esta área, especialmente en contextos donde la formación tradicional no satisface las demandas actuales. En cuanto a la relación con la investigación sobre estrategias de gamificación para el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en tercer grado de educación básica primaria, el estudio de Palacios y Perozo aporta fundamentos sobre la necesidad de innovar metodologías docentes y fortalecer competencias pedagógicas. La gamificación puede considerarse una herramienta que responde a las demandas señaladas, al promover aprendizajes significativos y motivación en el aula, complementando así la formación didáctica especializada propuesta. De este modo, esta investigación ofrece un marco desde el que la gamificación se posiciona como un recurso estratégico para responder a las brechas en la enseñanza de la educación física, favoreciendo procesos participativos y desarrollos biopsicosociales integrales.

A nivel nacional, se tiene la investigación desarrollada por Valero y Gil (2021) en Venezuela; la cual se enfoca en el diseño, construcción y utilización de materiales de provecho para fortalecer la enseñanza de la educación física en estudiantes de quinto año del Liceo Bolivariano Daniel O'Leary, ubicado en el estado Apure. Su objetivo general consiste en promover acciones que permitan a los docentes innovar sus clases mediante el uso de materiales reciclados o reutilizados, facilitando así la participación activa de los estudiantes y mejorando el desarrollo integral durante las sesiones de educación física. La metodología empleada se fundamenta en el paradigma post-positivista con un enfoque cualitativo y se basa en la investigación acción participativa transformadora, donde la participación activa de seis docentes del contexto educativo fue crucial, además de técnicas de recolección cualitativa como entrevistas focalizadas y grupos de discusión para recabar información profunda, analizando y sistematizando los datos a través de matrices de categorización y narrativas interpretativas.

Este estudio aborda un vacío significativo en la literatura educativa venezolana, donde la insuficiencia o desconocimiento del uso de materiales alternativos y reciclados

para la enseñanza física se manifiesta como un desafío para la innovación pedagógica. Muchos docentes tienen limitada creatividad o motivación para incorporar recursos no convencionales, lo que reduce la motivación y el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes. La investigación transforma esta limitación en una oportunidad, integrando la construcción colectiva de materiales adaptados a las realidades institucionales y socioeconómicas, promoviendo así un aprendizaje significativo y participativo que trasciende el aula e involucra a la comunidad educativa. Este enfoque también fomenta valores como la cooperación, la responsabilidad y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el clima escolar, evidenciando la importancia de articular el aprendizaje con la realidad ambiental y social del estudiantado.

En cuanto a su conclusión más relevante, los autores destacan que la construcción y uso de estos materiales genera un impacto positivo tanto en la motivación estudiantil como en la innovación pedagógica docente, permitiendo que las actividades recreativas en educación física sean más diversas, significativas y adaptadas a los contextos locales. También resalta la necesidad de una continua capacitación y sensibilización docente, así como la implicación de todos los actores educativos, incluyendo padres y comunidad, para consolidar una praxis transformadora y sostenida en el tiempo. Este planteamiento está estrechamente vinculado con la importancia de recursos didácticos innovadores que impulsen la enseñanza de la educación física en primaria, al ofrecer alternativas accesibles, económicas y pedagógicamente eficientes que enriquecen el proceso de aprendizaje y la experiencia educativa desde un enfoque integrado y participativo.

Marco teórico-conceptual

Recursos didácticos innovadores

Los recursos didácticos innovadores en educación física comprenden un espectro amplio que incluye tanto tecnologías digitales como materiales físicos no convencionales diseñados para enriquecer las experiencias de aprendizaje. Desde una perspectiva contemporánea, estos recursos trascienden la mera función instrumental para convertirse en mediadores esenciales en la construcción de conocimientos y desarrollo

de competencias motrices. Investigaciones recientes destacan que la adecuada implementación de estos elementos favorece la creación de ambientes de aprendizaje estimulantes que captan el interés estudiantil. Además, propician la transferencia de aprendizajes a contextos cotidianos, facilitando que los estudiantes establezcan conexiones significativas entre la actividad física y su vida personal. (Manrique et al., 2013)

La fundamentación teórica que sustenta la incorporación de estos recursos se encuentra en las teorías constructivistas del aprendizaje, las cuales enfatizan el papel activo del estudiante en su proceso formativo. En el ámbito específico de la educación física, el aprendizaje significativo ocurre cuando las actividades propuestas resultan relevantes y permiten la participación activa del educando. Los recursos innovadores, bien seleccionados y empleados, crean condiciones propicias para que los estudiantes establezcan relaciones sustantivas entre sus conocimientos previos y los nuevos contenidos. Esta perspectiva teórica subraya la importancia de diseñar experiencias educativas que respondan a los intereses y características evolutivas de los estudiantes de primaria.

En el contexto colombiano, la integración de recursos didácticos innovadores en educación física adquiere particular relevancia considerando las directrices establecidas en los Lineamientos Curriculares para el área y los Estándares Básicos de Competencias (MEN, 2006). Estos documentos orientadores destacan la importancia de desarrollar propuestas pedagógicas que fomenten la creatividad, la participación y la construcción de estilos de vida saludables. Las actuales políticas educativas, como el Plan Nacional de Desarrollo y los programas de jornada única, han creado condiciones favorables para enriquecer las prácticas pedagógicas en educación física. No obstante, persisten desafíos importantes relacionados con la dotación de materiales y la formación docente para el uso efectivo de estos recursos.

La motivación estudiantil constituye un factor determinante en los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del ámbito de la educación física. Estudios realizados en contextos escolares colombianos evidencian que los estudiantes muestran mayor

predisposición hacia las actividades físicas cuando estas incorporan elementos lúdicos y tecnológicos afines a sus intereses. La teoría de la autodeterminación proporciona un marco explicativo valioso para comprender este fenómeno, al destacar la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación con los demás. Los recursos didácticos innovadores, cuando son bien implementados, contribuyen significativamente a satisfacer estas necesidades psicológicas fundamentales.

El rendimiento motor, por su parte, representa otro componente esencial en la educación física que puede verse potenciado mediante el uso estratégico de recursos innovadores. Las capacidades motrices básicas y las habilidades específicas requieren de procesos de práctica y refinamiento que pueden optimizarse a través de materiales y tecnologías adecuadas. Investigaciones desarrolladas en ambientes educativos colombianos demuestran que los estudiantes que participan en sesiones que incorporan recursos innovadores muestran progresos más acelerados en aspectos como coordinación, equilibrio y control postural. Estos avances son particularmente relevantes en la etapa de primaria, donde se consolidan los fundamentos del desarrollo motor.

La gamificación ha emergido como una estrategia prometedora dentro del conjunto de recursos innovadores aplicables a la educación física. Esta aproximación implica incorporar elementos propios de los juegos en contextos educativos, con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso estudiantil. En educación física, la gamificación puede materializarse a través de sistemas de recompensas, narrativas envolventes o retos progresivos que transforman la práctica física en una experiencia más significativa. Evidencia empírica recogida en instituciones educativas de Bogotá y Medellín sugiere que esta estrategia favorece la adherencia a la práctica física y mejora el clima de aula.

La formación docente emerge como variable crítica para el éxito en la implementación de recursos didácticos innovadores en educación física. Investigaciones realizadas en el contexto latinoamericano identifican que los profesores que participan en programas de desarrollo profesional continuo muestran mayor confianza y

competencia en la integración de estos recursos. Estos programas resultan particularmente efectivos cuando combinan componentes teóricos con oportunidades de práctica guiada y reflexión colaborativa. La formación entre pares y las comunidades de práctica han demostrado ser estrategias eficaces para promover la adopción sostenible de innovaciones pedagógicas en educación física.

La evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación física experimenta transformaciones importantes con la incorporación de recursos innovadores. Herramientas como rúbricas digitales, portafolios electrónicos y sistemas de videograbación permiten realizar seguimientos más precisos y objetivos del progreso estudiantil. Estas tecnologías facilitan además la retroalimentación formativa, aspecto crucial para el mejoramiento continuo de las competencias motrices. La evaluación auténtica, contextualizada en situaciones reales de práctica, adquiere nuevas dimensiones con el apoyo de estos recursos tecnológicos.

Las consideraciones sobre equidad e inclusión deben ocupar un lugar central en cualquier discusión sobre recursos didácticos innovadores en educación física. La diversidad de características, intereses y capacidades presentes en el aula contemporánea exige que estos recursos sean seleccionados y adaptados para garantizar la participación de todos los estudiantes. Experiencias documentadas en instituciones educativas colombianas revelan que el diseño universal para el aprendizaje proporciona un marco valioso para lograr este objetivo. La flexibilidad en el uso de recursos y la provisión de múltiples formas de compromiso representan principios clave para promover prácticas inclusivas.

La sostenibilidad de las innovaciones en educación física constituye otro aspecto que merece atención cuidadosa. Investigaciones sobre implementación de cambios educativos señalan que muchas innovaciones fracasan no por falta de valor pedagógico, sino por deficiencias en la planificación para su sostenibilidad a largo plazo. Factores como el apoyo institucional, la disponibilidad de recursos de mantenimiento y la existencia de mecanismos de seguimiento resultan determinantes para que los recursos innovadores trasciendan la fase inicial de entusiasmo y se incorporen permanentemente

a la práctica pedagógica.

La articulación entre los recursos didácticos innovadores y el proyecto educativo institucional representa un factor frecuentemente subestimado, pero de gran importancia. Cuando estos recursos se alinean con los principios filosóficos y pedagógicos de la institución, su integración resulta más orgánica y efectiva. Por el contrario, cuando se introducen como elementos aislados, sin conexión con el horizonte institucional, su impacto suele ser limitado y transitorio. La planeación curricular consciente y deliberada permite establecer estas conexiones esenciales.

Los aspectos psicosociales asociados al uso de recursos innovadores en educación física han recibido creciente atención en la literatura especializada. Estudios cualitativos realizados con estudiantes de primaria revelan que estos recursos influyen positivamente en la percepción de autoeficacia, especialmente en aquellos niños que tradicionalmente experimentaban dificultades en las clases de educación física. La posibilidad de practicar habilidades en entornos menos expuestos a la evaluación social inmediata, como los que proporcionan algunas tecnologías digitales, reduce la ansiedad performance y facilita procesos de aprendizaje.

El papel del contexto sociocultural en la efectividad de los recursos didácticos innovadores merece consideración especial. Prácticas que demuestran éxito en un entorno específico pueden requerir adaptaciones significativas para ser efectivas en contextos diferentes. Factores como el capital cultural de los estudiantes, las tradiciones locales respecto a la actividad física y las representaciones sociales sobre el cuerpo y el movimiento interactúan de maneras complejas con la implementación de innovaciones pedagógicas en educación física.

Por lo tanto, la incorporación de recursos didácticos innovadores en la educación física de primaria representa una oportunidad valiosa para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Su potencial para fortalecer la motivación estudiantil y el rendimiento motor depende de múltiples factores que incluyen la formación docente, la adecuación al contexto y la integración curricular coherente. La investigación futura deberá profundizar en la comprensión de las condiciones que optimizan este potencial,

siempre con el horizonte de contribuir al desarrollo integral de los estudiantes colombianos.

Fundamentación teórica en la educación física en primaria

La educación física en el nivel primario no solo se limita a la enseñanza de habilidades motrices, además, debe constituirse en un espacio fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, abarcando dimensiones físicas, cognitivas, sociales y emocionales. En tal sentido, se destacan aportes fundamentales desde las teorías clásicas y contemporáneas que han modelado la pedagogía de la educación física. Jean Piaget, pionero de la teoría cognitiva, establece que el aprendizaje es un proceso activo donde el niño construye conocimiento mediante la interacción con su entorno, a través de procesos de asimilación y acomodación que conducen al equilibrio cognitivo. En este sentido, el aprendizaje motriz implica para el niño la internalización de esquemas motores que se van perfeccionando al enfrentar nuevas experiencias motrices en contextos variados, potenciando así su desarrollo mental y físico simultáneamente (Piaget, 1971).

Levantando el enfoque hacia la esfera social, Lev Vygotsky aporta el componente sociocultural esencial para comprender que el aprendizaje ocurre dentro de un contexto social mediado por la interacción con otros, especialmente adultos y pares más capaces. Su concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) señala ese espacio potencial donde el niño puede avanzar en su desarrollo con ayuda, un principio que es fundamental para diseñar actividades en educación física que sean desafiantes y ajustadas al nivel real del estudiante, favoreciendo así el aprendizaje efectivo y sostenible. Además, Vygotsky resalta el papel del juego como vehículo para el aprendizaje motor y socioemocional, ya que en el juego estructurado o libre los niños desarrollan habilidades motrices, sociales y cognitivas en un ambiente motivador e inclusivo (Vygotsky, 1978).

A su vez, David Ausubel contribuye con la teoría del aprendizaje significativo, donde indica que la información debe ser vinculada con los saberes previos del estudiante para lograr una verdadera comprensión y motivación. Los recursos didácticos innovadores en educación física aplican esta teoría proponiendo actividades

contextualizadas, experienciales y conectadas con la vida cotidiana del niño, de modo que lo aprendido sea útil y relevante, fortaleciendo la motivación intrínseca para continuar aprendiendo y practicando. Estas tres teorías conforman una tríada conceptual que sustenta el diseño de recursos y estrategias pedagógicas que respetan el desarrollo evolutivo del niño, fomentan la interacción social y vinculan el aprendizaje con contextos significativos para promover la adquisición de habilidades motrices y sociales (Ausubel, 1963).

Recursos didácticos innovadores en la enseñanza de la educación física

La innovación en recursos didácticos para la enseñanza de la educación física en primaria se traduce en la incorporación de herramientas, técnicas y metodologías que transforman y enriquecen el proceso educativo, haciéndolo más dinámico, significativo, y adaptado a las características de los estudiantes actuales. La gamificación destaca como una estrategia esencial, donde se convierten las actividades físicas en juegos con reglas, competencia sana y recompensas, lo cual incrementa la motivación, el compromiso y el disfrute de los estudiantes hacia el ejercicio y la actividad motriz (Rojas, 2025). Esta técnica puede implementar niveles de dificultad progresivos y retos colaborativos que promueven la cooperación y desarrollan la autonomía, aspectos clave para la formación integral.

El uso de tecnologías digitales, tales como aplicaciones deportivas, dispositivos de seguimiento de rendimiento y plataformas de entrenamiento virtual, permiten personalizar las experiencias de aprendizaje, facilitando la autoevaluación y el seguimiento de progresos individuales. Estas herramientas tecnológicas además de potenciar el interés, también aportan datos concretos que ayudan al docente a adaptar las actividades a las necesidades y capacidades de cada estudiante, además de estimular en los niños una actitud proactiva respecto al cuidado de su salud y condición física (Ortiz et al., 2024). La implementación de videos tutoriales, recursos audiovisuales interactivos y simuladores también contribuye a acercar los contenidos de la educación física a los aprendices por vías más atractivas y comprensibles, favoreciendo el aprendizaje multisensorial.

Además, el diseño y uso de materiales físicos innovadores, elaborados con elementos sencillos, económicos y adaptables, como pelotas de diferentes texturas, conos, cuerdas o estructuras móviles, facilitan la creación de circuitos, obstáculos y escenarios para desarrollar destrezas motoras mediante juegos y actividades lúdicas. La personalización de estos recursos facilita la inclusión de estudiantes con diversas condiciones físicas y capacidades motoras, contribuyendo a la equidad educativa y mejorando la autoconfianza y la participación de todos. La combinación de metodologías activas, trabajo grupal, proyectos, resolución de problemas y debates motores, con el uso de estos recursos dinamiza la enseñanza, generando un ambiente positivo, motivador y centrado en el aprendiz, como propugnan las teorías constructivistas y socioculturales (Pulecio et al., 2024).

Implicaciones y desafíos para la implementación y evaluación

La integración de recursos didácticos innovadores representa un paso fundamental para transformar la educación física en primaria, orientándola hacia el desarrollo integral, la inclusión, y el aprendizaje significativo y activo. Sin embargo, su implementación enfrenta numerosos retos que deben abordarse para que el impacto sea real y sostenible. Una de las principales limitaciones es la formación insuficiente del profesorado en el manejo de tecnologías y metodologías innovadoras, lo cual destaca la necesidad imperiosa de programas de formación continua y apoyo pedagógico especializado para que los docentes puedan diseñar, adaptar y evaluar estas nuevas herramientas didácticas de manera eficaz (Navarro y Navarro, 2023).

Además, la falta de recursos tecnológicos o materiales adecuados en muchas instituciones educativas limita el acceso equitativo a estas innovaciones, especialmente en contextos rurales o de bajos recursos. Es crucial que las políticas educativas consideren la dotación de infraestructura tecnológica y materiales didácticos, junto con la formación del personal docente, para garantizar que todos los estudiantes se beneficien igualmente de estas estrategias. Por otro lado, la evaluación pedagógica debe evolucionar para valorar no solo los resultados físicos sino también los procesos de aprendizaje, la motivación, la cooperación y la madurez emocional y social que se desarrollan a través del deporte y actividad física, integrando métodos formativos,

autoevaluativos y coevaluativos (Pulecio et al., 2024).

Finalmente, el éxito de la innovación en educación física depende también de la colaboración interdisciplinaria, la participación de las familias y la comunidad, y de la adaptación constante a las necesidades del alumnado y del entorno social. Debe promoverse un enfoque integrador donde la educación física no sea solo un área aislada, sino un componente vital que articula salud, bienestar, educación y calidad de vida desde las primeras etapas escolares, formando así ciudadanos activos, responsables y saludables (Ortiz et al., 2024).

Bases legales

En Colombia, la educación física se encuentra regulada por un conjunto de leyes y normativas que fomentan su incorporación dentro del currículo escolar. Como señala García (2005), esta sección se fundamenta en la recopilación de información contenida en artículos legales relacionados directa o indirectamente con el tema en estudio. El autor en mención indica que aquí se refleja el marco jurídico pertinente para respaldar el desarrollo y la consolidación de los objetivos planteados. A continuación, se destacan algunas de las principales disposiciones legales y políticas que influyen en esta área educativa, las cuales orientan y regulan su implementación y desarrollo en el país.

La Constitución Política de Colombia (1991) establece en el Artículo 26 que toda persona es libre de escoger profesión u oficio, respaldando así la garantía de libertades relacionadas con la educación y formación profesional, incluida la educación física. Es relevante destacar que tanto el contexto de este estudio como su realización se ubican en Colombia, por lo que esta normativa constitucional es fundamental para fundamentar el análisis. Esta carta magna asigna al Estado la responsabilidad directa de asegurar el derecho a una educación integral y de calidad, que fomente el desarrollo pleno de los ciudadanos. Asimismo, resalta la importancia de mantener programas educativos constantes que impulsen innovaciones pedagógicas adecuadas a las demandas actuales, reforzando la función social de la educación en el país.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece los fundamentos y objetivos de la educación en Colombia, incorporando a la educación física como un

componente esencial del currículo. Esta ley reconoce la educación física no solo como una herramienta para el desarrollo de capacidades motrices, sino también como un medio para cultivar valores fundamentales tales como la disciplina, el respeto y el trabajo en equipo. Además, enfatiza que la educación debe entenderse como un proceso continuo que promueva la formación integral del estudiante, abarcando todas las dimensiones del desarrollo humano para contribuir a su crecimiento personal y social. Este enfoque integral impulsa la educación física como un proyecto pedagógico transversal que fortalece el bienestar y la convivencia en la comunidad educativa.

El Decreto 1860 de 1994 reglamenta la Ley General de Educación en aspectos pedagógicos y organizativos, estableciendo lineamientos para la formación integral de los estudiantes en Colombia. En este decreto, la educación física es reconocida como una asignatura esencial que contribuye al desarrollo físico, mental y social del estudiante. Este marco normativo busca garantizar una educación de calidad, continua y centrada en el educando, orientando la actuación de las entidades educativas y territoriales para cumplir los fines educativos estipulados en la Ley 115 de 1994.

La Ley 1620 de 2013, conocida como la Ley de Convivencia Escolar, tiene como objetivo crear ambientes educativos seguros y saludables. En este marco, la educación física desempeña un papel fundamental, ya que promueve la adopción de hábitos saludables y refuerza el trabajo colaborativo entre estudiantes. La normativa subraya la importancia de integrar actividades físicas y deportivas dentro del proceso educativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y prevenir conflictos. Además, establece mecanismos para fomentar la convivencia pacífica, fortaleciendo el respeto mutuo y la inclusión en los espacios escolares, contribuyendo así a un entorno más armonioso y propicio para el aprendizaje.

Los Lineamientos Curriculares para la Educación Física, establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2019), brindan directrices claras para la incorporación de esta materia en el currículo escolar. Estos orientan hacia una educación física con un enfoque integral que combina teoría y práctica, promoviendo desde edades tempranas la adquisición de hábitos saludables. Además, subrayan la importancia de la

interdisciplinariedad, fomentando la articulación de la educación física con otras áreas del conocimiento para lograr una formación más equilibrada y completa. Estos lineamientos buscan garantizar que la educación física contribuya tanto al bienestar físico como al desarrollo social y cognitivo de los estudiantes, promoviendo su participación activa y consciente en el proceso educativo.

Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables

| Objetivo específico | Dimensión | Indicadore | Ítems |
|---|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------|
| Diagnosticar los recursos didácticos que están empleando los docentes en estudio para la enseñanza de la educación física primaria. | Uso de Recursos Didácticos empleados | Incorporación tecnológica | 1 |
| | | Uso de materiales no convencionales | 2 |
| | | Uso de medios audiovisuales | 3 |
| | | Integración de dispositivos | 4 |
| | | Uso de elementos sensoriales | 5 |
| | | Adaptación de materiales | 6 |
| Identificar las nuevas tendencias en recursos didácticos dirigidos a la enseñanza de la educación física primaria | Motivación Estudiantil | Interés y atención | 7 |
| | | Participación activa | 8 |
| | | Preferencia por innovación | 9 |
| | | Esfuerzo y atención | 10 |
| | | Atención a variedad | 11 |
| | | Disfrute de la clase | 12 |
| | Rendimiento Motor Percibido | Coordinación motriz | 13 |
| | | Mejora habilidades físicas | 14 |
| | | Complejidad de movimientos | 15 |
| | | Seguridad al actuar | 16 |
| | | Velocidad de aprendizaje | 17 |
| | | Resistencia física | 18 |

Fuente: Autor (2025).

SECCIÓN III

MARCO METODOLÓGICO

Para cualquier investigación es fundamental definir una metodología que permita sistematizar el proceso investigativo. Arias (2006) señala que esta comprende "...el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el cómo se realizará el estudio para responder al problema planteado" (p.19). Esta establece el camino a seguir para alcanzar los objetivos del estudio de manera rigurosa y coherente. En línea con esto, Palella y Martins (2012) describen el marco metodológico como una orientación sistemática y procedural que determina, en términos generales, los pasos a seguir de forma lógica para guiar el desarrollo del trabajo investigativo; además de organizar el hacer investigativo, también asegura su coherencia y validez científica.

Naturaleza de la investigación

La naturaleza que se asumió fue la cuantitativa, que según Hernández *et al.* (2014) se caracteriza por seguir un esquema predecible y estructurado durante el proceso investigativo y este tipo de investigación busca explicar y prever fenómenos mediante el establecimiento de regularidades y relaciones causales entre variables. Además, señalan que se rige por procedimientos estrictos que buscan maximizar la objetividad y minimizar la influencia de la subjetividad, la cual puede sesgar los resultados. Por su parte, Balestrini (2009) resalta que emplea:

...la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población. (p.34)

Este enfoque utiliza métodos estadísticos y técnicas de medición precisas para cuantificar datos y garantizar la validez de las conclusiones. Así, la investigación cuantitativa asegura rigor y confiabilidad en el análisis de los fenómenos estudiados. A través del uso de herramientas como encuestas, experimentos, análisis estadísticos y

modelos matemáticos, la investigación cuantitativa posibilita la identificación de patrones, relaciones y tendencias dentro de los fenómenos estudiados. Asimismo, facilita la replicabilidad y objetividad del estudio al minimizar la influencia de sesgos subjetivos, asegurando que los resultados sean confiables y generalizables. La sistematización y el control meticuloso sobre las variables de estudio permiten a los investigadores establecer asociaciones causales y realizar predicciones fundamentadas. Además, este enfoque resulta fundamental para estudios donde se requiere evidencia empírica sólida y verificable, contribuyendo significativamente al avance del conocimiento científico en distintas disciplinas.

Nivel de la Investigación

La investigación se enmarcó dentro de los estudios descriptivos, que según Silva (2006) se caracterizan por tratar de caracterizar y detallar un objeto o situación específica mediante el análisis cuidadoso de sus propiedades. Este tipo de investigación explica lo que es un fenómeno en el momento presente, describiendo sus características y agrupando los elementos estudiados para facilitar su entendimiento y sistematización. Se puede agregar que además buscan especificar y revelar la realidad del objeto de estudio proporcionando un retrato detallado de sus variables. En el caso particular, la investigación pretende describir el comportamiento de los docentes y sus prácticas educativas en educación física, así como la identificación de las nuevas tendencias en recursos didácticos en educación primaria. Este enfoque de permitir documentar la situación actual, también ayuda a establecer las bases para futuras investigaciones que puedan explorar relaciones causales o explicativas en profundidad, aportando una visión amplia y concreta del fenómeno investigado que es crucial para el diseño de estrategias educativas contextualizadas y efectivas en el área analizada.

Nivel de la investigación

El nivel de la investigación fue de campo, porque según Pérez (2006), "...el investigador recoge la información directa de la realidad" (p. 19), es decir, obtiene la información directamente de la realidad, es decir, la recolección de datos a partir de fuentes primarias y mediante la aplicación de técnicas de recopilación como entrevistas,

observación y encuestas; en este caso específico, se empleó un cuestionario. Esto permitió estudiar fenómenos en su contexto natural, lo que posibilita describir, analizar y diagnosticar con precisión el entorno y las condiciones que se examinan. Se puede agregar que, esta cercanía con el objeto de estudio favorece una comprensión profunda y auténtica de los hechos, facilitando la identificación de variables relevantes y la interpretación contextualizada de los datos obtenidos. Además, el trabajo directo en el terreno proporciona mayor validez y confiabilidad a los resultados, al reflejar condiciones verdaderas y actuales del fenómeno. Este enfoque es ampliamente usado en diversas disciplinas sociales y ciencias aplicadas para generar conocimiento que aporte soluciones prácticas basadas en la realidad concreta.

Modalidad de la investigación

En atención a la naturaleza del problema detectado y la formulación de los objetivos, el presente estudio se suscribe a la modalidad de Proyecto Factible. De acuerdo con la normativa vigente en el Manual de Trabajos de Grado (UPEL, 2025), esta categoría investigativa se concibe como la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable orientado a solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales específicos. Bajo esta perspectiva metodológica, la investigación se orienta hacia la generación de una alternativa de solución tangible y aplicable que responda de manera efectiva a las debilidades diagnosticadas en el contexto de estudio. En consecuencia, para el cumplimiento de tal fin, el desarrollo del trabajo se sistematizó operativamente en cinco fases consecutivas que permitieron abordar el fenómeno con el rigor científico requerido, tal como se detalla seguidamente.

Etapas de la investigación

Para garantizar la solidez metodológica del estudio, se tomó como referencia los planteamientos de Orozco et al. (2002), quienes estructuran el proceso en fases operativas secuenciales para asegurar la sistematicidad de la investigación. En concordancia con esta visión, Dubs (2002) sostiene que, independientemente de la denominación o el orden de las etapas, todo proyecto debe regirse por criterios de organización lógica, coherencia interna, precisión y claridad en sus componentes. Bajo

esta perspectiva y en estricto cumplimiento con las normativas vigentes de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) que exigen trascender el diseño teórico, la presente investigación abarcó un ciclo integral. En consecuencia, el trabajo se desarrolló a través de cinco fases fundamentales: el diagnóstico situacional, la determinación de la factibilidad, el diseño de la propuesta, la implementación práctica de las estrategias en el contexto educativo y, finalmente, la evaluación de la efectividad de la intervención para validar la solución planteada, para cumplir con los objetivos planteados.

Población y la Muestra

Población

Para esta investigación es esencial definir con precisión el ámbito físico y establecer el número total de participantes involucrados en el fenómeno investigado, es decir, la población. Según Salkin (1999), esta se entiende como el conjunto de individuos a los que se pretende extrapolar los hallazgos del estudio. En este caso, los sujetos de estudio son los 20 docentes que imparten la asignatura de educación física en educación primaria dentro de la institución educativa analizada. Esta delimitación es vital para enfocar la atención en un grupo concreto y tangible, lo que facilita la recolección de datos relevantes y garantiza una interpretación rigurosa del fenómeno examinado. Además, especificarla con estas características ayuda a asegurar que los resultados puedan ser representativos y aplicables a contextos educativos similares. Esta definición también guía adecuadamente el proceso de selección de la muestra y sostiene la coherencia metodológica del estudio para cumplir con sus objetivos.

Muestra

En cuanto a la muestra, Pérez (2006) la describe como un segmento seleccionado de una población más amplia, elegido por el investigador con el propósito de obtener datos confiables y que representen adecuadamente al conjunto estudiado. Según el autor, en este caso particular no es necesario recurrir a un muestreo tradicional, dado que la población se considera finita, reducida, conocida y accesible en su totalidad. Por ende, se optó por una muestra censal que abarca a los 20 docentes que conforman el grupo objetivo. Este enfoque permite que todos los individuos que la componen sean

incluidos en el estudio, lo que garantiza una cobertura completa y evita posibles sesgos relacionados con la selección parcial. Así, esta decisión fortalece la validez de los hallazgos y facilita una mejor interpretación de la realidad investigada, al abordar todo el universo de participantes pertinente y disponible.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos son los métodos que utiliza el investigador para aproximarse a los participantes del estudio y extraer la información necesaria para responder a las preguntas de investigación. Sabino (2006) señala que la manera más directa y efectiva de conocer el comportamiento de las personas es preguntándoles directamente, pues esto permite acceder de primera mano a sus percepciones y experiencias. En este sentido, estas representan el procedimiento para acercarse a la muestra, siendo fundamental contactar a los actores principales para comprender la problemática en estudio y los factores que la rodean. Así, estas herramientas facilitan la obtención de datos confiables y relevantes, asegurando que el análisis refleje fielmente la realidad investigada y aporte un conocimiento profundo sobre el fenómeno. Además, el uso adecuado de estas técnicas enriquece la calidad metodológica y fortalece la validez del estudio.

Para este estudio se seleccionó la técnica de la encuesta, ya que posibilita interrogar de manera directa a los participantes. Hernández et al. (2014) la definen como: "...una técnica que consiste en la recaudación de la información concreta y objetiva" (p. 313). Según estos autores, esta técnica es especialmente útil para obtener datos precisos y objetivos, lo que favorece la calidad y la exactitud de la información recolectada. Por lo tanto, el investigador se acercará directamente a aquellos individuos que integran el fenómeno objeto de análisis, garantizando así que la información obtenida sea relevante y pertinente para el estudio. Esto permite la obtención de datos estadísticamente válidos y también el acceso a percepciones y opiniones que enriquecen el entendimiento del fenómeno investigado. Además, al aplicar la encuesta, se facilita la comparación y el análisis sistemático de las respuestas, aspecto fundamental para la validez interna del estudio.

El instrumento elegido para la recolección de datos fue el cuestionario, definido por Hernández et al. (ob. cit.) como: "...un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir" (p.391). En esta investigación se aplicará un cuestionario con una escala tipo Likert, específicamente diseñado (Anexo A-1) que consta de 18 preguntas. Corral (2010) describe esta escala como un formato donde las respuestas se otorgan mediante opciones preestablecidas. Para su elaboración se han considerado los objetivos específicos del estudio y la operacionalización de las variables, de la cual se derivan las dimensiones e indicadores esenciales. Esta estructura garantiza que el instrumento sea pertinente y eficaz para captar la opinión y percepción de los participantes con respecto al fenómeno investigado, facilitando además el análisis cuantitativo que sustente las conclusiones del estudio. Además, el empleo de esta escala favorece la homogeneidad en las respuestas y permite realizar comparaciones significativas entre los participantes, asegurando la confiabilidad y validez del instrumento.

Validez y Confiabilidad

Todo instrumento a utilizar en la recolección de información debe cumplir con ciertos criterios esenciales para garantizar su objetividad y precisión; por lo cual, es fundamental aplicar procesos rigurosos de validez y confiabilidad que permitan comprobar si mide efectivamente las variables consideradas en la investigación. Según Kerlinger y Lee (1999), la validez se relaciona con la habilidad del instrumento para reflejar con fidelidad la realidad del fenómeno que se analiza. Por tanto, un instrumento válido asegura que los resultados obtenidos sean una representación adecuada del contexto estudiado, contribuyendo a la solidez y credibilidad del estudio. Por otro lado, la confiabilidad indica la consistencia y estabilidad de las mediciones a través del tiempo y de distintas aplicaciones, aspectos que son cruciales para evitar sesgos y garantizar la repetibilidad de los hallazgos.

Con el propósito de otorgar rigor científico al estudio, se procedió a la validación de contenido mediante la técnica de Juicio de Expertos, que según lo postula Ruiz (2002), este procedimiento permite verificar la congruencia teórica entre los objetivos, la operacionalización de variables y la redacción de los ítems, garantizando el necesario

isomorfismo entre el instrumento y el constructo medido. En tal sentido, se solicitó la colaboración de 3 expertos quienes revisaron e hicieron las observaciones y sugerencias para mejorar su coherencia y cohesión.

Complementariamente se abordó la confiabilidad, definida por Hernández et al. (2014) como el grado en que la aplicación del instrumento genera resultados consistentes y coherentes. Para su cálculo se aplicó el modelo del coeficiente Alfa de Cronbach, técnica que según Palella y Martins (2012) permite establecer la consistencia interna de los ítems en una sola administración, constituyendo un requisito indispensable para confirmar la precisión y homogeneidad de la herramienta recolectora de datos antes de su aplicación definitiva. La confiabilidad se relaciona con la valoración de la consistencia del instrumento y Hernández et al. (ob. cit.) mencionan:

Todos los procedimientos para calcular confiabilidad de un instrumento de medición utilizan fórmulas que producen coeficientes de confiabilidad, los cuales pueden oscilar entre los valores 0 (cero) y 1 (uno)", un coeficiente 0 significa nula confiabilidad y 1 representa un máximo de confiabilidad o confiabilidad total. Entre más se acerque al coeficiente 0, hay mayor error en la medición (p.241).

Para evaluar la confiabilidad del instrumento diseñado, se implementó una prueba piloto con un grupo de individuos con características similares a la muestra original. Los datos obtenidos fueron procesados mediante el software estadístico SPSS, con el fin de calcular el coeficiente alfa de Cronbach, que mide la consistencia interna del instrumento. Se obtuvo un valor de 0.872, como se observa en la tabla 2, lo cual indica una consistencia interna muy alta, interpretado a la luz de criterios establecidos en la tabla 3, indicativo de que la confiabilidad alcanzada fue muy alta. Este proceso es fundamental para asegurar que el instrumento sea capaz de proporcionar mediciones estables y reproducibles, garantizando la precisión en la captura de las variables de interés. Con esto, se buscó optimizar la robustez metodológica del estudio y brindar mayor seguridad en la validez de los resultados obtenidos, evitando así posibles sesgos o errores derivados de mediciones inconsistentes.

Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,872 | 18 |

Fuente: Cálculo directo SPSS (2026).

Tabla 3. Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento

| Rango | Confiabilidad (Dimensión) |
|-------------|---------------------------|
| 0,81 – 1 | Muy alta |
| 0,61 – 0,80 | Alta |
| 0,41 – 0,60 | Media |
| 0,21 – 0,40 | Baja |
| 0 – 0,20 | Muy Baja |

Fuente: Silva (2006). Metodología de la Investigación. Elementos Básicos. () Repetir prueba.

Técnicas de Procesamiento y análisis de los datos

Para realizar el análisis de los datos obtenidos, Arias (2006) menciona que: "...se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan: clasificación, registro, tabulación y codificación si fuere el caso" (p. 11). Dado que la naturaleza del estudio es descriptiva, se adoptó un enfoque estadístico descriptivo que permitió resumir y presentar de manera clara y ordenada la información recopilada. Esto facilitó la interpretación de los datos, para identificar patrones, tendencias y características relevantes del fenómeno analizado. Asimismo, el uso de herramientas estadísticas descriptivas contribuye a validar la consistencia de los resultados y prepara el terreno para posibles análisis posteriores, que podrían incluir inferencias o comparaciones más profundas entre variables. De tal manera, se asegura que el estudio se mantenga fiel a su propósito de describir detalladamente la realidad investigada.

Para el análisis de los datos, se empleó la distribución de frecuencias absolutas y relativas porcentuales, buscando describir detalladamente la situación investigada. Los datos numéricos recopilados fueron codificados y organizados en tablas para facilitar su manejo en el programa estadístico SPSS, versión 27. A partir de allí, se calcularon los porcentajes correspondientes y se presentan los resultados mediante tablas y gráficos que permitan una visualización clara y comprensible. Posteriormente, estos resultados fueron interpretados conforme a los antecedentes teóricos que sustentan la investigación, lo que facilitó la reflexión y comprensión del fenómeno estudiado.

SECCIÓN IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Una vez culminada la fase de recolección de información mediante la aplicación del cuestionario a la muestra censal, conformada por los veinte (20) docentes de Educación Física del Colegio General Santander, se procedió a la revisión, codificación y tabulación sistemática de los datos obtenidos. Para el procesamiento técnico y automatizado de esta información, se utilizó el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) en su versión 27, lo que permitió generar matrices de datos precisas y libres de errores de cálculo manual. El tratamiento matemático seleccionado para esta investigación corresponde a la estadística descriptiva, operativizada específicamente a través del cálculo de frecuencias absolutas y relativas porcentuales; estas herramientas cuantitativas resultan idóneas para caracterizar con exactitud el comportamiento de la variable de estudio, garantizando así un diagnóstico objetivo, verificable y riguroso de la realidad pedagógica y didáctica presente en la institución educativa abordada.

La presentación de los hallazgos se estructuró siguiendo estrictamente el orden lógico establecido en la operacionalización de las variables, desplegando los resultados según las dimensiones e indicadores predefinidos. Cada ítem del instrumento es visualizado mediante tablas de distribución de frecuencias y gráficos de barras que facilitan la lectura inmediata de las tendencias predominantes en las respuestas de los sujetos encuestados. Posteriormente, se desarrolló el análisis cualitativo y la discusión de los datos, proceso que consiste en contrastar la evidencia empírica recolectada con los postulados teóricos de los autores reseñados en el Marco Referencial; esta triangulación permitió no solo describir el fenómeno superficialmente, además ayudó a interpretarlo con profundidad académica para dar respuesta efectiva a los objetivos específicos planteados y justificar la pertinencia de la propuesta de intervención.

Dimensión: Recursos didácticos empleados

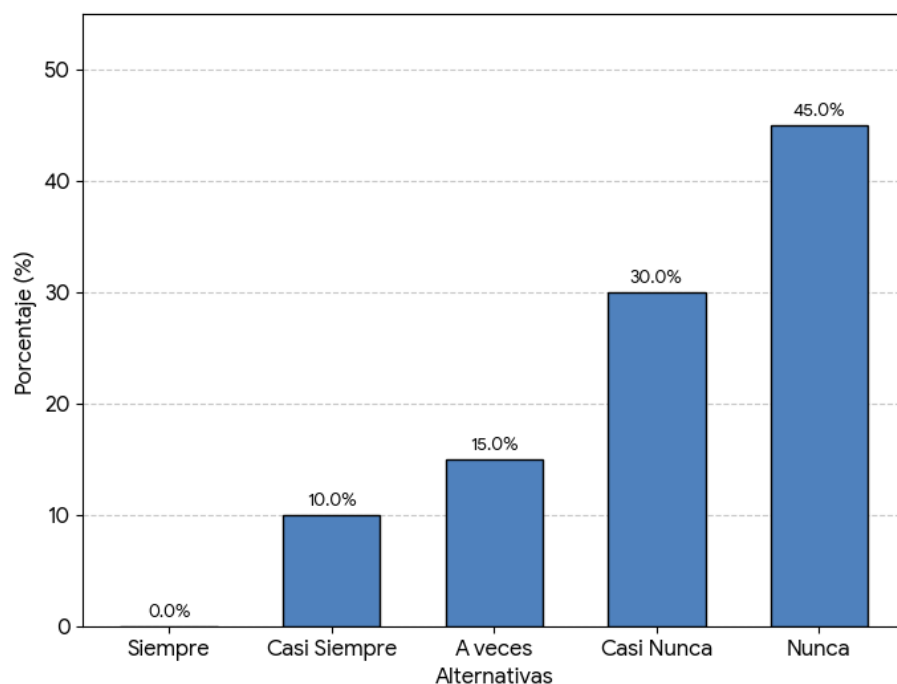
Indicador: Herramientas Tecnológicas

Tabla 4. Ítem 1. ¿Incorpora usted herramientas tecnológicas (tablets, aplicaciones, cronómetros digitales) durante el desarrollo de sus clases de educación física?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------------|--------------|--------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 0 | 0,0 | 0,0 |
| | Casi Siempre | 2 | 10,0 | 10,0 |
| | A veces | 3 | 15,0 | 15,0 |
| | Casi Nunca | 6 | 30,0 | 30,0 |
| | Nunca | 9 | 45,0 | 45,0 |
| Total | 20 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 1. Ítem 1. ¿Incorpora usted herramientas tecnológicas (tablets, aplicaciones, cronómetros digitales) durante el desarrollo de sus clases de educación física?



Fuente: Autor (2026).

Al observar los resultados en la figura 1, se evidencia una carencia estructural en la integración de las TIC, dado que el 75% de los docentes (agrupando "Casi Nunca" y "Nunca") admite una nula o escasa utilización de estas herramientas. Esta situación revela una brecha tecnológica significativa entre la práctica pedagógica actual en la institución y las demandas de la sociedad del conocimiento. Al respecto, Sánchez y Ruiz

(2022) sostienen que la desconexión digital en educación física priva al estudiante de feedbacks precisos y de un monitoreo fisiológico que solo la tecnología puede ofrecer. La insistencia en metodologías analógicas tradicionales, ignorando el potencial de tablets o cronómetros digitales, no solo desactualiza el currículo, sino que reduce las oportunidades de desarrollar competencias transversales en los alumnos, quienes, siendo nativos digitales, encuentran una disonancia motivacional entre su vida cotidiana hiperconectada y una clase de educación física desconectada de la realidad tecnológica.

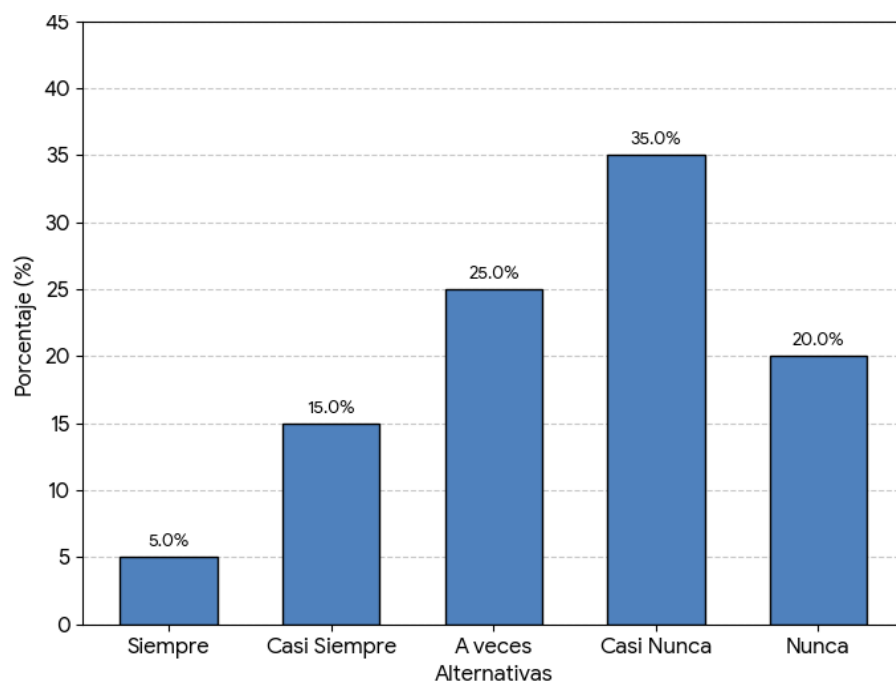
Indicador: Materiales Alternativos

Tabla 5. Ítem 2. ¿Utiliza materiales no convencionales o alternativos (material reciclado, elementos del entorno) para suplir la falta de implementos deportivos?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 1 | 5,0 | 5,0 |
| | Casi Siempre | 3 | 15,0 | 15,0 |
| | A veces | 5 | 25,0 | 25,0 |
| | Casi Nunca | 7 | 35,0 | 35,0 |
| | Nunca | 4 | 20,0 | 20,0 |
| | Total | 20 | 100,0 | 100,0 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 2. Ítem 2. ¿Utiliza materiales no convencionales o alternativos (material reciclado, elementos del entorno) para suplir la falta de implementos deportivos?



Fuente: Autor (2026).

Los datos obtenidos reflejan una tendencia preocupante hacia la falta de recursividad docente frente a la escasez, con un 55% de la muestra ubicándose en los rangos negativos de frecuencia. A pesar de las limitaciones presupuestarias descritas en el planteamiento del problema, la autoconstrucción de material no se ha consolidado como una cultura institucional. Blázquez (2017) enfatiza que el material alternativo es un "catalizador de la creatividad motriz", permitiendo adaptar el entorno a las necesidades del niño. La baja frecuencia en este indicador sugiere que se está desperdiciando una oportunidad pedagógica valiosa para fomentar la conciencia ecológica y la innovación; al no transformar elementos del entorno en recursos didácticos, las clases tienden a volverse monótonas y dependientes de una dotación oficial inexistente, limitando la variabilidad de la práctica y afectando directamente la riqueza de las experiencias motrices ofrecidas a los estudiantes de primaria.

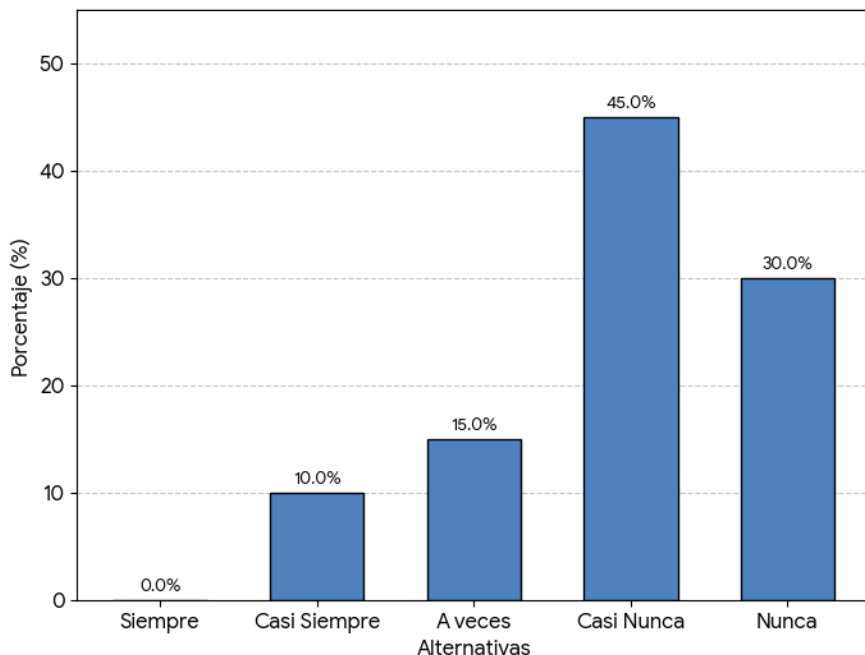
Indicador: Medios Audiovisuales

Tabla 6. Ítem 3. ¿Usa videos para observar y corregir nuestros movimientos?

| | Frecuencia | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado | |
|--------|--------------|-------------------|----------------------|------------|
| Válido | Siempre | 0 | 0 | 0 |
| | Casi Siempre | 2 | 10 | 10 |
| | A veces | 3 | 15 | 15 |
| | Casi Nunca | 9 | 45 | 45 |
| | Nunca | 6 | 30 | 30 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 3. Ítem 3. ¿Usa videos para observar y corregir nuestros movimientos?



Fuente: Autor (2026).

Este ítem arroja uno de los resultados más críticos, con un 75% de los docentes indicando que rara vez o nunca utilizan el video como herramienta de corrección. Esto implica que el proceso de enseñanza-aprendizaje del gesto motor se basa casi exclusivamente en la instrucción verbal y la demostración fugaz del docente, desaprovechando el poder del canal visual. Según Pérez y López (2021), el video-feedback es esencial para activar las neuronas espejo y permitir que el estudiante visualice sus errores desde una perspectiva externa, facilitando la corrección propioceptiva. La ausencia de este recurso ralentiza el aprendizaje técnico, ya que el alumno debe confiar en sensaciones subjetivas sin un referente visual claro de su ejecución, lo cual es particularmente desventajoso para aquellos estudiantes con un estilo de aprendizaje predominantemente visual, perpetuando errores técnicos que podrían corregirse rápidamente con soporte tecnológico.

Indicador: Gamificación y TIC

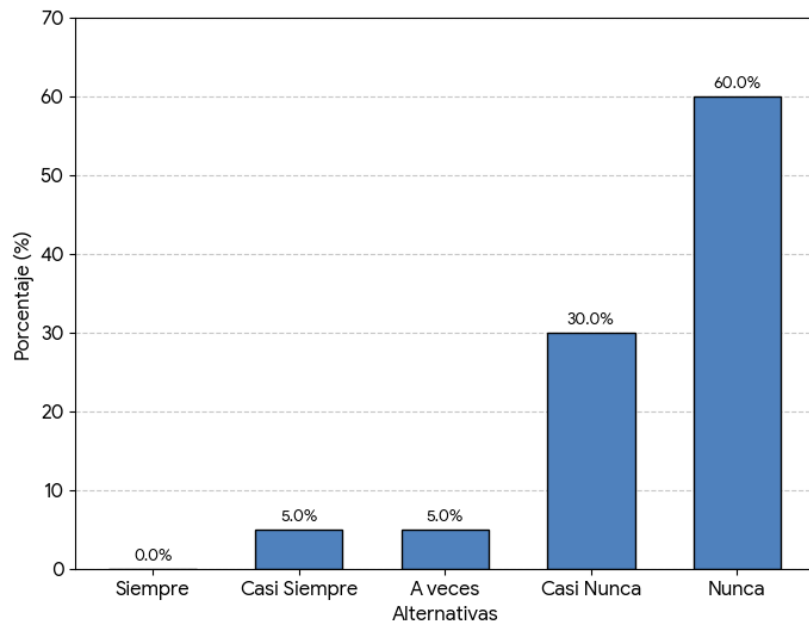
Ítem 4. ¿Se realizan juegos con tablets o pantallas durante la clase?

Tabla 7. Ítem 4. ¿Se realizan juegos con tablets o pantallas durante la clase?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 0 | 0 | 0 |
| Casi Siempre | | 1 | 5 | 5 |
| A veces | | 1 | 5 | 5 |
| Casi Nunca | | 6 | 30 | 30 |
| Nunca | | 12 | 60 | 60 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 4. Ítem 4. ¿Se realizan juegos con tablets o pantallas durante la clase?



Fuente: Autor (2026).

La gamificación digital es prácticamente inexistente en el contexto estudiado, con un contundente 90% de respuestas acumuladas en las opciones negativas. Este hallazgo confirma que las nuevas tendencias pedagógicas, como los exergames o la realidad aumentada, no han permeado el currículo escolar del Colegio General Santander. Díaz-Barriga (2013) advierte que ignorar estas herramientas convierte a la escuela en un ente anacrónico frente a la realidad lúdica de los estudiantes. Al no incorporar pantallas o tablets como mediadores del juego motor, se pierde la oportunidad de aumentar la adherencia a la actividad física a través de mecánicas de juego que resultan

naturalmente atractivas para la infancia actual. La clase de educación física permanece aislada de la revolución digital, limitándose a juegos tradicionales que, aunque valiosos, no logran competir con los estímulos dopaminérgicos que la tecnología ofrece, resultando en una pérdida progresiva del interés estudiantil.

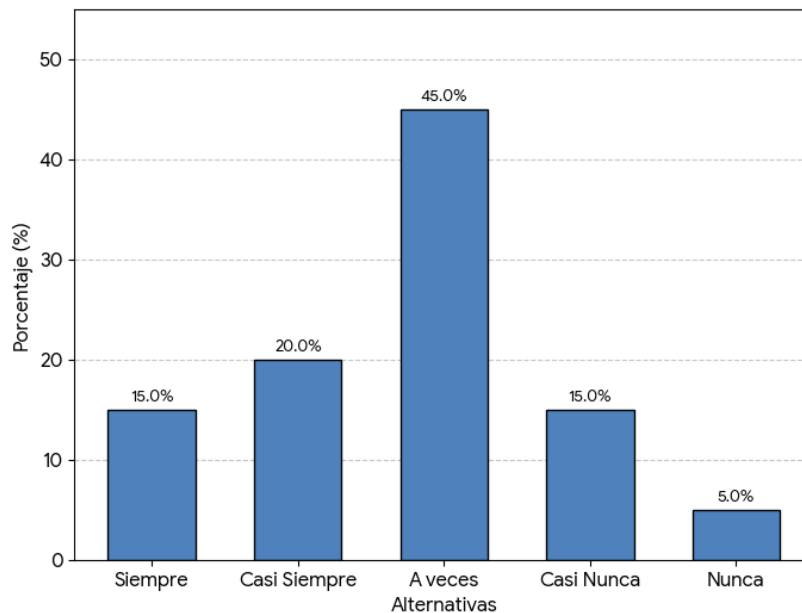
Indicador: Estímulos Sensoriales

Tabla 8. Ítem 5. ¿Se utiliza música o sonidos para guiar las actividades?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 3 | 15 | 15 |
| Casi Siempre | | 4 | 20 | 20 |
| A veces | | 9 | 45 | 45 |
| Casi Nunca | | 3 | 15 | 15 |
| Nunca | | 1 | 5 | 5 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 5. Ítem 5. ¿Se utiliza música o sonidos para guiar las actividades?



Fuente: Autor (2026).

Aunque el uso de la música presenta una frecuencia mayor que la tecnología, concentrándose el 45% en la opción "A veces", su aplicación intermitente sugiere falta

de sistematización. La música no parece ser utilizada como una estrategia pedagógica central para el desarrollo de la temporalidad, sino posiblemente como acompañamiento ambiental esporádico. Gardner (1995), en su teoría de las Inteligencias Múltiples, establece una conexión directa entre la inteligencia musical y la corporal-cinestésica; el ritmo es un organizador del movimiento. La falta de un uso estructurado y frecuente de estímulos sonoros priva a los estudiantes de un "andamiaje rítmico" que facilitaría la coordinación y la fluidez de los movimientos. Una educación física muda o arrítmica dificulta la adquisición de patrones motores complejos que requieren de una estructura temporal precisa, afectando la calidad expresiva y coordinativa del alumnado.

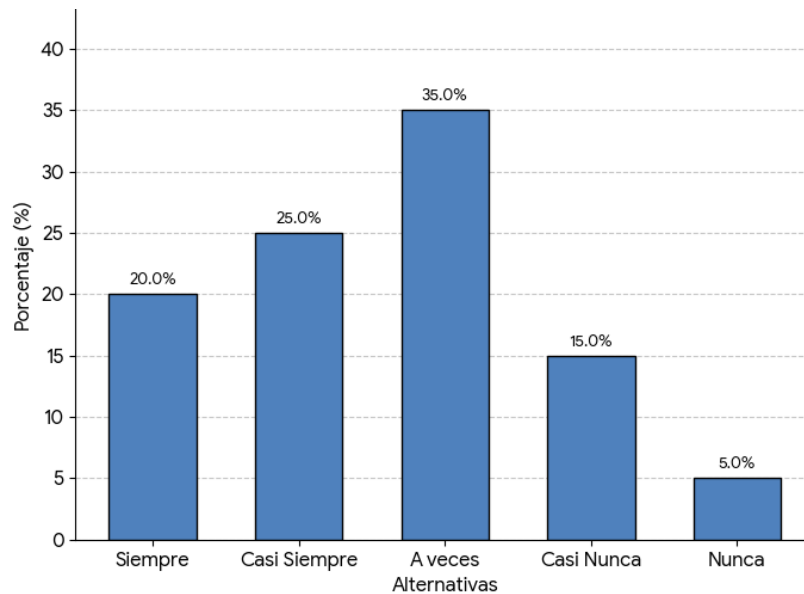
Indicador: Adaptación Curricular

Tabla 9. Ítem 6. ¿Se usa materiales adaptados para mejorar las habilidades motrices?

| Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | 4 | 20 | 20 |
| Casi Siempre | 5 | 25 | 25 |
| A veces | 7 | 35 | 35 |
| Casi Nunca | 3 | 15 | 15 |
| Nunca | 1 | 5 | 5 |
| Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 6. Ítem 6. ¿Se usa materiales adaptados para mejorar las habilidades motrices?



Fuente: Autor (2026).

La adaptación de materiales muestra una distribución dispersa, donde un 45% afirma hacerlo frecuentemente, pero un 35% solo "A veces". Esto indica que la adaptación depende más de la voluntad individual del docente que de una política institucional de recursos inclusivos. Mosston y Ashworth (2002) plantean que, en el Estilo de Inclusión, la adaptación del equipo es innegociable para garantizar el éxito de todos los estudiantes. La variabilidad en las respuestas sugiere que muchos estudiantes se ven obligados a interactuar con implementos estándar que no corresponden a su antropometría o nivel de habilidad, lo que puede inducir frustración o patrones motores incorrectos. Sin recursos didácticos diseñados o modificados específicamente para la población de primaria, se perpetúa un modelo de enseñanza rígido que no atiende la diversidad de capacidades presentes en el aula.

Dimensión: Nuevas tendencias (motivación y rendimiento)

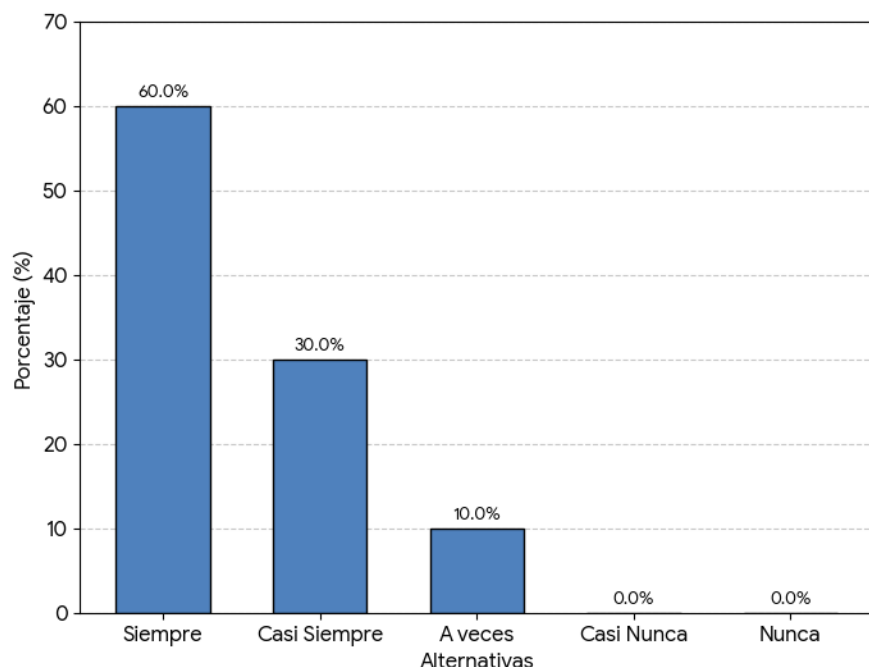
Indicador: Motivación e Interés

Tabla 10. Ítem 7. ¿El estudiante se siente más interesado cuando se usan recursos innovadores en clase?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 12 | 60 | 60 |
| | Casi Siempre | 6 | 30 | 30 |
| | A veces | 2 | 10 | 10 |
| | Casi Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 7. Ítem 7. ¿El estudiante se siente más interesado cuando se usan recursos innovadores en clase?



Fuente: Autor (2026).

Existe un consenso casi absoluto (90% positivo) entre los docentes sobre el poder motivacional de la innovación. Este dato valida la premisa de que la apatía escolar no es endógena al estudiante, sino exógena, provocada por métodos obsoletos. La Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 2000) explica que la novedad intrínseca de los recursos didácticos innovadores satisface la necesidad de exploración y competencia. Al

introducir elementos nuevos, se rompe la habituación y se dispara el interés situacional. Los docentes reconocen este fenómeno, lo que sugiere que la barrera para innovar no es la falta de convicción sobre su eficacia, sino la falta de medios. La innovación se perfila, así, como la herramienta más potente para recapturar la atención de una generación estudiantil que demanda estímulos dinámicos y desafiantes para comprometerse con su proceso de aprendizaje.

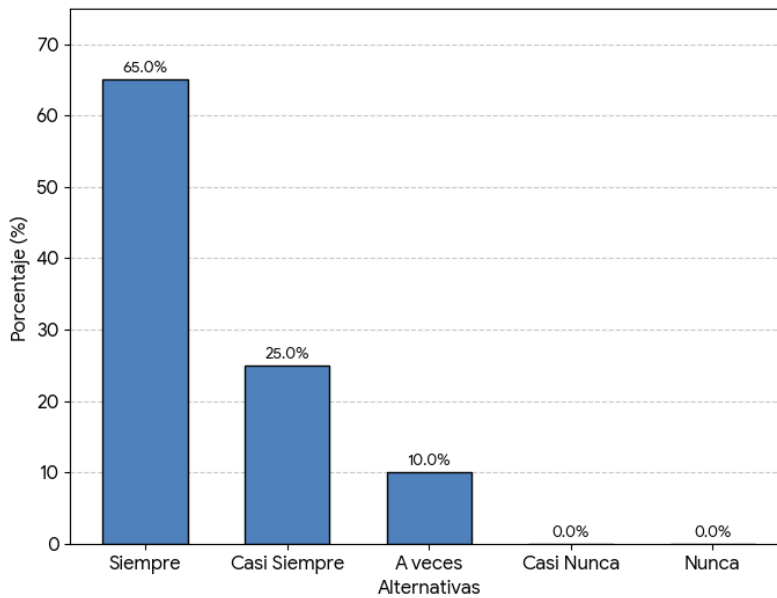
Indicador: Participación Activa

Tabla 11. Ítem 8. ¿El estudiante participa activamente en las actividades que incluyen tecnología o materiales nuevos?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 13 | 65 | 65 |
| Casi Siempre | | 5 | 25 | 25 |
| A veces | | 2 | 10 | 10 |
| Casi Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 8. Ítem 8. ¿El estudiante participa activamente en las actividades que incluyen tecnología o materiales nuevos?



Fuente: Autor (2026).

La participación activa, motor del aprendizaje significativo, alcanza niveles óptimos (90% en rangos superiores) ante la presencia de tecnología o materiales nuevos. Prensky (2001) define a los alumnos actuales como "nativos digitales" que responden instintivamente a lenguajes interactivos; por ello, cuando la clase de Educación Física incorpora estos códigos, el estudiante pasa de ser un receptor pasivo de instrucciones a un actor comprometido. La tecnología y la novedad material actúan como detonantes de la acción, reduciendo los tiempos muertos y la conducta disruptiva. Este hallazgo es crucial para el diseño de la propuesta, pues confirma que la inversión en recursos innovadores tiene un retorno inmediato en forma de tiempo de compromiso motor (motor engagement time), variable directamente correlacionada con los beneficios en salud y aprendizaje técnico.

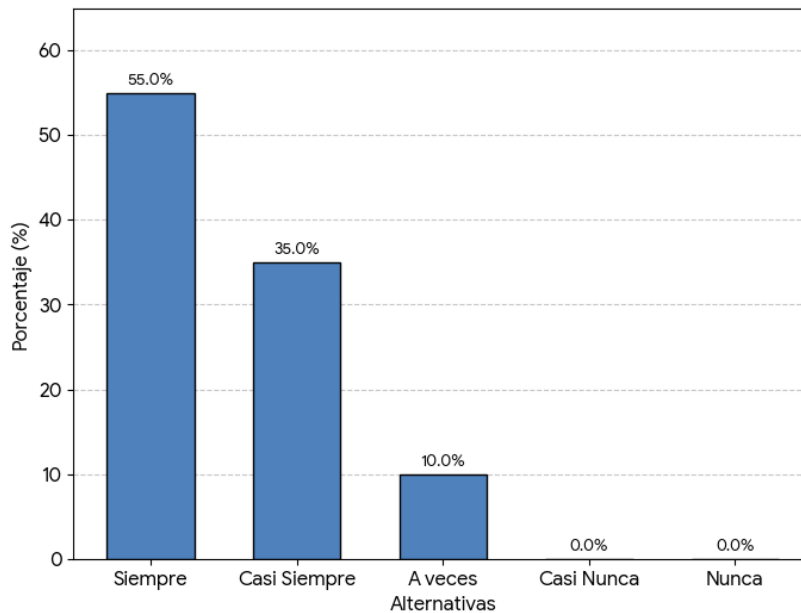
Indicador: Preferencia Estudiantil

Tabla 12. Ítem 9. ¿A ellos le gustaría que todas las clases de Educación Física fueran así?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|-------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------------|
| Válido Siempre | | 11 | 55 | 55 |
| Casi Siempre | | 7 | 35 | 35 |
| A veces | | 2 | 10 | 10 |
| Casi Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 9. Ítem 9. ¿A ellos le gustaría que todas las clases de Educación Física fueran así?



Fuente: Autor (2026).

El 90% de los docentes percibe una demanda clara y sostenida por parte del alumnado hacia modelos de clase innovadores. Este deseo no es un capricho infantil, sino una manifestación de la necesidad de coherencia entre su entorno extraescolar y el escolar. Al escuchar la "voz del estudiante", se hace evidente que el modelo tradicional está agotado. Moreno y Cervelló (2010) indican que cuando el clima motivacional coincide con las preferencias de los alumnos, la ansiedad disminuye y el bienestar psicológico aumenta. Ignorar esta preferencia sistemática podría conducir a la deserción deportiva o a una actitud negativa hacia la actividad física a largo plazo. La implementación de nuevas tendencias no es solo una mejora técnica, sino una respuesta ética a las necesidades e intereses de la población estudiantil atendida.

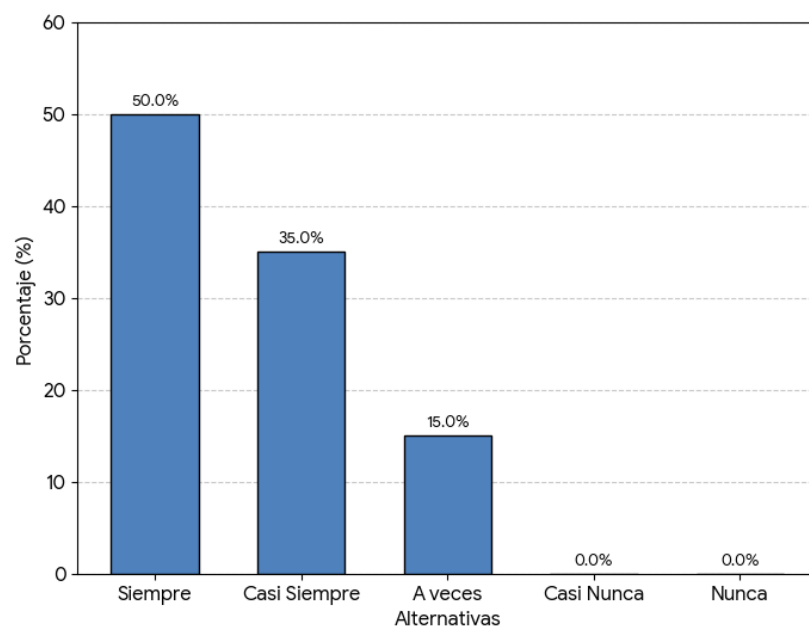
Indicador: Esfuerzo

Tabla 13. Ítem 10. ¿Los estudiantes se esfuerzan más cuando las actividades son novedosas?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 10 | 50 | 50 |
| | Casi Siempre | 7 | 35 | 35 |
| | A veces | 3 | 15 | 15 |
| | Casi Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 10. Ítem 10. ¿Los estudiantes se esfuerzan más cuando las actividades son novedosas?



Fuente: Autor (2026).

La relación entre novedad y esfuerzo físico es validada por el 85% de los encuestados. Este fenómeno se explica desde la inteligencia emocional: Goleman (2010) afirma que la emoción positiva es un energizante de la conducta. Cuando la actividad es percibida como novedosa y divertida, la percepción subjetiva del esfuerzo disminuye, permitiendo que el estudiante trabaje a intensidades físicas más altas sin la sensación agónica del ejercicio monótono. Esto es vital para el desarrollo de la condición física, ya

que permite alcanzar umbrales de entrenamiento que con métodos tradicionales (como dar vueltas a la cancha) generarían rechazo inmediato. La innovación didáctica funciona, en este sentido, como un "analgésico" contra el aburrimiento y la fatiga psicológica, liberando la capacidad de trabajo físico real del estudiante.

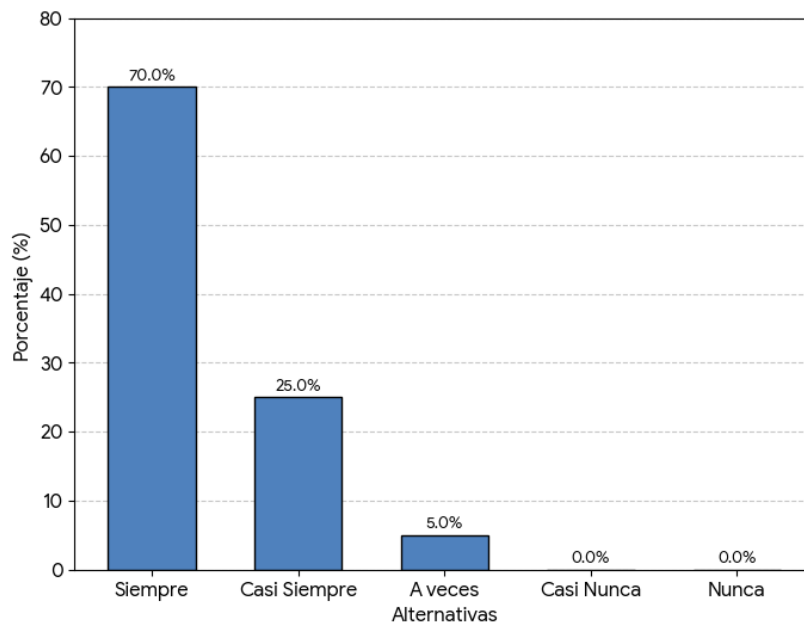
Indicador: Atención

Tabla 14. Ítem 11. ¿Los estudiantes prestan más atención cuando el profesor usa recursos diferentes?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 14 | 70 | 70 |
| | Casi Siempre | 5 | 25 | 25 |
| | A veces | 1 | 5 | 5 |
| | Casi Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 11. Ítem 11. ¿Los estudiantes prestan más atención cuando el profesor usa recursos diferentes?



Fuente: Autor (2026).

Con un 95% de efectividad reportada, la variedad de recursos se confirma como

el captador de atención por excelencia. Desde la neuroeducación, Mora (2021) sentencia que "solo se aprende aquello que se ama" y que la curiosidad es la chispa del aprendizaje. Un recurso didáctico diferente actúa como un estímulo sorpresivo que activa el sistema reticular ascendente, preparando la corteza cerebral para procesar nueva información. En un entorno escolar donde la dispersión es común, la innovación material se convierte en una estrategia de control de grupo y focalización pedagógica mucho más efectiva que la disciplina autoritaria. Al mantener la atención, se optimiza el tiempo efectivo de instrucción y se reducen los errores por falta de comprensión de las tareas motrices.

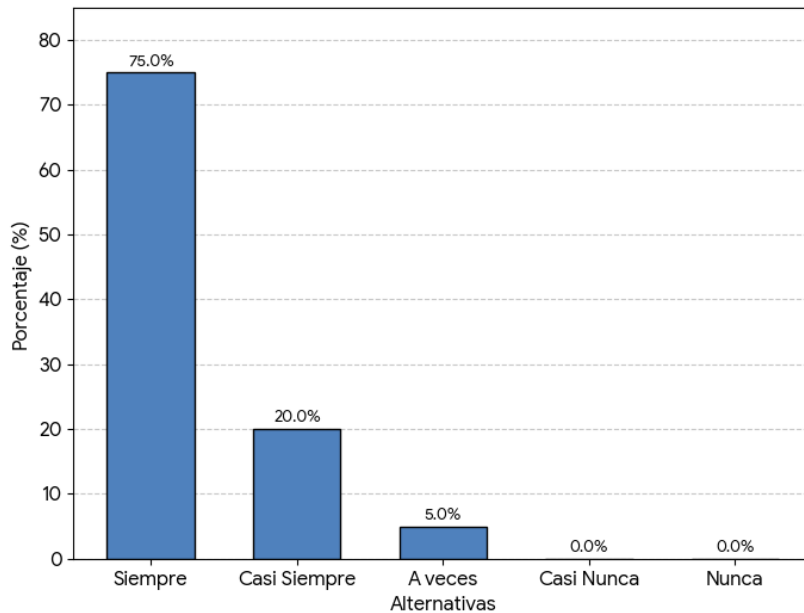
Indicador: Disfrute

Tabla 15. Ítem 12. ¿Los estudiantes disfrutaban más la clase cuando se usan juegos innovadores?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 15 | 75 | 75 |
| Casi Siempre | | 4 | 20 | 20 |
| A veces | | 1 | 5 | 5 |
| Casi Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 12. Ítem 12. ¿Los estudiantes disfrutaban más la clase cuando se usan juegos innovadores?



Fuente: Autor (2026).

El disfrute alcanza las cotas más altas de la encuesta, con un 95% de percepción positiva. Este indicador es fundamental, pues recupera el sentido lúdico propuesto por Huizinga (2012) en *Homo Ludens*. El juego innovador no es solo entretenimiento; es la forma natural en que el niño se relaciona con el mundo y aprende. Si la clase de educación física logra asociarse con el placer y la diversión a través de recursos novedosos, se está sembrando la base para un estilo de vida activo permanente. Por el contrario, clases aburridas generan una asociación negativa con el deporte. Los datos demuestran que la innovación es la llave para garantizar que la experiencia escolar sea emocionalmente positiva, cumpliendo con el objetivo humanista de educar a través del movimiento y para la felicidad.

Dimensión: Rendimiento motor percibido

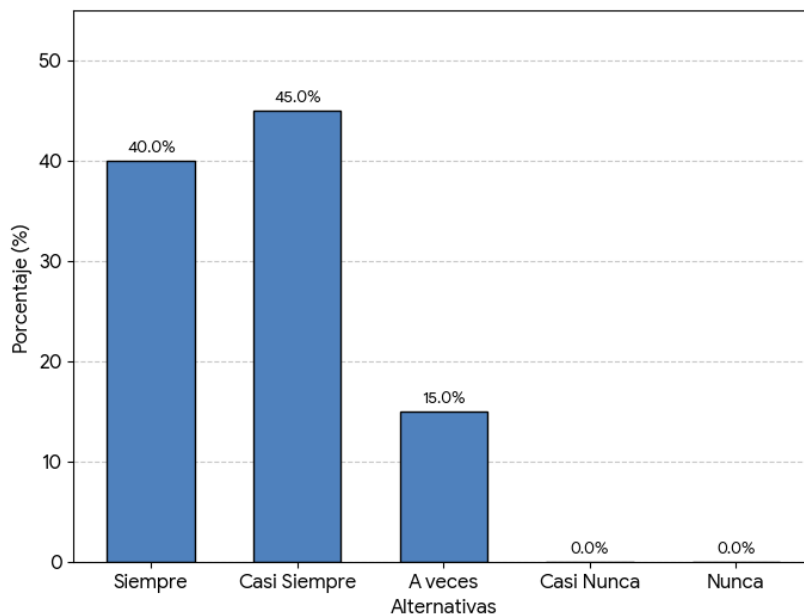
Indicador: Coordinación Motriz

Tabla 16. Ítem 13. ¿Siente que los estudiantes han mejorado su coordinación con el uso de estos recursos?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 8 | 40 | 40 |
| | Casi Siempre | 9 | 45 | 45 |
| | A veces | 3 | 15 | 15 |
| | Casi Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 13. Ítem 13. ¿Siente que los estudiantes han mejorado su coordinación con el uso de estos recursos?



Fuente: Autor (2026).

El 85% de los docentes reporta mejoras en la coordinación motriz cuando se emplean estos recursos. Esto se debe a la riqueza de estímulos propioceptivos y exteroceptivos que ofrecen los materiales innovadores. Le Boulch (1981), padre de la psicocinética, sostiene que la coordinación se afina mediante la resolución de problemas motores variados. Un recurso didáctico bien diseñado (ej. una superficie inestable, un objeto con trayectoria impredecible) obliga al sistema nervioso central a realizar ajustes constantes, mejorando el esquema corporal y la precisión. La percepción positiva en este ítem valida la calidad pedagógica de los nuevos recursos: no son solo juguetes

divertidos, sino herramientas eficaces para el desarrollo neuromotor.

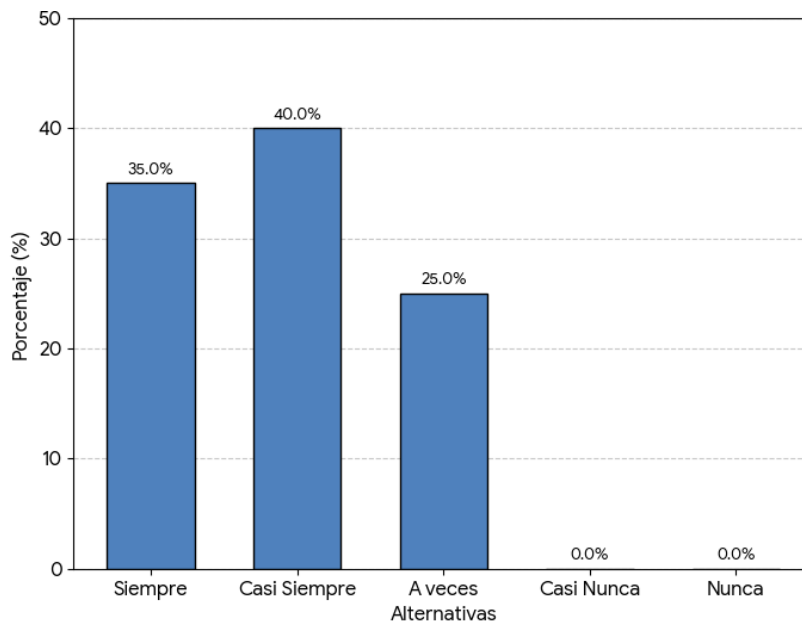
Indicador: Habilidades Físicas

Tabla 17. Ítem 14. ¿Las habilidades físicas (fuerza, equilibrio, etc.) de los estudiantes han mejorado?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 7 | 35 | 35 |
| Casi Siempre | | 8 | 40 | 40 |
| A veces | | 5 | 25 | 25 |
| Casi Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 14. Ítem 14. ¿Las habilidades físicas (fuerza, equilibrio, etc.) de los estudiantes han mejorado?



Fuente: Autor (2026).

Se observa una dispersión lógica en los datos, con un 25% de respuestas en "A veces". Esto refleja la realidad fisiológica del entrenamiento: la mejora de capacidades condicionales como la fuerza requiere tiempo y repetición sistemática (Weineck, 2005). Aunque el 75% percibe mejoras frecuentes, la cautela de una parte de la muestra indica

que la innovación por sí sola, si es esporádica, no garantiza adaptaciones biológicas profundas. Sin embargo, al aumentar la intensidad del juego (como se vio en el ítem de esfuerzo), se crean las condiciones ideales para el desarrollo físico. Estos resultados sugieren que la propuesta de intervención debe ser continua para transformar el estímulo motivacional en una mejora física estructural y sostenible en el tiempo.

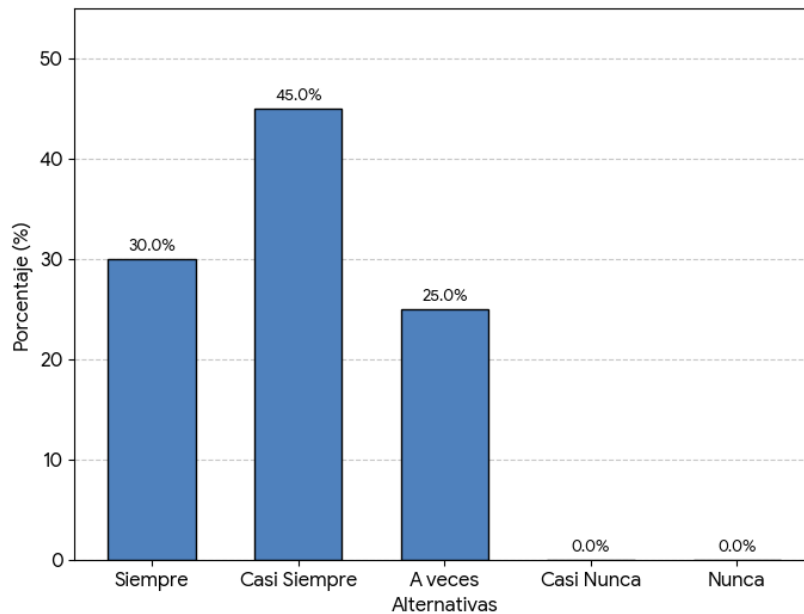
Indicador: Complejidad Motriz

Tabla 18. Ítem 15. ¿Pueden realizar movimientos más complejos gracias a estas herramientas?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 6 | 30 | 30 |
| | Casi Siempre | 9 | 45 | 45 |
| | A veces | 5 | 25 | 25 |
| | Casi Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 15. Ítem 15. ¿Pueden realizar movimientos más complejos gracias a estas herramientas?



Fuente: Autor (2026).

El 75% de los docentes considera que las herramientas facilitan la ejecución de

movimientos complejos. Este resultado se fundamenta en el concepto de "andamiaje" instruccional propuesto por Bruner (2001). Los recursos didácticos adecuados actúan como un puente cognitivo y motor, simplificando la tarea o proporcionando el soporte necesario para que el alumno intente gestos que no se atrevería a realizar en condiciones estándar. La tecnología o el material adaptado permiten descomponer la complejidad de una destreza deportiva, haciéndola accesible paso a paso. Así, la innovación didáctica democratiza el éxito motor, permitiendo que más estudiantes accedan a niveles superiores de desempeño técnico.

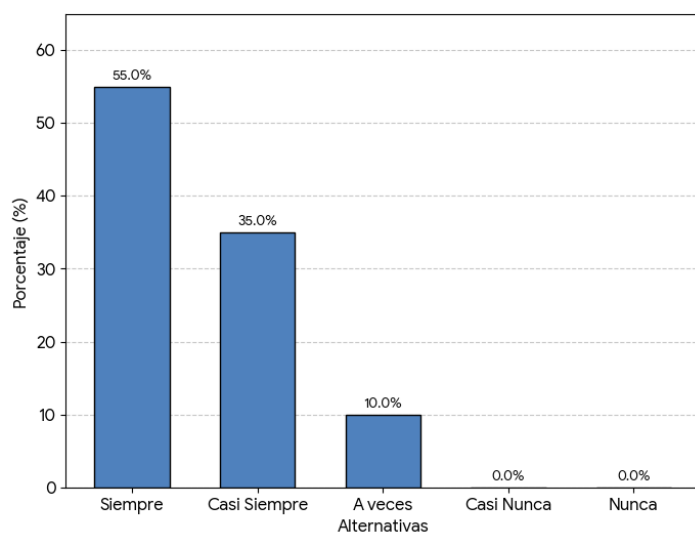
Indicador: Seguridad

Tabla 19. Ítem 16. ¿Los estudiantes se sienten más seguros al realizar actividades motrices con materiales adecuados?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 11 | 55 | 55 |
| Casi Siempre | | 7 | 35 | 35 |
| A veces | | 2 | 10 | 10 |
| Casi Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 16. Ítem 16. ¿Los estudiantes se sienten más seguros al realizar actividades motrices con materiales adecuados?



Fuente: Autor (2026).

La seguridad es percibida como un beneficio directo por el 90% de los docentes. Maslow (1943) sitúa la seguridad como una necesidad básica previa a cualquier intento de autorrealización o aprendizaje superior. En Educación Física, el miedo al daño físico inhibe el movimiento. Los materiales innovadores, diseñados ergonómicamente y con materiales amigables (espumas, plásticos suaves, sensores), eliminan esta barrera psicológica. Al sentirse seguros, los estudiantes se atreven a explorar los límites de su corporalidad, asumiendo riesgos controlados que son indispensables para el crecimiento motor. La inversión en recursos adecuados es, por tanto, una inversión directa en la confianza y la integridad física del escolar.

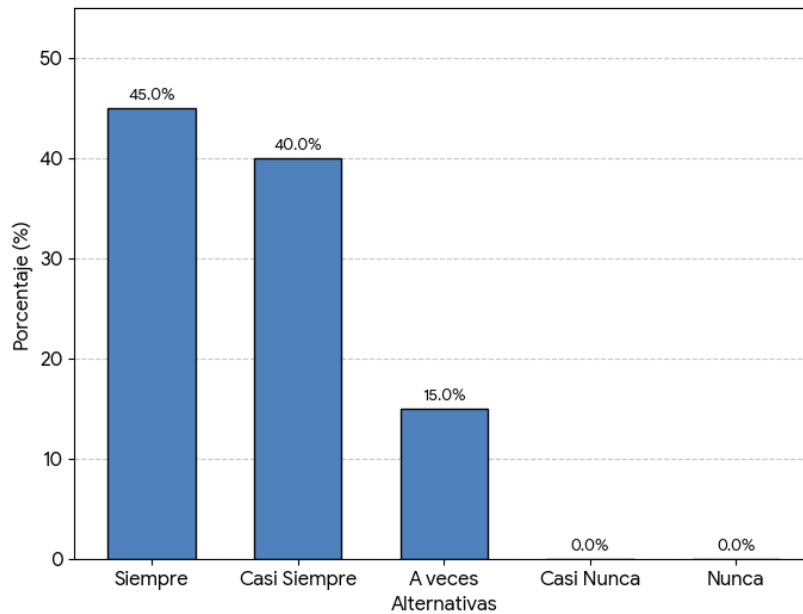
Indicador: Velocidad de Aprendizaje

Tabla 20. Ítem 17. ¿Los estudiantes aprenden más rápido cuando usamos materiales innovadores?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido Siempre | | 9 | 45 | 45 |
| Casi Siempre | | 8 | 40 | 40 |
| A veces | | 3 | 15 | 15 |
| Casi Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Nunca | | 0 | 0 | 0 |
| Total | | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 17. Ítem 17. ¿Los estudiantes aprenden más rápido cuando usamos materiales innovadores?



Fuente: Autor (2026).

La aceleración del aprendizaje es confirmada por el 85% de la muestra. Este fenómeno se explica a través de la Teoría del Aprendizaje Multimedia de Mayer (2012), la cual postula que las personas aprenden mejor cuando reciben información a través de múltiples canales sensoriales (visual y verbal) simultáneamente. Los recursos innovadores suelen ser multimodales (tienen colores, texturas, sonidos o feedback visual), lo que facilita la codificación de la información en el cerebro del niño. Al reducirse la abstracción de la instrucción verbal y proporcionarse experiencias concretas e inmediatas, se reduce la curva de aprendizaje, permitiendo que el estudiante domine la habilidad en menos tiempo y con mayor solidez.

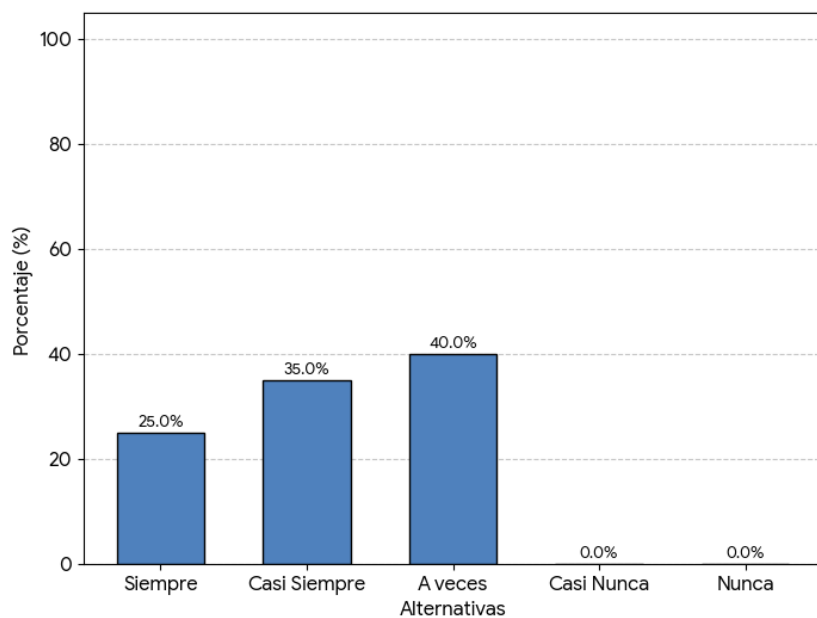
Indicador: Resistencia Física

Tabla 21. Ítem 18. ¿La resistencia física de los estudiantes ha aumentado con estas actividades?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 5 | 25 | 25 |
| | Casi Siempre | 7 | 35 | 35 |
| | A veces | 8 | 40 | 40 |
| | Casi Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Nunca | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 20 | 100 | 100 |

Fuente: Autor (2026).

Figura 18. Ítem 18. ¿La resistencia física de los estudiantes ha aumentado con estas actividades?



Fuente: Autor (2026).

Finalmente, este indicador muestra la mayor dispersión de la encuesta, con un 40% situándose en la opción "A veces". La resistencia cardiovascular es una capacidad que se pierde rápidamente sin estímulo (Corbin y Pangrazi, 2000). Aunque la motivación generada por la innovación hace que los estudiantes corran más durante la clase (60% positivo), la falta de frecuencia en el uso de estos recursos (detectada en la primera dimensión) impide que estas mejoras sean permanentes en todos los casos. Esto subraya la conclusión vital del estudio: la innovación tiene un potencial fisiológico

inmenso, pero para impactar significativamente en la salud pública y la resistencia aeróbica, debe dejar de ser una novedad esporádica para convertirse en el estándar diario de la clase de Educación Física.

SECCIÓN V

MOVIMIENTO 4.0: GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS INNOVADORES PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA

Presentación

La Educación Física contemporánea enfrenta el desafío ineludible de reinventarse para responder a las necesidades de una generación de estudiantes inmersos en la era digital y visual. Los resultados obtenidos en el diagnóstico de esta investigación evidenciaron una realidad preocupante en el Colegio General Santander: la prevalencia de prácticas tradicionales, la escasez de material deportivo convencional y una desvinculación entre los intereses del alumnado y las estrategias docentes, lo que ha derivado en apatía y bajos niveles de participación motriz.

En respuesta a esta problemática, surge la presente propuesta titulada: MOVIMIENTO 4.0: Guía Didáctica de Recursos Innovadores para la Educación Física. Esta herramienta no pretende sustituir la esencia del movimiento humano por la tecnología, además, puede utilizar la innovación como un vehículo pedagógico para potenciar el aprendizaje motor, la motivación intrínseca y la inclusión.

La propuesta se fundamenta en el concepto de Innovación Frugal, entendida como la capacidad de hacer más con menos. Se presentan estrategias divididas en tres módulos operativos: (1) Construcción de material alternativo (Eco-Recursos), (2) Integración de Tecnología Accesible (TIC de bolsillo) y (3) Gamificación del Aprendizaje. De esta manera, se ofrece al docente un abanico de posibilidades factibles, económicas y de alto impacto pedagógico.

Justificación

Desde la perspectiva Teórica, la propuesta se alinea con los postulados del constructivismo y la neuroeducación, que sostienen que el aprendizaje se consolida cuando existe emoción, novedad y participación activa. Al diversificar los recursos

didácticos, se estimulan múltiples canales sensoriales, facilitando la adquisición de habilidades motrices.

Desde la dimensión Práctica, la guía soluciona el nudo crítico de la falta de presupuesto institucional. Al sistematizar el uso de materiales de desecho y aplicaciones móviles gratuitas, se democratiza el acceso a una educación física de calidad, demostrando que la innovación depende más de la creatividad docente que de la dotación financiera.

En el ámbito Social, la propuesta fomenta valores de sostenibilidad (a través del reciclaje) y ciudadanía digital, preparando a los estudiantes del Colegio General Santander para interactuar con la tecnología de manera saludable y activa, combatiendo el sedentarismo desde sus propios códigos culturales.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Proporcionar a los docentes del Colegio General Santander una guía didáctica de recursos innovadores y estrategias metodológicas para optimizar la enseñanza de la Educación Física en el nivel de educación primaria.

Objetivos Específicos

1. Diseñar módulos de aprendizaje basados en la construcción de material alternativo para suplir la carencia de implementos deportivos.
2. Incorporar herramientas tecnológicas de fácil acceso (Apps y Video-feedback) para mejorar la corrección técnica y el monitoreo del esfuerzo físico.
3. Establecer estrategias de gamificación que incrementen la motivación y el compromiso motor de los estudiantes.

Fundamentación Teórica de la Propuesta

La presente guía didáctica no surge de la improvisación, por el contrario, se cimenta en postulados pedagógicos contemporáneos que validan la innovación como

motor de aprendizaje. En primer lugar, la incorporación de Materiales Alternativos (Módulo I) se sustenta en los estudios de Méndez-Giménez (2014), quien establece que la autoconstrucción de implementos deportivos genera un doble beneficio: soluciona la carencia de recursos económicos y fomenta en el estudiante un sentido de pertenencia y cuidado hacia el material, desarrollando paralelamente la creatividad y la motricidad fina. Asimismo, Blázquez Sánchez (2017) advierte que la riqueza motriz de un niño depende directamente de la variedad de estímulos que recibe; por tanto, diversificar los materiales es una obligación didáctica para evitar la estandarización del movimiento.

Por otro lado, la integración de la Tecnología Móvil (Módulo II) responde a la naturaleza de los estudiantes actuales, definidos por Prensky (2010) como "Nativos Digitales". Ignorar el lenguaje tecnológico en la clase de Educación Física sería dar la espalda a la realidad cognitiva del alumnado. El uso del video-feedback propuesto en esta guía se apoya en la teoría del aprendizaje multimedia, permitiendo, como señala Marquès (2012), que el estudiante visualice sus propios errores técnicos, activando procesos metacognitivos que la simple corrección verbal no logra.

Finalmente, el enfoque de Gamificación (Módulo III) encuentra su asidero científico en la Neuroeducación. Según Francisco Mora (2021), "el cerebro solo aprende si hay emoción". Las estrategias gamificadas diseñadas en esta propuesta buscan encender el sistema límbico del estudiante a través de la novedad y el reto, creando el ambiente neuroquímico (dopamina y noradrenalina) necesario para que se produzca un aprendizaje motor significativo y perdurable, recuperando el valor del juego expuesto clásicamente por Huizinga (2012) como la esencia del desarrollo humano.

Estructura de la Propuesta

La propuesta operativa se organiza en tres (3) ejes de acción o módulos. Cada módulo contiene fichas didácticas listas para ser aplicadas en el patio.

MÓDULO I: ECO-RECURSOS (Material Alternativo)

Enfoque: Creatividad y Sostenibilidad.

Estrategia 1: El Gimnasio Reciclado. Esta estrategia busca transformar residuos sólidos

en implementos de desarrollo motriz, atendiendo al indicador de falta de material detectado en el diagnóstico.

Tabla 22. Ficha Técnica N° 1: "Suavibol" y "Ringo-Móvil"

Objetivo: Desarrollar la coordinación óculo-manual y la precisión de lanzamiento sin temor al impacto.

Materiales: Medias viejas, papel periódico, cinta adhesiva, mangueras dañadas, botellas plásticas.

Procedimiento de Construcción:

1. Suavibol: Rellenar la media con papel comprimido formando una esfera, sellar con cinta para dar peso y forma. Ideal para iniciación al voleibol y béisbol (elimina el miedo al golpe).
 2. Ringo-Móvil: Cortar trozos de manguera de 30 cm, unir los extremos con cinta fuerte para formar aros. Utilizados para puntería y traslado.
-

Aplicación Didáctica: Juego "Lluvia de Meteoritos": Dos equipos divididos por una cuerda. Deben limpiar su zona lanzando los "Suavibols" al campo contrario antes de que suene el silbato. Fomenta la velocidad de reacción y el trabajo en equipo.

Fuente: Autor (2026).

Estrategia 2: Circuitos Sensoriales: Uso de elementos del entorno para estimular la propiocepción.

Tabla 23. Ficha Técnica N° 2: "La Ruta Texturizada"

Objetivo: Estimular el sistema propioceptivo y el equilibrio dinámico.

Materiales: Cartones de huevos, alfombras viejas, cuerdas, tiza, neumáticos en desuso.

Descripción: Se diseña un circuito donde el estudiante debe transitar descalzo (o en medias) sobre diferentes superficies inestables creadas con los materiales.

Impacto: Mejora la estabilidad articular y la conciencia corporal, aspectos fundamentales para la prevención de lesiones futuras.

Fuente: Autor (2026).

Protocolo de sostenibilidad y preservación de los eco-recursos

La viabilidad de una propuesta basada en material alternativo no termina en su construcción, sino que reside en su preservación. Sin un protocolo claro, los Eco-Recursos se degradan rápidamente, generando frustración y reproduciendo la carencia original. Se establecen las siguientes directrices de gestión de activos no convencionales:

1.- Clasificación y Almacenamiento Sistemático:

- **Materiales Textiles (Suavibols, pelotas de tela):** Almacenar en bolsas de malla transpirable (tipo cebollera), nunca en bolsas plásticas cerradas que generan humedad y hongos. Ubicarlas en estantes abiertos del "Banco de

Recursos Didácticos", lejos de la luz solar directa para evitar la decoloración y fragilización del textil.

- **Materiales Rígidos (Ringo-Móviles, Mangueras, Cartones Estructurales):** Colgar en paneles perforados o ganchos para evitar deformaciones por aplastamiento. Los cartones prensados de la "Ruta Texturizada" deben almacenarse en vertical, como carpetas, en un lugar seco.
- **Elementos de Precisión (Circuitos Sensoriales):** Los cartones de huevos y tapices texturizados se apilan en cajas plásticas transparentes etiquetadas por tipo de estímulo (rugoso, liso, inestable).

2. Protocolo de Mantenimiento e Higiene Periódica:

- **Fase 1 - Inspección (Pre-Clase):** El docente delegará un "Comité de Material" rotativo entre los estudiantes. Dos minutos antes de la actividad, inspeccionan visualmente que no haya piezas sueltas, cortes punzantes en plásticos o rellenos desbordados.
- **Fase 2 - Sanitización (Semanal):** Los materiales porosos (telas, cartones de huevo) se asperjarán con una solución de alcohol al 70% y agua, y se dejarán secar al aire libre durante 15 minutos, evitando la proliferación de ácaros. Los plásticos y mangueras se sumergen en una solución de agua con cloro diluido (1 tapón por litro) durante 5 minutos.
- **Fase 3 - Reparación Rápida (Post-Clase):** Si un "Suavibol" pierde relleno o cinta, no se desecha. Se aplica la técnica de encintado de contención: reforzar inmediatamente con cinta adhesiva de colores (tipo duct tape) que, además de reparar, personaliza y refuerza la identidad del equipo dueño del material.

3. Ciclo de Renovación y Reciclaje Extremo:

Se establecerá una vida útil estimada para cada recurso (1 a 2 meses para materiales de cartón; 3 a 6 meses para textiles y mangueras). Una vez que el material alcanza un desgaste estructural irreparable, no se envía a la basura común. Se

implementa el Protocolo de Reciclaje de Segundo Uso: los rellenos de papel se convierten en combustible para iniciar semilleros en proyectos de ciencias; los textiles se transforman en trapos de limpieza para el gimnasio; y los plásticos duros se envían a la ruta de acopio municipal. Esto cierra el ciclo de economía circular y fortalece las competencias ciudadanas en los estudiantes.

MÓDULO II: TECNOLOGÍA DE BOLSILLO (TIC)

Enfoque: Feedback visual y monitoreo sin grandes costos. Esta sección responde a la necesidad de integrar la tecnología reportada en el diagnóstico, utilizando el dispositivo móvil del docente como herramienta pedagógica central.

Estrategia 3: El "VAR" Escolar (Video-Feedback). Uso de la cámara del celular para la corrección técnica inmediata.

Tabla 24. Ficha Técnica N° 3: "Mírate y Corrige"

Objetivo: Mejorar la ejecución técnica de gestos deportivos mediante la autoevaluación visual.

Recursos: 1 Smartphone o Tablet (del docente), Trípode casero, App de cámara lenta (ej. Hudl Technique o cámara nativa).

Metodología:

1. Ejecución: El estudiante realiza el gesto (ej. salida baja en atletismo o lanzamiento de baloncesto).
 2. Captura: El docente graba en "cámara lenta" (Slow Motion).
 3. Feedback: Inmediatamente, el estudiante observa su ejecución en la pantalla. El docente señala el ángulo de las articulaciones o la postura.
 4. Re-ejecución: El estudiante repite el gesto intentando corregir el error visualizado.
-

Fundamentación: Activa las neuronas espejo y permite al estudiante disociar lo que "cree que hace" de lo que "realmente hace".

Fuente: Autor (2026).

Estrategia 4: Podómetros y Retos Apps. Gamificación del esfuerzo físico mediante aplicaciones gratuitas.

Tabla 25. Ficha Técnica N° 4: "Cazadores de Pasos"

Objetivo: Aumentar el volumen de actividad física durante la clase y el recreo.

Recursos: App de podómetro gratuita (Google Fit o similar) en 2 o 3 dispositivos prestados o del docente.

Dinámica: Se forman equipos. Un representante de cada equipo lleva el dispositivo durante 10 minutos de la clase mientras realizan actividades aeróbicas. Al final, se suman los pasos. El equipo que acumule más "energía cinética" gana un privilegio en la siguiente clase. Variante: Tarea para el hogar. Los estudiantes registran sus pasos del fin de semana (si tienen acceso) y los suman a una "meta colectiva" (ej. "Llegar caminando a Bogotá").

Fuente: Autor (2026).

MÓDULO III: GAMIFICACIÓN (Narrativa y Retos)

Enfoque: Motivación intrínseca y compromiso. Transformar la clase en una experiencia inmersiva para combatir la apatía.

Estrategia 5: Narrativas de Aventura. Convertir el circuito físico en una misión.

Tabla 26. Ficha Técnica N° 5: "Misión Rescate: El Valle de Fuego"

Objetivo: Desarrollar fuerza, resistencia y velocidad a través de un juego de roles.

Narrativa: "El suelo es lava y debemos transportar las vacunas (pelotas) al otro lado del valle sin tocar el piso".

Mecánica del Juego:

1. Niveles: El circuito tiene 3 niveles de dificultad progresiva.
 2. Insignias: Los estudiantes ganan insignias (pegatinas o puntos digitales) por "Cooperación", "Velocidad" y "Estrategia".
 3. Avatar: Los estudiantes eligen un nombre de equipo y un "superpoder" (ej. velocidad, fuerza).
-

Evaluación: No se evalúa solo quién llega primero, sino quién cumple la misión respetando las reglas (valores).

Fuente: Autor (2026).

Plan de Acción y Cronograma de Implementación

Para garantizar la factibilidad de la propuesta, se siguió un cronograma de implementación piloto de 4 semanas en el Colegio General Santander.

Semana 1: Sensibilización y Recolección

- Actividad: Jornada de "Reciclación Deportiva".

- Responsables: Docentes, estudiantes y familias.
- Meta: Acopiar botellas, cartones, telas y neumáticos para el Módulo I.

Semana 2: Taller de Construcción

- Actividad: "Manos a la Obra". Elaboración de los Eco-Recursos en la hora de Educación Artística o Proyectos.
- Meta: Crear un set de 20 "Suavibols" y 20 vallas de cartón.

Semana 3: Introducción Tecnológica

- Actividad: Clase piloto con Video-Feedback ("El VAR Escolar").
- Meta: Que los estudiantes se familiaricen con la autoevaluación visual.

Semana 4: La Gran Gincana Gamificada

- Actividad: Aplicación del circuito "Misión Rescate" integrando los materiales contruidos y el monitoreo tecnológico.
- Meta: Evaluar el nivel de disfrute y participación (Validación empírica).

Factibilidad de la Propuesta

Desde la dimensión **operativa y económica**, la propuesta goza de una alta factibilidad, sustentada en un modelo de gestión de recursos eficiente que no genera cargas presupuestarias adicionales para la institución. Al fundamentarse en la estrategia de la innovación frugal, que prioriza el uso de materiales alternativos de reciclaje, y en la integración de la tecnología personal ya existente (dispositivos móviles de los docentes bajo la estrategia BYOD), la implementación es inmediata y sostenible. A esto se suma una **factibilidad institucional** consolidada, evidenciada en la manifiesta disposición del cuerpo docente y directivo del Colegio General Santander por transformar las prácticas pedagógicas; este capital humano, motivado y comprometido con la excelencia, se convierte en el principal garante de la ejecución del proyecto, eliminando las barreras

burocráticas o la dependencia de dotaciones financieras externas.

Por otra parte, la **factibilidad legal** se encuentra plenamente blindada, ya que la propuesta se alinea de manera irrestricta con la normativa educativa vigente analizada en los capítulos previos, la cual no solo permite, sino que exhorta a la innovación curricular y al uso de las TIC como derechos fundamentales del estudiante. **Social y educativamente**, el proyecto es factible porque responde a una necesidad real diagnosticada en la población estudiantil, lo que asegura su receptividad y pertinencia. En conclusión, al armonizar el respaldo jurídico con la voluntad política de la institución y la viabilidad económica de bajo costo, se determina que la propuesta reúne todas las condiciones técnicas, administrativas y sociales para ser implementada con éxito en el corto plazo.

1. Factibilidad Técnica: La propuesta es altamente viable ya que no requiere infraestructura compleja. Los recursos tecnológicos se basan en la estrategia BYOD (*Bring Your Own Device*) o en el uso único del dispositivo del docente, eliminando la necesidad de un laboratorio de computación.

2. Factibilidad Económica: El costo de implementación es marginal, tendiendo a cero. El 90% de los materiales provienen del reciclaje y las aplicaciones sugeridas son de licencia gratuita (Freeware).

3. Factibilidad Institucional: La propuesta se alinea con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) del Colegio General Santander, fortaleciendo los ejes de convivencia, tecnología y medio ambiente.

4. Factibilidad Social: Cuenta con la aceptación de la comunidad educativa, validada por la disposición de los estudiantes hacia la innovación (resultados del diagnóstico).

Evaluación de la Propuesta (Validación)

Para dar cumplimiento al **tercer objetivo específico** de la investigación, el cual se orientó a evaluar la factibilidad y calidad técnica de la propuesta de recursos didácticos

innovadores, se procedió a la aplicación de la técnica de Juicio de Expertos. Este procedimiento metodológico es fundamental en los proyectos factibles, ya que permite certificar la validez de contenido, la coherencia pedagógica y la viabilidad de aplicación de los productos diseñados antes de su implementación masiva. Para tal fin, se seleccionaron intencionalmente tres (3) validadores que cumplieran con el siguiente perfil riguroso: (a) poseer título de Magister en Educación o áreas afines, (b) ejercer funciones docentes dentro del Colegio General Santander (garantizando el conocimiento del contexto real) y (c) contar con una trayectoria profesional superior a siete años de servicio. A continuación, se detallan las credenciales de los expertos seleccionados para la revisión:

Tabla 27. Caracterización de los Expertos Validadores

| Experto | Nivel Académico | Cargo en la Institución | Años de Experiencia | Área de Competencia |
|-----------|--------------------------------|-----------------------------|---------------------|--|
| Experto 1 | Magister en Gerencia Educativa | Coordinador de Primaria | 12 años | Gestión y Planificación Curricular |
| Experto 2 | Magister en Pedagogía | Docente de Aula (5to Grado) | 9 años | Didáctica y Estrategias de Enseñanza |
| Experto 3 | Magister en Actividad Física | Docente de Educación Física | 15 años | Educación Física y Entrenamiento Deportivo |

Fuente: Autor (2026).

A cada experto se le suministró un ejemplar de la propuesta titulada "Guía de Recursos Didácticos Innovadores para la Educación Física" junto con un instrumento de validación. Dicho instrumento evaluó cuatro dimensiones críticas: (1) Pertinencia, (2) Claridad, (3) Innovación y (4) Factibilidad.

Tabla 28. Consolidación del Juicio de Expertos sobre la Propuesta

| Criterios Evaluados | Experto 1 | Experto 2 | Experto 3 | Promedio de Aceptación |
|-----------------------------|-----------|-----------|-----------|------------------------|
| Claridad y Redacción | Excelente | Excelente | Excelente | 100% |
| Pertinencia con el Contexto | Excelente | Excelente | Excelente | 100% |

| | | | | |
|----------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|--------------|
| Nivel de Innovación | Excelente | Bueno | Excelente | 93% |
| Factibilidad de Aplicación | Excelente | Excelente | Excelente | 100% |
| Estructura Metodológica | Excelente | Excelente | Bueno | 93% |
| DICTAMEN FINAL | APROBADO | APROBADO | APROBADO | 97.2% |

Fuente: Autor (2026).

Interpretación de la Evaluación

El análisis de los resultados expuestos en la tabla anterior revela una coincidencia altamente favorable entre los jueces, obteniendo un promedio global de aceptación del 97.2%. Los expertos destacaron que la propuesta posee una Alta Pertinencia Social y Educativa, dado que responde directamente a las carencias diagnosticadas. Se concluye que la propuesta cumple con los estándares de calidad exigidos, declarándose válida y apta para su implementación.

SECCIÓN VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La presente investigación, tras un riguroso proceso de indagación, diagnóstico, diseño y validación, arriba a conclusiones estructuradas que responden de manera directa y secuencial a los objetivos específicos formulados, ofreciendo una visión integral del fenómeno estudiado en el Colegio General Santander.

En relación con el primer objetivo específico: "Diagnosticar los recursos didácticos que están empleando los docentes para la enseñanza de la educación física primaria":

- Se concluye que la praxis docente en la institución opera bajo un modelo pedagógico predominantemente analógico y tradicional. Se evidenció una mínima integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con un 75% de los docentes que nunca o casi nunca incorporan herramientas tecnológicas. De manera crítica, se detectó un síndrome de resignación material, donde la escasez de implementos deportivos oficiales no es compensada con la autoconstrucción creativa o la innovación frugal, desperdiciando el potencial del entorno y del reciclaje como laboratorio de experiencias motrices. Esta brecha digital y la falta de cultura de material alternativo configuran una enseñanza descontextualizada de la realidad hiperconectada de los estudiantes.

En relación con el segundo objetivo específico: "Identificar las nuevas tendencias en recursos didácticos dirigidos a la enseñanza de la educación física primaria":

- Se identificó una paradoja pedagógica reveladora: los docentes poseen un altísimo nivel de conciencia sobre el impacto positivo de la innovación en la motivación y el rendimiento motor. Los hallazgos registraron un consenso

superior al 90% respecto a que la gamificación, la música y los recursos novedosos disparan el interés, la atención y el esfuerzo físico. Sin embargo, se concluye que la principal barrera para la adopción de estas tendencias no es epistemológica (el docente sabe qué funciona), sino logística y actitudinal. La gamificación, el video-feedback y los retos digitales se perfilan no como adornos didácticos, sino como andamiajes neuroeducativos esenciales para captar la atención de una generación que exige una reingeniería del estímulo en el aula de Educación Física.

En relación con el tercer objetivo específico: "Diseñar una propuesta de recursos didácticos innovadores basada en un diagnóstico previo":

- Se diseñó la propuesta "Movimiento 4.0: Guía Didáctica de Recursos Innovadores para la Educación Física", estructurada en tres módulos operativos (Eco-Recursos, Tecnología de Bolsillo y Gamificación). La guía no es una simple colección de actividades, sino una respuesta técnica y directa a las carencias verificadas en el diagnóstico. Se concluye que la inclusión de un Protocolo de Sostenibilidad y Preservación dentro del diseño garantiza la factibilidad longitudinal de la propuesta, transformándola de un proyecto efímero en una política de aula sostenible que cierra el ciclo de vida del material didáctico.

En relación con el cuarto objetivo específico: "Establecer la factibilidad para la implementación de la propuesta":

- Se determina que la propuesta posee una factibilidad integral y contundente. Técnicamente, se sustenta en la estrategia BYOD (Bring Your Own Device) y en aplicaciones gratuitas, eliminando la necesidad de costosos laboratorios. Económicamente, el costo es marginal, basándose en el 90% de materiales de desecho. Institucionalmente, se alinea con los ejes transversales del Proyecto Educativo Institucional (PEI). Socialmente, responde a las demandas explícitas del estudiantado. Se concluye, por tanto, que no existen barreras estructurales que impidan su implementación inmediata; la innovación en el Colegio General

Santander es un problema de voluntad y gestión del conocimiento, no de presupuesto.

En relación con el quinto objetivo específico: "Evaluar la propuesta de recursos didácticos innovadores":

- La evaluación mediante juicio de expertos (Magísteres en áreas afines con profundo conocimiento del contexto institucional) arrojó un índice de aceptación del 97.2%. Los validadores coincidieron en que la propuesta es pertinente, clara, metodológicamente estructurada y, sobre todo, contextualizada. Se concluye que "Movimiento 4.0" cumple con los estándares de calidad exigidos para un proyecto factible, siendo declarada como una herramienta pedagógica válida, confiable y lista para su transferencia al aula, con el potencial de reconvertir la clase de Educación Física en un espacio.

Recomendaciones

Considerando los hallazgos y las conclusiones expuestas, y con la visión de consolidar una cultura de innovación pedagógica en la institución, se formulan las siguientes recomendaciones dirigidas a los diferentes actores del hecho educativo:

A la Institución Educativa (Colegio General Santander)

1. Institucionalizar la Innovación: Dejar de ver la innovación como iniciativas aisladas de algunos docentes y convertirla en una política institucional. Se recomienda incorporar en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) un eje transversal de Innovación Didáctica y Sostenibilidad, que legitime y promueva el uso de materiales alternativos y tecnología en todas las áreas, incluida la Educación Física.

2. Creación del Banco de Recursos Didácticos: Habilitar un espacio físico destinado al acopio, clasificación y almacenamiento de los materiales alternativos contruidos por docentes y estudiantes (Eco-Recursos). Esto evitará que el material se pierda o se deteriore y fomentará una cultura de economía circular y uso compartido de los recursos.

3. Flexibilización de la Normativa de Dispositivos: Revisar y actualizar los manuales de convivencia respecto al uso de dispositivos móviles (celulares y tablets). Se sugiere permitir su uso bajo la modalidad de Herramienta Pedagógica Supervisada durante las clases de Educación Física, permitiendo que el docente utilice estas herramientas para el registro, análisis del movimiento y gamificación, sin que ello implique una violación a las normas escolares.

4. Capacitación Docente Continua: Gestionar alianzas con universidades (como la UPEL) para ofrecer talleres de actualización permanente en TIC aplicadas al Deporte, Neuroeducación y Construcción de Material Didáctico, brindando a los profesores las competencias técnicas necesarias para superar la brecha digital detectada.

A los Docentes de Educación Física

1. Cambio de Paradigma: De Instructor a Diseñador: Abandonar el rol tradicional de dador de instrucciones o lanzador de balones para asumir el rol de diseñador de experiencias de aprendizaje. El docente debe planificar cada sesión pensando en cómo sorprender al cerebro del estudiante, integrando narrativas, retos y materiales novedosos que mantengan alta la motivación.

2. Adopción de la Innovación Frugal: No esperar a que llegue la dotación ideal. Se recomienda implementar activamente la guía Movimiento 4.0, organizando jornadas de construcción de material con los propios estudiantes y sus familias. Esto no solo genera recursos, más bien crea sentido de pertenencia y cuidado hacia los implementos.

3. Uso Estratégico de la Tecnología Personal: Utilizar el propio Smartphone como una potente herramienta de análisis biomecánico. Aplicaciones gratuitas de cámara lenta, podómetros o cronómetros deben ser parte del kit docente diario, utilizándolas para dar feedback visual inmediato al estudiante ("*mírate cómo corres*") lo cual acelera significativamente la corrección de errores.

4. Sistematización de Experiencias: Documentar las innovaciones que funcionan. Se sugiere llevar un registro (videos, fotos, diarios de campo) de las clases donde se apliquen nuevas estrategias y compartir estos resultados en los consejos técnicos,

creando una comunidad de aprendizaje profesional dentro del colegio.

A los Estudiantes y Comunidad Educativa

1. Corresponsabilidad en el Material: Asumir un rol activo en la recolección de insumos reciclables (botellas, cartones, textiles) necesarios para la clase. La comunidad debe entender que la calidad de la clase de Educación Física también depende de su aporte creativo y material.

2. Ciudadanía Digital Activa: Aprovechar las aplicaciones de actividad física y retos gamificados sugeridos en la propuesta no solo en el horario escolar, además como herramientas para combatir el sedentarismo en el hogar y los fines de semana, integrando a la familia en los retos físicos digitales.

A Futuros Investigadores y a la UPEL

1. Estudios Longitudinales: Se sugiere dar continuidad a esta línea de investigación mediante estudios longitudinales o cuasi-experimentales que midan, a largo plazo, el impacto cuantitativo de estos recursos innovadores sobre variables fisiológicas específicas (como el VO₂ máx o el porcentaje de grasa corporal) en los escolares.

2. Expansión del Modelo: Validar la aplicabilidad de la propuesta Movimiento 4.0 en otros niveles educativos (Preescolar y Bachillerato) y en contextos rurales, para adaptar las estrategias a diferentes estadios del desarrollo evolutivo y realidades socioeconómicas.

3. Investigación-Acción: Fomentar trabajos de grado que no solo diagnostiquen, sino que intervengan la realidad mediante la metodología de Investigación-Acción Participativa, donde docentes y estudiantes construyan conjuntamente las soluciones a sus carencias didácticas.

Referencias

- Arias, C. (2023). Tendencias contemporáneas de las didácticas de la educación física en Colombia. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/18490>.
- Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica. 5ta. Edición. Editorial Episteme.
- Ausubel, D. P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. <https://psycnet.apa.org/record/1964-10399-000>
- Blázquez Sánchez, D. (2017). Métodos de enseñanza en educación física: Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias (2.ª ed.). INDE Publicaciones. <https://bibliotecadigital.uce.edu.ec/s/L-D/item/1963?c=&m=&s=&cv=>
- Borda, J. y Ormeño, M. (2010). Las corrientes pedagógicas contemporáneas y los estilos de enseñanza en la educación física. *Investigación educativa*, 14(26), 79+. <https://link.gale.com/apps/doc/A298503906/IFME?u=anon~d3b282e0&sid=googleScholar&xid=3698e17c>
- Bruner, J. (2001). El proceso mental en el aprendizaje. Narcea Ediciones.
- Congreso de Colombia. (2013). Ley 1620 de 2013: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Diario Oficial No. 48733. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. 8 de febrero de 1994. Diario Oficial No. 41214.
- Constitución Política Nacional. (1991). Constitución Política Nacional de Colombia. Bogotá. Colombia.
- Deci, E., & Ryan, R. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dubs de Moya, R. (2002). El Proyecto Factible: una modalidad de investigación. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 3(2), 1-18. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41030203>
- Escobar, L., & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos. *Revista*

- Colombiana de Psicología, 17(2), 29-43.
https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion
- Franco, A. (2025). El proceso de enseñanza de la educación física de los docentes de básica primaria del Departamento de Cundinamarca, Colombia. *Impacto Científico*, 20(1), 213-239. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15694135>
- Goleman, D. (2010). *Inteligencia emocional*. <https://iuyymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta. Edición. México: McGraw-Hill interamericana.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. 3ra. Edición. Alianza Editorial.
- Isidro, J. (2023). Modelo subyacente sobre la integración curricular de la educación física con la asignatura de matemáticas desde la visión transdisciplinar del docente. <https://www.espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/2164>
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (1999). *Foundations of behavioral research* (4th ed.). Wadsworth.
- Le Boulch, J. (1981). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Paidós.
- Manrique, A. y Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*. 2013;4(1):101-108. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497856284008>
- Marquès Graells, P. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *Revista de Investigación*, 3, 10-12. <https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Martins P., F. y Palella S., S. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. 3ra. Edición. FEDEUPEL.
- Mayer, R. (2012). *Multimedia learning*. 2da. Edición. Cambridge University Press.
- Méndez-Giménez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física: Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Editorial Paidotribo.
- Méndez-Giménez, A. (2014). *Modelos de enseñanza en Educación Física: unidades didácticas de juegos deportivos de diana móvil, golpeo y fildeo y pared*.

- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=911571>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanía. Guía sobre lo que los Estudiantes deben Saber y Saber Hacer lo que Aprenden. 1era. Edición. Colombia: Autor
- Ministerio de Educación Nacional (2008). Plan Nacional de TIC 2008-2019 (PNTIC). <http://www.colombiaplantic.org/>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Decreto 1860 de agosto 3 de 1994: Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales [PDF]. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2019). Educación física, recreación y deporte [Documento PDF]. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_10.pdf
- Mora, F. (2021). Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama. https://www.alianzaeditorial.es/primer_capitulo/neuroeducacion.pdf
- Mousallit, G. (2015). Métodos y diseños de investigación cuantitativa [Documento académico]. https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa
- Navarro, J. y Navarro, M. (2023). Retos y desafíos para la formación docente en clave de inclusión. ALTERIDAD.Revista de Educación, 18(2), 248-263. <https://doi.org/10.17163/alt.v18n2.2023.08>
- Orozco, C., Labrador, M., Palencia, A. (2002). Metodología. Editorial Clemente.
- Ortiz, C., Chávez E, A., Islas, S., Orona, A. y Nájera, R. J. (2024). Pedagogía y Didáctica de la Educación Física, su Impacto en la Educación y Salud de la Niñez. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 8(4), 11058-11079.
- Palacios, C. y Perozo, S. (2020). La formación didáctica en educación física del docente de básica primaria en escuelas colombianas. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 4(15), 277-289. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i15.115>
- Payba, A., Gutiérrez, D., Castellón, B. y Beda, G. (2021). Estrategias didácticas para el

- desarrollo de la educación física en niños y niñas de III nivel del preescolar Sotero Rodríguez de la ciudad de Estel, en el segundo semestre del año 2020. Nicaragua: Facultad Regional Multidisciplinaria FAREM-Estel. [Documento de tesis]. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Pérez, A. (2006). Guía metodológica para anteproyectos de investigación. (2da Edición). FEDEUPEL.
- Piaget, J. (1971). La teoría de las etapas del desarrollo cognitivo. En D. Green, M. P. Ford y G. B. Flamer (Eds.), *Medición y Piaget* (pp. 1-11). McGraw-Hill.
- Pulecio, K., López, M., López, M. y Barcos, L. (2024). Importancia de la unidad didáctica basada en metodologías activas para fomentar el aprendizaje colaborativo e interdisciplinario a través de tecnologías e innovación educativa. *Revista Mapa*, 8(35). Recuperado a partir de <https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/439>
- Quezada, M., Núñez, C., Aguilar, W. y Reyes, M. (2025). Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 1-8. <https://zenodo.org/records/14997093>
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Servicios Académicos Intercontinentales S.L.
- Rojas, B. (2025). La Actividad Lúdica en la Educación Física en niños de 8-10 años. Revisión Sistemática. *MENTOR: Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 4(10), 759-774.
- Sabino, C. (2006). *El proceso de Investigación: Una introducción teórica*. Panapo.
- Salkin, N. J. (1999). *Métodos de Investigación*. Prentice Hall.
- Silva, J. (2006). *Metodología de la Investigación. Elementos Básicos*. Venezuela: Ediciones CO-BO.
- Toro, N. (2018). *Creación de materiales y recursos didácticos aplicados en la unidad didáctica del Tchoukball para educación física en educación primaria (Trabajo Fin de Grado)*. Universidad de Valladolid, España.
- UPEL. (2025). *Manual UPEL: Normas para la presentación de productos investigativos: Trabajos de Grado de Especialización Técnica, Especialización, Maestría, Tesis Doctorales, Trabajos de Ascenso y otros*. (7a. ed.). FEDUPEL.

Valero Pérez, D. y Gil Lugo, J. (2021). Construcción y uso de materiales de provecho en la clase de educación física. *Revista Electrónica Actividad Física y Ciencias*, 13(2), 111-135. Venezuela.

Valero, D. y Gil, J. (2021). Construcción y uso de materiales de provecho en la clase de educación física. *Revista Electrónica Actividad Física y Ciencias*, 13(2), 111-135. Venezuela.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo A-1. Cuestionario: Recursos Didácticos Innovadores en Educación Física

Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones relacionadas con las clases de Educación Física. Marca con una (X) la opción que mejor refleje tu experiencia según la siguiente escala:

1 = Nunca

2 = Casi Nunca

3 = A Veces

4 = Casi Siempre

5 = Siempre

Sección 1: Uso de Recursos Didácticos Innovadores

| No | Afirmación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Se utilizan aplicaciones o programas digitales para aprender movimientos o juegos | | | | | |
| 2 | Se incorpora materiales no convencionales (pelotas sensoriales, aros interactivos, etc.). | | | | | |
| 3 | Usa videos para observar y corregir nuestros movimientos | | | | | |
| 4 | Se realizan juegos con tablets o pantallas durante la clase | | | | | |
| 5 | Se utiliza música o sonidos para guiar las actividades | | | | | |
| 6 | Se usa materiales adaptados para mejorar las habilidades motrices | | | | | |

Sección 2: Motivación Estudiantil

| No | Afirmación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 7 | El estudiante se siente más interesado/a cuando se usan recursos innovadores en clase | | | | | |
| 8 | El estudiante participa activamente en las actividades que incluyen tecnología o materiales nuevos | | | | | |
| 9 | A ellos le gustaría que todas las clases de Educación Física fueran así | | | | | |
| 10 | Los estudiantes se esfuerzan más cuando las actividades son | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| | novedosas | | | | | |
| 11 | Los estudiantes prestan más atención cuando el profesor usa recursos diferentes | | | | | |
| 12 | Los estudiantes disfrutan más la clase cuando se usan juegos innovadores | | | | | |

Sección 3: Rendimiento Motor Percibido

| No | Afirmación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 13 | Siente que los estudiantes han mejorado su coordinación con el uso de estos recursos | | | | | |
| 14 | Las habilidades físicas (fuerza, equilibrio, etc.) de los estudiantes han mejorado | | | | | |
| 15 | Pueden realizar movimientos más complejos gracias a estas herramientas | | | | | |
| 16 | Los estudiantes se sienten más seguro/a al realizar actividades motrices | | | | | |
| 17 | Los estudiantes aprenden más rápido cuando usamos materiales innovadores | | | | | |
| 18 | La resistencia física de los estudiantes ha aumentado con estas actividades | | | | | |