

Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Los juegos recreativos como estrategia pedagógica para fortalecer la educación inclusiva de los estudiantes de grado 4-1 de la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores**

Autores

Brayan O. Acosta, Estivedt D. Morales, Edwin H. Rosero y Luis F. Salas

Proyecto pedagógico cualitativo

Programa de Licenciatura en Educación Física Facultad de Educación Universidad CESMAG

Asesor

Mg. Andrés Alejandro Guerrero Zambrano

20 de septiembre de 2024

Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Los juegos recreativos como estrategia pedagógica para fortalecer la educación inclusiva de los  
estudiantes de grado 4-1 de la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores**

Brayan O. Acosta, Estivedt D. Morales, Edwin H. Rosero y Luis F. Salas

Programa de Licenciatura en Educación Física, Facultad de Educación Universidad CESMAG

Mg. Andrés Alejandro Guerrero Zambrano

20 de septiembre de 2024

# Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

**Jurado**

---

**Jurado**

San Juan de Pasto, septiembre de 2024

**Nota de exclusión**

El pensamiento que se expresa en este informe es exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete la ideología de la universidad CESMAG.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Dedicatoria**

Mi tesis está dedicada primero que todo a Dios, por haberme dado la vida, a mis padres por educarme con valores y guiarme siempre por el camino que me ha llevado a cumplir mis metas, a mi hermana y a mi prima que siempre estuvieron apoyándome con sus consejos y recomendaciones en mi proceso de formación brindándome conocimientos y motivación para salir adelante.

***Brayan Orlando Acosta Rosero***

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Dedicatoria**

Agradecer a mi madre por educarme, enseñarme y guiarme por siempre buen camino para cumplir mis metas, apoyarme en las decisiones que tomaba para mi formación y siempre estar presente cuando la necesitaba, me enseñó a ser perseverante, a ser justo y correcto, apoyarme en los momentos difíciles de mi formación y mi vida personal. También agradezco a mi hermana, ya que siempre estuvo apoyándome en mi proceso y formación académica, dándome consejos para no desistir bajo ninguna circunstancia y así pueda lograr mis metas. A mi abuela, que a pesar de que ya no está conmigo, me apoyo incondicionalmente todos los días para que fuera una mejor persona siempre, a ser correcto y ser fuerte en los momentos más difíciles de la vida. Finalmente, a mis docentes y compañeros más cercanos que estuvieron para apoyarme a lo largo de mi proceso académico, muchas gracias a todos.

*Estivedt David Morales Fuelpaz*

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Dedicatoria**

Este trabajo va dedicado a mis padres, quienes fueron parte fundamental en mi formación como persona, además de ser un apoyo incondicional en todos los momentos de mi vida, también a mi hermana con la cual he compartido mucho y hemos crecido juntos siendo un apoyo el uno con el otro, además menciono a mis abuelos los cuales por medio del cariño que me han demostrado me han enseñado muchas cosas en base a su experiencia.

*Luis Fernando Salas Castañeda*

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Dedicatoria**

En este último tramo del camino, el viaje está llegando a su fin, quiero agradecer primeramente a Dios por la guía y fortaleza para impulsar este trabajo y no dejarme caer.

A mis padres María y Luis, que son las raíces y el principio de mi formación. Gracias por ser mi inspiración constante y por su apoyo incondicional en cada paso. Su amor y confianza me han dado las fuerzas para perseguir mis sueños.

A mis hermanos, Luis e Iván, por ser mi apoyo y mi impulso. Con ustedes he aprendido la fuerza de la familia y la alegría de compartir cada momento.

A mi pareja Gloria, quien fue mi brújula en este extenso recorrido. Aprendí que el amor no es solo una fuerza que sostiene, sino una luz que guía. Tus palabras, tus gestos y sobre todo tu fe en mí, me llevaron más lejos de lo que alguna vez creí posible.

A mis amigos José, Hernando y Camilo que tuvieron una palabra de aliento, una mano extendida y mucha música cuando más lo necesitaba. Este viaje no fue fácil, pero ustedes lo hicieron más llevadero.

A mi equipo de trabajo Brayan, Luis y David, gracias por su dedicación, compromiso y talento. Cada meta alcanzada es el reflejo de nuestro esfuerzo, es un privilegio compartir este camino con ustedes, logrando cosas increíbles. No podría pedir un mejor equipo.

A mi asesor, Andrés Guerrero, gracias por su guía, paciencia y sabiduría. Su apoyo ha sido fundamental en este proceso y cada consejo suyo me ha impulsado a crecer y mejorar. Aprecio profundamente lo que ha hecho por mí.

Gracias a la vida por permitirme aprender y tomar este camino, sabiendo que he dejado un aparte de mí en cada palabra y en cada logro. Este trabajo es un reflejo de la pasión, la perseverancia y el amor de quienes me rodearon. Gracias por haber sido mi luz y mi soporte; los llevo conmigo siempre.

*Edwin Herney Rosero Betancourt*



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Agradecimientos**

Al concluir una etapa maravillosa en nuestras vidas, queremos extender un profundo agradecimiento a la Universidad CESMAG por brindarnos una formación integral, tanto académica como espiritual.

A la facultad de educación por brindarnos los contenidos fundamentales y necesarios para alcanzar nuestra formación profesional, así como al programa de licenciatura en educación física, que con su organización nos permitió desarrollar satisfactoriamente todos los programas académicos de la licenciatura, cada uno es valioso y nos proporcionó aprendizajes significativos que aplicaremos en nuestra práctica como educadores físicos.

Y por último a nuestro asesor, ya que, gracias a su orientación clara durante este proceso, nuestro grupo pudo encontrar la manera de resolver las dudas que se presentaban en el camino.

*Brayan Orlando Acosta Rosero*

*Estivedt David Morales Fuepaz*

*Edwin Herney Rosero Betancourt*

*Luis Fernando Salas Castañeda*

# Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

## TABLA DE CONTENIDO

Nota de aceptación.....	3
Nota de exclusión.....	4
RESUMEN ANALÍTICO DEL ESTUDIO .....	12
R.A.E.....	12
INTRODUCCIÓN.....	18
1. TEMA DE INVESTIGACIÓN .....	19
2. CONTEXTUALIZACIÓN .....	20
2.1 Macro contexto.....	20
2.2 Micro contexto .....	23
3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	24
3.1 Descripción del problema.....	24
3.2 Formulación del problema .....	27
4. JUSTIFICACIÓN .....	28
5. OBJETIVOS.....	30
5.1 Objetivo general .....	30
5.2 Objetivos específicos .....	30
6. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	31
6.1 Pedagogía y diversidad.....	31
7. METODOLOGÍA.....	33
7.1 Paradigma Cualitativo.....	33
7.2 Enfoque Critico Social .....	34
7.3 Método Investigación Acción .....	34
7.4 Unidad de análisis .....	35
7.5 Unidad de trabajo.....	35
7.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	36
8. REFERENTES TEÓRICOS.....	40
8.1 Categorización .....	40
8.2 Referente documental histórico.....	40
8.3 Referente investigativo.....	42
8.4 Referente legal.....	45
8.5 Referente teórico conceptual .....	47
9. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.....	52
9.1 Título: <i>"HAGO AMIGOS JUGANDO"</i> .....	52
9.2. Caracterización de intervención .....	52

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

9.3 Pensamiento Pedagógico.....	53
9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica.....	55
9.5 Plan de actividades y procedimientos.....	57
9.5.1 .....	57
10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	120
10.1 Identificar Comportamientos Inclusivos.....	120
10.2 Integración y aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje.....	130
10.3 Evaluando resultados a través de las actividades lúdicas recreativas.....	142
11. CONCLUSIONES .....	147
12. RECOMENDACIONES.....	149
BIBLIOGRAFÍA .....	151
Anexos.....	157
II. INFORMACIÓN SOBRE EL REPRESENTANTE LEGAL O TUTOR.....	175

## RESUMEN ANALÍTICO DEL ESTUDIO

R.A.E.

CÓDIGO:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

**PROGRAMA ACADÉMICO:** Licenciatura en Educación Física.

**FECHA DE ELABORACIÓN:** mayo 2024

**AUTORES DE LA INVESTIGACIÓN** Acosta Rosero Brayan Orlando, Morales Fuelpaz Estivedt David, Rosero Betancourt Edwin Herney, Salas Castañeda Luis Fernando.

**ASESOR:** Mg. Andrés Guerrero.

**TÍTULO:** Los juegos recreativos como estrategia pedagógica para fortalecer la educación inclusiva de los estudiantes de grado 4-1 de la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores

**PALABRAS CLAVE:** Educación inclusiva, diversidad, valores, identidad, convivencia, respeto, empatía, juegos recreativos.

**DESCRIPCIÓN:** En el desarrollo de esta investigación sobre los juegos recreativos, como estrategia pedagógica para analizar la educación inclusiva en estudiantes de cuarto uno, el objetivo principal es promover la educación inclusiva en los estudiantes de grado cuarto de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores.

Se busca resolver la pregunta formulada: "¿Cómo fortalecer la educación inclusiva en el aula escolar, entre los estudiantes del grado cuarto uno de la IEM Ciudad de Pasto - sede Miraflores?". Para abordar esta pregunta, se llevó a cabo un acercamiento directo con los estudiantes de cuarto uno, con el objetivo de promover la inclusión. Este proceso se basó en la observación participante, diarios de campo y grupo focal.

Durante este proceso, se utilizaron técnicas como talleres pedagógicos y/o planes de clase para recopilar información relevante de los estudiantes. Estos planes de clase y preguntas fueron diseñados específicamente para obtener datos necesarios para el desarrollo de los objetivos específicos de la investigación.

**CONTENIDO:** El proyecto de investigación se divide en once capítulos, los cuales se conceptualizan de la siguiente manera: El primer capítulo, se centra en el tema de investigación sin presentar divisiones específicas. En el segundo capítulo, se aborda la contextualización, donde se estudian tanto el macro contexto como el micro contexto. El tercer capítulo se dedica al problema de

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

investigación, incluyendo su descripción y formulación. A continuación, en el cuarto capítulo se desarrolla la justificación de la investigación. El quinto capítulo se enfoca en el desarrollo de los objetivos, tanto general como específicos. Por otro lado, el sexto capítulo se dedica a la línea de investigación, abarcando toda la información relacionada con este aspecto.

En el sexto capítulo, se aborda la metodología de la investigación, que incluye temas como el paradigma cualitativo, el enfoque crítico social, el método investigación acción, la unidad de análisis y la unidad de trabajo. Además, se describen las técnicas utilizadas para la recolección de información. En el séptimo capítulo, se presenta el marco teórico y conceptual del problema, que abarca el referente investigativo, el marco legal y el referente teórico de categorías y subcategorías.

Los últimos tres capítulos se centran en el desarrollo de los objetivos y el análisis de los resultados obtenidos. En el noveno capítulo, se lleva a cabo el análisis e interpretación de los resultados. En el décimo capítulo, se presentan las conclusiones derivadas del estudio. Y finalmente, en el undécimo capítulo, se ofrecen recomendaciones basadas en los hallazgos de la investigación. De esta manera, finaliza el trabajo investigativo.

**Metodología:** La siguiente investigación se desarrolla dentro del enfoque crítico social, ya que buscó fortalecer la educación inclusiva en los estudiantes del grado cuarto uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores estableciendo los juegos recreativos como estrategia pedagógica para lograrlo. El enfoque crítico social tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuesta a los problemas específicos presentes en el núcleo de la población sujeto de estudio.

Es importante resaltar que el enfoque crítico social busca la participación activa de cada uno de sus miembros. De esa manera, los estudiantes obtendrán una ganancia en cuanto al desarrollo de su aprendizaje, logrando así comprender y recopilar información sobre los juegos recreativos y cómo se han practicado estos en el aula.

El enfoque utilizado en esta investigación es el método investigación acción, ya que se busca comprender información a través de un rol doble, el de investigador y participante, de tal manera que se pueda observar y trabajar con la población sujeto de estudio, todo lo relacionado con la educación inclusiva, para obtener una comprensión más completa de la situación.

**Línea de investigación:** Este proyecto de investigación, que se articula a la línea de investigación pedagogía y diversidad, tiene como fin, responder a las necesidades de los niños y niñas con la pedagogía que se requiere para resolver el problema de inclusión y diversidad en el aula de clases. Mediante esta propuesta, se pretende hacer hincapié a los altos niveles de exclusión. En

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

consecuencia, debe verse como una interacción, mediante el respeto hacia las diferencias individuales de los demás.

**Conclusiones:** Esta sección resume los hallazgos clave y proporciona recomendaciones para futuras investigaciones que profundicen en estos conocimientos.

Recapitulando todo lo que se realizó durante el proceso de investigación, se pudo llegar a la idea de que los juegos recreativos tuvieron un efecto positivo en los estudiantes del grado Cuarto - Uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores, ya que esta clase de juegos tienen como fin la mejora de destrezas a través de actividades consideradas divertidas. Además, ayudan a fortalecer las relaciones interpersonales dentro de un grupo mediante la interacción constante, cosa que se vio reflejado entre los estudiantes.

Se puede concluir desde la parte investigativa que, para llegar a un punto en el que se pueda entender lo que sucede desde diferentes aspectos, sin dejar de lado algún factor clave, se debe realizar un proceso claro y estructurado. Primero, se debe comenzar con un ejercicio de observación, como en este proyecto de investigación, donde se buscó analizar comportamientos clave de la población sujeto de estudio para que, al momento de aplicar de los juegos recreativos durante las sesiones de intervención, se pueda tener un rumbo claro sobre los pasos a seguir. Además, es esencial escuchar en todo momento a todos los miembros de la población participante, puesto que, son ellos quienes ayudan a que el proceso investigativo tenga un desarrollo fluido que evite estancamientos. Por esta razón, se les preguntó a los estudiantes del grado Cuarto - Uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores, en un punto de las sesiones, si los juegos que se estaban ejecutando eran de su agrado. Al recibir una respuesta positiva, se decidió darle continuidad a esta estrategia metodológica. Finalmente, al concluir las sesiones de intervención, se seleccionó una muestra de la población para aplicar una serie de preguntas. En resumidas cuentas, los niños afirmaron que los juegos recreativos fueron una excelente manera de forjar lazos de amistad y de ganar aprendizaje de una forma entretenida.

En base a la parte didáctica, centrada en los juegos recreativos y la educación inclusiva en los niños del grado cuarto uno, de la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores, se concluye que la implementación de los juegos recreativos en el contexto educativo ha demostrado ser una estrategia efectiva para impulsar la inclusión y el aprendizaje en niños de diferentes habilidades. A lo largo de la investigación, se observa como los juegos recreativos no solo inspiran la actividad física y el desarrollo motor, sino que también crean un campo inclusivo donde todos pueden participar, fortaleciendo así los lazos entre los estudiantes y creando ambientes de respeto y empatía dentro del grupo.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

De este modo, se respalda la importancia de promover la educación inclusiva a través de los juegos recreativos, creando entornos inclusivos y brindando herramientas necesarias para explorar la participación de los estudiantes.

La educación inclusiva es esencial para garantizar una educación de calidad y equitativa para todos los alumnos. En el caso específico del grado cuarto uno, se observa la importancia de la mediación de los docentes en la promoción de la inclusión y la creación de un entorno respetuoso y accesible. Sin embargo, se han identificado desafíos como la falta de interés en las actividades de educación física, la individualidad y la falta de lazos afectivos entre los estudiantes. Es necesario fomentar la participación activa, el respeto mutuo y el desarrollo integral de los estudiantes para promover la educación inclusiva. Se observa la necesidad de trabajar en el fortalecimiento de la comunicación, el trabajo en equipo y la convivencia, así como en la reducción de comportamientos inadecuados y la promoción de actitudes positivas hacia la práctica de actividad física, utilizando juegos recreativos como herramienta para fortalecer la convivencia y mejorar las actitudes de los alumnos.

En este proceso metodológico, fue necesario diseñar actividades recreativas, atractivas y significativas que promuevan la participación activa de los estudiantes, brindándoles un ambiente educativo seguro y cómodo. Sin embargo, los juegos recreativos pueden mejorar la atención y la cohesión entre los alumnos; aunque los estudiantes cambian de humor constantemente, es importante reconocer y abordar estos cambios en el contexto de la educación física y la educación inclusiva. En general, los juegos recreativos son una herramienta efectiva para promover el disfrute, la participación y el desarrollo integral de los estudiantes. Se destaca la importancia de enriquecer los espacios de aprendizaje y aprovechar todas las oportunidades para involucrar a los estudiantes en experiencias significativas y enriquecedoras, promoviendo valores como el trabajo en equipo, el respeto y la disciplina. Asimismo, se resalta la sensibilidad entre estudiantes como una cualidad fundamental para promover la empatía y la inclusión en el aula, lo que contribuye a mejorar la autoestima de los estudiantes y promover un ambiente de aprendizaje más enriquecedor para todos.

**Recomendaciones:** Tras dar por finalizado el trabajo de investigación, se debe proceder a realizar una serie de recomendaciones, las cuales buscan generar un aporte significativo en distintos ámbitos.

En primer lugar, se recomienda continuar con la búsqueda de estrategias que ayuden al mejoramiento de las relaciones interpersonales, por medio de la interacción constante. La creación de

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

estos procesos es un componente esencial para que, desde edades tempranas, se empiecen a generar actitudes positivas basadas en la empatía, buscando fortalecer la manera en que los estudiantes vean a los demás cómo alguien a quien se deba comprender y respetar, sin importar los diferentes aspectos que los diferencien.

Es importante seguir ayudando a generaciones actuales y futuras a trabajar en la mejora de las relaciones interpersonales ya que estas son la base para que desarrollen sus habilidades sociales y favorezcan sus emociones en relación con el entorno, convirtiéndolos en personas comprensivas con cualquier individuo y dejando de lado el egocentrismo para pensar en el otro.

Cabe resaltar que los juegos recreativos no sólo buscan divertir a los niños, sino que también los invitan a trabajar en equipo y aprender de sí mismos y de los demás. Estos juegos ayudan al desarrollo de las habilidades sociales, formando personas que se expresen, se comuniquen y sean empáticas con su entorno social. Además, mejoran su calidad de vida, obteniendo así, el llamado aprendizaje significativo. Por lo tanto, se aconseja seguir utilizando los juegos recreativos en procesos futuros que se encaminen a este fin.

A la Universidad Cesmag se recomienda brindar y ofrecer capacitación y cursos que proporcionan un aprendizaje continuo sobre la inclusión, nutriendo a los docentes con conocimientos y ejercicios aplicables de inclusión y cómo los juegos recreativos se pueden integrar en el aula. Se sugiere la integración de la inclusión en el plan de estudios, asegurando que la enseñanza de la inclusión esté presente en todos los cursos de educación física, adaptando actividades a las habilidades y necesidades.

Otra recomendación es impulsar las capacitaciones en diversidad, ofreciendo talleres o seminarios sobre diversidad para los futuros profesionales de educación física, capacitándolos para comprender las diferentes capacidades, culturas y necesidades del entorno donde trabajarán. Así mismo se aconseja crear prácticas que se enfoquen en la inclusión, fomentando la inclusión en las prácticas, brindando una visión diferente de la actividad física, permitiendo trabajar en contextos diversos, incluidos aquellos con discapacidades, habilidades diferentes y diversas culturas. Al seguir estas recomendaciones se puede garantizar una experiencia de juego inclusiva para los estudiantes que se preparan para ser licenciados en educación física.

Además, se le recomienda a la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores implementar jornadas donde se lleven a cabo actividades recreativas. De este modo, al aplicarlas desde una temprana edad, se fomentará un espíritu de integración, lo cual ayudará a los estudiantes a crecer cómo personas idóneas y fortalecer los lazos de inclusión mientras comparten con sus compañeros.



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Por último, se recomienda a los docentes de educación física aplicar con frecuencia los juegos recreativos, especialmente si se encuentran trabajando con población infantil. Si se aplica al menos un juego recreativo durante una clase, los niños captarán con gusto las indicaciones que se les den, además de que estos juegos ayudarán a que haya mayor cohesión de grupo, lo que a su vez hará que las clases se desarrollen en un ambiente armonioso. Por su parte, se recomienda a los estudiantes practicantes, que serán los próximos profesionales de la educación física que, desde sus prácticas pedagógicas, empiecen con la implementación didáctica de este tipo de juegos, lo cual les ayudará a ampliar sus horizontes sobre cómo hacer más dinámicas sus clases.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación, se enfocó en fortalecer inclusión educativa en el grado cuarto uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores, considerando que todos alumnos no cuentan con los mismos intereses, capacidades, procedencias, religiones, culturas y condiciones económicas. Por tal razón, se requieren diversos métodos pedagógicos y estratégicos para alcanzar el aprendizaje, que debe responder a las necesidades de los estudiantes, pensando en que cada alumno adquiere conocimientos a su propio ritmo, dado que posee sus propias habilidades y destrezas. Teniendo en cuenta que la educación inclusiva busca responder a la diversidad presente en el contexto educativo.

Debido a que dentro del contexto se cuenta con alumnos de diferentes procedencias, interacciones familiares distintas en cada uno de ellos, y lugares donde habitan con realidades poco parecidas, lo que genera una existencia variedad cultural, por lo tanto, se debe comprender que la educación inclusiva se muestra como un factor intrínseco en todas las personas sin excepciones. Por consiguiente, es de suma responsabilidad de todos aceptar que no todos ven el mundo de la misma manera a la que uno u otro pueda llegar a acostumbrarse.

La investigación tiene como objetivo encontrar maneras de promover una mejora significativa en la convivencia dentro del aula escolar, buscando fomentar el respeto, el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales de los estudiantes que se encuentran en la institución educativa y hacen parte de la población sujeto de estudio. La investigación se enfoca en la educación inclusiva en la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores con el grado cuarto uno, buscando promover un mejoramiento continuo de los estudiantes como personas empáticas. Asimismo, la inclusión es un elemento clave para construir una sociedad donde prime el respeto y que sea tolerante ante las diferencias con el otro. Dicho esto, la forma en que se busca fortalecer estos elementos ya nombrados anteriormente es mediante los juegos recreativos, ya que este tipo de juegos son muy útiles hacia la mejora y desarrollo de habilidades. Además, se muestran como una buena posibilidad para buscar profundizar en el trabajo en conjunto, llegando a forjar una unión de grupo, para poder mirar de forma progresiva interacciones en colectivo más sólidas, llevando todo esto a que cada uno de los estudiantes llegue a entender a otras personas de una forma más comprensiva.

Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

## **1. TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Educación inclusiva

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

### 2.1 Macro contexto

La presente investigación se desarrolló en la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores. El grupo de estudio consta de 25 alumnos, de los cuales 14 son niños y 11 niñas, que oscilan entre las edades de 8 a 10 años, y el rango de estratos se encuentra en las categorías 1, 2 y 3 del Sisben Nacional.

#### Figura 1.

*Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Miraflores*



**Nota.** Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas el 24 de octubre de 2022

Reseña histórica de la IEM. Ciudad de Pasto sede Miraflores (2010):

La IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores, remonta sus orígenes a la década de los años 60, puesto que por esa época y por iniciativa de un selecto grupo de altruistas ciudadanos se inició la construcción del Barrio Miraflores, con el liderazgo de la Junta de Acción Comunal que obtuvo su personería jurídica a través de la Resolución 334 del 3 de junio de 1968, presidida por el Señor Ramón Delgado y conformada además por Franco de la Rosa como

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

vicepresidente, Gilberto Bastidas en calidad de fiscal, Ernesto Albornoz como tesorero, Mauro Vallejo como secretario, y los señores Luís Guerrero, Merced Córdoba de Suárez, Alfonso Miranda, José F. González y Bolívar Lasso en calidad de vocal: La obra fue ejecutada por el Instituto de Crédito Territorial ICT y benefició a un gran sector de la población, en cumplimiento de las políticas sociales de los gobiernos de la época.

### Reseña histórica de la IEM. Ciudad de Pasto sede principal (2010):

La IEM Ciudad de Pasto, sede Miraflores. Aproximadamente por el año de 1957, nació la excelente idea de crear un colegio para la ciudad de Pasto, idea que surgió de don José Senén Ordóñez Bravo, que emprende la gestión en procura de la creación de un colegio que llevará el nombre de la muy noble Ciudad de Pasto. Para ese entonces, el contexto educativo en la capital de Nariño, se caracterizaba por el alto costo de las matrículas, pensiones y textos; la falta de centros educativos, injustificados requisitos para el ingreso a la educación. Fue así como mediante ordenanza N.º 51 de noviembre 30 de 1.958, emanada de la Honorable Asamblea Departamental de Nariño, la misma que fuera sancionada por el entonces Gobernador, Dr. Jorge Rasero Pastrana, se crea el Colegio Ciudad de Pasto, para atender la educación secundaria a estudiantes de ambos sexos.

### Ubicación de la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores (2010):

El lugar donde hoy funciona la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores, Carrera 2E - diagonal 16 C Barrio Miraflores, era un gran lote el que se dividió para construir el parque infantil, el polideportivo, la concentración escolar, la cancha de fútbol y el templo parroquial. La IEM Ciudad de Pasto abrió sus puertas en septiembre de 1969, cuando la Secretaría de Educación de Nariño le otorgó la licencia de funcionamiento, inició con 5 grados de 1 a 5, cada uno con un promedio de 25 estudiantes.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

La población que atiende la IEM Ciudad de Pasto es muy diversa, ya que acoge a todas las personas sin importar sus antecedentes sociales, culturales, religiosos, o sus diferencias en las habilidades y capacidades que cada alumno posee. Esto genera un ambiente más incluyente entre los variados grupos poblacionales que acuden a la institución educativa, tales como población venezolana, indígena, afrodescendientes y demás.

Debido a que la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores se encuentra ubicada en el suroriente de la ciudad, acuden estudiantes de los barrios aledaños como Belén, La Minga, 12 de octubre, El Rosario, Jamondino, Cantarana, Lorenzo, El Triunfo, Emilio Botero, Villa Olímpica, Villas del Sol, Santafé, Altos de Lorenzo, El Tejar, San Juan de los Pastos, Miraflores, Villa Olímpica y Villa Docente. Sin embargo, no solo asisten estudiantes de la capital del departamento de Nariño, sino también de municipios cercanos a la ciudad y de municipios de otros departamentos.

**Misión:** Educamos en altos niveles de competencias académicas, sociales, culturales, y formamos para la convivencia.

Es pertinente la misión respecto al presente tema de investigación, ya que fomenta la convivencia entre los alumnos dentro y fuera del contexto educativo, respetando las diferencias de los demás. Esto hace que el ambiente escolar sea más agradable y, por tanto, ayudará a llevar de forma adecuada este proceso investigativo.

**Visión:** Lideramos el desarrollo de los procesos académicos y convivenciales, para mejorar la calidad de vida de la región.

Es oportuna la visión respecto a este tema de investigación, ya que se dispone del talento humano y los recursos necesarios para prestar un servicio educativo idóneo. Esto ayudará al proceso investigativo, ya que, al haber un buen apoyo en cuanto a su función de mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa, se podrá realizar la investigación de forma adecuada y pertinente.

## 2.2 Micro contexto

Dicho esto, es pertinente mencionar que el grupo de estudio fueron; niños y niñas del grado cuarto uno de la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores.

### Figura 2.

*Población que es sujeto de estudio, niños y niñas de grado cuarto uno de la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores*



*Nota. Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas el 24 de octubre de 2022*

Teniendo en cuenta la población sujeta de estudio, es conveniente mencionar cual es la actividad económica principal a la que se dedican muchos de los padres de familia y acudientes de los estudiantes. En su mayoría, se dedican a la venta de productos en la central de abastos Potrerillo, aunque también que algunos son abogados, profesores y obtienen sus ingresos económicos de estas profesiones.

La IEM Ciudad de Pasto cuenta con los apoyos y soportes necesarios que se requieren para responder a las necesidades de inclusión en el contexto educativo. Aparte de atender a población con dificultades, ya sea de aprendizaje u otro tipo, también hay que tener en cuenta que los docentes y directivos de la institución educativa son los responsables de que los estudiantes puedan tener un mejor desarrollo acorde a sus capacidades de aprendizaje. A esto se suma la participación activa de los padres de los respectivos estudiantes en dicho proceso, lo cual está acorde con la investigación en curso, facilitando así el camino hacia la intervención con la población sujeta de estudio.

### **3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Descripción del problema**

La observación y desarrollo de la práctica pedagógica en la Institución Educativa permitieron evidenciar el comportamiento respecto a los demás de cada estudiante perteneciente la población sujeto de estudio.

La IEM Ciudad de Pasto se ha caracterizado por la formación de alumnos con valores y altos estándares de convivencia social y cultural. Sin embargo, durante la interacción con la población sujeto de estudio, se puede evidenciar que existen diversos problemas relacionados con la exclusión tales como:

El primer síntoma observado es exclusión basada en género: a medida que se conformaron grupos para realizar una actividad específica, los niños y niñas ya tienen un equipo de trabajo conformado, niños por un lado y niñas por otro. Al momento de integrarlos con un grupo distinto, se pudo evidenciar claramente el descontento por la mayoría de los estudiantes. Teniendo en cuenta que esta dificultad siempre se presenta desde el desarrollo psicomotor, este es un problema que afecta directamente a la inclusión entre los estudiantes.

Lo anterior es producto de que algunos de los niños manifestaron que no se sienten a gusto al trabajar con su género opuesto, dado que, para ellos, las mujeres no tienen el mismo desempeño al momento de ejecutar una determinada acción. Por su parte, las niñas declararon que no es muy agradable hacer parte de un equipo mixto, debido a que los niños toman las decisiones y no las hacen partícipes de los ejercicios a realizar, según como lo afirma Khamlichi. (2015):

A medida que van creciendo los niños tienden a mezclarse con el sexo opuesto, sobre todo entrando a la pubertad y adolescencia. No obstante, existen diferencias bien marcadas por la sociedad, como los juegos en los que pueden participar. Jugar con muñecas es de niñas, y con pelotas o deportes es de niños, esto puede generar exclusión social en la clase para aquellos niños que les gusta participar en actividades que no sean para su género, según los estándares sociales del lugar en el que crecen (p.5).

Cómo segundo síntoma se encontró el bajo rendimiento: se evidenció que muchos de los estudiantes tienen bajas calificaciones en sus diferentes espacios académicos, ya que no responden en las clases de la manera adecuada.



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Lo anterior es producto de diversos factores que influyen en su desempeño académico, tales como el desinterés por las actividades, el ambiente que se vive en el salón, el disgusto por un determinado espacio académico y, en muchos casos, la falta de acompañamiento de los padres o acudientes debido al trabajo o profesión, Ceballos (1982) afirma lo siguiente:

La importancia de la participación de los padres de familia, en la labor escolar de sus hijos, no sólo desde el punto de vista afectivo y general, sino también participando prácticamente - entendiendo esto- como el tiempo que se le dedica al adolescente para ayudarlo objetivamente en sus labores escolares, es vital sobre todo cuando las tareas no han sido asimiladas correctamente

En tercer lugar, se descubrió el temor a expresarse libremente: esto es evidente al momento de desarrollar la clase, ya que cuando se pidió la participación de los alumnos, son muy pocos los que daban su punto de vista de lo que se está tratando; la gran mayoría de los estudiantes no participaban, y no es porque no sepan o no tengan una postura acerca del tema que se está desarrollando en la clase.

Lo anterior es producto del temor a equivocarse y que sus compañeros los tomen como objeto de burla y de las críticas que puedan surgir de quien los observa, que por lo general son expresiones tales como “bruto” o “mejor cállate”. Esto genera que el niño o la niña se sonrojen, pierda la concentración y sienta vergüenza, tartamudez, etc. Razón por la cual los niños y niñas se abstienen de dar su opinión, según Bautista (2008):

Puede ser el temor natural, al referirme a esto quiero decir que existen niños(as) que no se formaron en una sociedad abierta y comunicativa, por ejemplo: los niños del área rural tienen miedo a hablar con personas extrañas y cuando emigran a las ciudades no pueden dialogar, ni expresarse con facilidad. Ahora respondiendo a la pregunta de ¿por qué tenemos miedo?

Por miedo a ser observado, por miedo al fracaso, por miedo a ser discriminados, por la falta de dominio del tema a tratar, por miedo a pensar que las personas se reirán de uno mismo (p.8).

A manera de síntesis se presenta la siguiente tabla, en donde se exponen síntomas y causas de esta investigación.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Tabla 1.**

*Síntomas y Causas*

<b>Síntomas.</b>	<b>Causas.</b>
Exclusión de género	Los niños tienden a hacer de lado a las niñas en las actividades realizadas, puesto que sienten que ellas no tienen las mismas habilidades físicas.
Bajo rendimiento	Por la falta de interés de algunos estudiantes en las temáticas a desarrollar, el ambiente que se vive en el salón, el disgusto por un determinado espacio académico y falta de acompañamiento de padres o acudientes.
Temor a expresarse libremente	Muchos estudiantes sienten miedo a ser juzgados por el resto tras cometer una equivocación, tienden a permanecer en silencio ocultando así las ideas que tienen en mente.

**Nota.** Elaboración propia.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **3.2 Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer la educación inclusiva a través de los juegos recreativos en el aula escolar, entre los estudiantes de grado cuarto uno, de la IEM Ciudad de Pasto, sede Miraflores?

#### 4. JUSTIFICACIÓN

La educación inclusiva es un ideal que busca construir un sistema educativo donde todos los estudiantes, sin importar sus diferencias, tengan la oportunidad de aprender, crecer y desarrollarse plenamente. En la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores, este ideal se enfrenta a la realidad de un entorno escolar donde la inclusión no siempre es una realidad. La presencia de barreras, como las diferencias en la interacción entre niños y niñas, el bajo rendimiento académico y el miedo a participar en clase, impiden que todos los estudiantes se sientan integrados y valorados. Estas barreras no solo afectan el desarrollo académico, sino también el personal y social de los estudiantes, creando un ambiente donde algunos se sienten excluidos y marginados.

Este proyecto surge con la convicción de que la educación física, a través de juegos recreativos, puede ser un motor de cambio para construir una escuela más inclusiva y equitativa. Los juegos recreativos, al promover la interacción, el trabajo en equipo, la participación activa y la diversificación del aprendizaje, crean un espacio donde todos se sienten incluidos y valorados. Las actividades lúdicas permiten que los estudiantes se expresen libremente, superen sus miedos, desarrollen habilidades sociales y aprendan a trabajar en colaboración, creando un ambiente de respeto y comprensión mutua.

El análisis y desarrollo detallado de la educación inclusiva tiene directa relación con dos objetivos importantes del desarrollo sostenible los cuales son: Educación de calidad e igualdad de género. Se busca mejorar la convivencia e incluir a niños y niñas en un mismo entorno académico, lo cual es importante para fomentar el buen comportamiento y favorecer el rendimiento académico de los alumnos y mejorar la calidad educativa, según como lo afirma a continuación Burgos. (2009):

La inclusión más que un método, una filosofía o un programa de investigación; es una forma de vivir. Tiene que ver con el "vivir juntos", con la "acogida al extraño" y con volver a ser todos uno. Creemos simplemente que la inclusión es una forma mejor de vivir. Es lo opuesto a la segregación. La "inclusión" determina dónde vivimos, recibimos educación, trabajamos y jugamos. Tiene que ver con el cambio de nuestros corazones y valores (p.83).

Por consiguiente, la característica novedosa de esta investigación fue que todos los niños y niñas de la comunidad educativa aprendieron juntos en un mismo entorno, dado que esta es la base para educar personas tolerantes, respetuosas y empáticas, donde unos aprenden de otros.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

La implementación de juegos recreativos en la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores no solo busca mejorar la convivencia escolar, sino también fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes. Fomentar la tolerancia, el respeto y la empatía entre los estudiantes, crear un ambiente escolar más sano y positivo, integrar a los estudiantes en un mismo entorno académico y fortalecer la participación de las familias como parte activa de la comunidad educativa, son algunos de los objetivos que se buscan alcanzar con este proyecto. Al involucrar a las familias en el proceso educativo, se busca crear un entorno donde todos trabajan juntos para el bienestar de los niños, asegurando que la escuela sea un espacio donde todos se sientan bienvenidos y apoyados.

La inclusión es un camino hacia un futuro mejor, un futuro donde todos tienen la oportunidad de crecer, aprender y desarrollarse plenamente. Este proyecto es un paso crucial en esa dirección, un paso que nos permitirá construir una escuela más justa, equitativa y enriquecedora para todos. Al implementar juegos recreativos en la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores, no solo se busca mejorar la calidad de la educación, sino también construir una sociedad más justa e inclusiva, donde todos tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo general**

Fortalecer los procesos de educación inclusiva en los estudiantes del grado cuarto uno, de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores, a través de los juegos recreativos.

### **5.2 Objetivos específicos**

- Analizar la educación inclusiva y como esta se vivencia desde el área de educación física en los estudiantes del grado cuarto uno en la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores
- Implementar los juegos recreativos para fortalecer el proceso inclusivo en el aula de los estudiantes del grado cuarto uno la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores.
- Evaluar el efecto de los juegos recreativos en la educación inclusiva de los estudiantes del grado cuarto uno la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores.

## 6. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

### 6.1 Pedagogía y diversidad

Educar desde la pedagogía y la diversidad constituye actualmente uno de los retos más trascendentes e importantes de la educación en nuestras regiones, donde uno de los principales actores para el fortalecimiento de la diversidad en los contextos educativos viene a ser el docente, que es la base fundamental para el desarrollo de una sana convivencia entre los alumnos que hacen parte del contexto educativo.

Por tal razón, es pertinente reseñar lo indicado por Tedesco (1995) quien afirma que es necesario:

Promover el vínculo entre los diferentes, promover la discusión, el diálogo y el intercambio. En este sentido y frente a la gran diversidad de opciones que un sujeto encontrará en el desarrollo de sus vínculos sociales, la función de la escuela en relación con la formación de la personalidad consiste en fijar los marcos de referencia que permitirán a cada uno elegir y construir su o sus múltiples identidades (p.129).

El conocimiento del entorno socio cultural, es parte fundamental para tener una idea clara del comportamiento de cada alumno, puesto que, determina significativamente sus capacidades individuales.

Según Sánchez (2002), la pedagogía y diversidad Requiere un adecuado conocimiento de sí mismo y de los demás, una extensa percepción de los fenómenos culturales, sociales, económicos y políticos que se generan en su entorno, un apropiado desarrollo de sus valores, aptitudes, destrezas y un buen desenvolvimiento para convivir en libertad, democracia y solidariamente (pp. 17-18).

De ahí que nuestro trabajo de investigación se acoge a esta línea, debido a que responde a las necesidades de los niños y niñas con la pedagogía que se requiere para resolver el problema de inclusión y diversidad en el aula de clases de la IEM Ciudad de Pasto, sede Miraflores.

Esta línea de investigación, permite conocer la metodología adecuada que se debe tener para aplicarla en el contexto, buscar el mejor camino para responder a la diversidad del alumnado, aprender a vivir con la diferencia y desde esas diferencias favorecer el aprendizaje de los estudiantes, mejorando el comportamiento y desenvolvimiento adecuado en las relaciones interpersonales.

Es así que, para responder a los procesos de pedagogía y diversidad, se hace más que necesario esta línea de investigación, donde indica que la inclusión y la diversidad es un proceso mediante el cual se pretende hacer hincapié a los altos niveles de exclusión. En consecuencia, debe verse como una

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

interacción mediante el respeto hacia las diferencias individuales de los demás, de manera que se pueda tener un ambiente de equidad y las mismas condiciones de aprendizaje.



## 7. METODOLOGÍA

### 7.1 Paradigma Cualitativo

En este sentido, es importante resaltar qué el paradigma que se utiliza para el desarrollo y correcta ejecución de este proyecto de investigación es el paradigma cualitativo. Esto nos permite que las aplicaciones que se le dé en el estudio de un fenómeno estén justificadas acerca de lo que se pretende conocer acerca de él. Es importante mencionar que los resultados pueden llegar a ser generalizados más que al propio individuo, grupo social o comunidad en la que se realice. Pues, siendo en la investigación cualitativa uno de los objetivos más importantes, el conocer y comprender la subjetividad. Además de esto, este paradigma ayuda a obtener una clara comprensión de las emociones y sentimientos, las cuales se puedan presentar durante los momentos en donde se realizan sesiones de clase con cada una de las personas que hacen parte de la población, que se encuentra en el contexto destinado a realizar dicho estudio investigativo y sobre cómo esto puede afectar a su correcto desarrollo emocional o, por el contrario, cómo puede beneficiar estos sentires al momento de encontrar satisfacción en una actividad que estén realizando. Asimismo, al momento de tener una interacción positiva con alguien que haga parte de su círculo social.

Por otro lado, Arribas LPE, Gómez MY, Guillen EAL (2021) afirman que el paradigma cualitativo en la investigación comunica los resultados en base a competencias investigativas y comunicativas para poder clarificar actores, sectores o grupos que no son conocidos o no están definidos y/o permitir la participación de los grupos sociales en el proceso de investigación, por lo que no se limita solamente a dar resultados en escalas exactas.

Estas definiciones se ajustan a la presente investigación, ya que se busca entender por qué se generan tantos conflictos entre el alumnado en un contexto concreto. Con el objetivo de introducir una estrategia de acción que cambie las prácticas educativas y ayude a disminuir los niveles de exclusión, favoreciendo la adquisición de habilidades sociales en el alumnado.

Otra razón por la cual se escogió el paradigma cualitativo para este proyecto investigativo, es que los individuos son agentes activos en la construcción y determinación de las realidades que se encuentran. “El paradigma cualitativo hace referencia al modo en que nos enfocamos en los problemas y buscamos respuestas, a la manera de realizar una investigación.” Quecedo & Carlos. (2003).

Además, Saldana (2016) se centra en el paradigma cualitativo, como una herramienta para la codificación de datos y la interpretación de sus significados. Su forma de dar análisis a distintas

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

situaciones es práctica y accesible, ayudando a los investigadores a organizar y dar sentido a grandes volúmenes de información cualitativa.

### **7.2 Enfoque Crítico Social**

En la metodología de investigación se encuentra diferentes corrientes del pensamiento y las diversas maneras de explicar un problema. En esta investigación, resulta indispensable pensar en el enfoque crítico social. Este enfoque promueve las transformaciones sociales, dando respuesta a los problemas específicos presentes en el núcleo de la población sujeto de estudio, pero con la participación activa de cada uno de sus miembros. De esa manera, los estudiantes obtendrán una ganancia en cuanto al desarrollo de su aprendizaje, puesto que así lograrán pensar con criterio propio para ir en búsqueda de soluciones o formas de resolver alguna incógnita ante cualquier suceso del que sean testigos en cualquier momento.

El enfoque crítico social de acuerdo con Arnal (1992) adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (p.98). Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se fundamenta principalmente, en las necesidades de los grupos de estudio, interactuando con los mismos, fomentando así una transformación social para que cada individuo tome conciencia del rol que le corresponde tomar dentro del grupo, desarrollando un proceso de reconstrucción a la problemática que se suscite dentro del contexto en el cual pertenece.

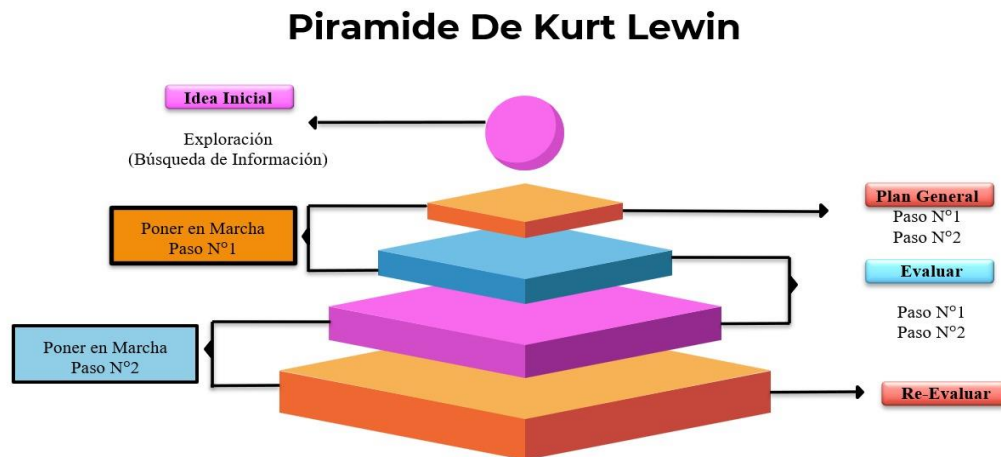
También, Páez Martínez (2020), propone que el enfoque de investigación socio crítico es el que integra el pensamiento crítico en la educación, enfatizando la importancia del autorreflexión y la acción social para fomentar un aprendizaje significativo y transformador en las comunidades educativas.

### **7.3 Método Investigación Acción**

Para esta investigación, se utilizó el método investigación acción. Es importante que quien ejecute el proceso investigativo se adentre en el espacio donde va a trabajar, en este caso, en la IEM Ciudad de pasto, “sede Miraflores”. En este método, el investigador tiene un doble rol: el de investigador y el de participante. De esta manera, puede observar y trabajar con la población sujeto de estudio en todo lo relacionado con la educación inclusiva. Esta intervención permitirá recoger información importante que ayudará a dar solución a la problemática que se está trabajando.

**Figura 3.**

*Pirámide de Kurt Lewin*



**Nota.** Modelo inicial: investigación Acción kurt Lewin (1944)

Dicho lo anterior es importante tener en cuenta la opinión de Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010) donde afirman que la investigación-acción se puede comprender como “el estudio de un contexto social donde mediante un proceso de investigación con pasos “en espiral”, se investiga al mismo tiempo que se interviene” En este tipo de investigación, las personas pertenecientes a un grupo o comunidad participan activamente en el proceso investigativo, contribuyendo a la identificación del problema en estudio y la identificación de posibles soluciones.

#### **7.4 Unidad de análisis**

La Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto, es un centro de carácter público que ayuda a brindar educación a niños y niñas que habitan en el municipio de Pasto del departamento de Nariño, esta institución educativa se caracteriza por tener un aproximado de 5800 estudiantes repartidos en tres sedes, donde se trabaja en jornadas tanto de la mañana como de la tarde.

#### **7.5 Unidad de trabajo.**

El grupo poblacional con el que se realizó el trabajo de investigación consta de un total de 25 estudiantes, entre los cuales son 11 niñas y 14 niños, pertenecientes al grado Cuarto Uno de la IEM Ciudad de Pasto – Sede Miraflores.

## **7.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Para la resolución de los objetivos de esta investigación se propone las siguientes técnicas:

**Observación participante:** La observación, especialmente la observación participante, ha sido utilizada en varias disciplinas como instrumento en la investigación cualitativa para recoger datos sobre la gente, los procesos y las culturas. Este artículo proporciona una revisión de varias definiciones de la observación participante, la historia de su empleo, los objetivos para los cuales se ha usado, las posturas del observador, y cuándo, qué y cómo observar. Se discute asimismo la información para tomar y escribir notas de campo, con algunos ejercicios para enseñar técnicas de observación a investigadores en formación

### **Instrumentos de recolección de información**

En coherencia con las técnicas presentadas en el numeral anterior, se diseñarán los siguientes instrumentos de recolección de información.

**Cartografía social.** La cual se asocia a un ejercicio libre y colectivo de auto mapeo donde usualmente las comunidades u organizaciones que se disponen a realizar este tipo de ejercicios hacen una representación o significan su territorio en una hoja de papel, donde no es obligada o necesaria la rigurosidad euclidiana cartográfica que hace mención a la localización exacta de un punto en el plano. Se parte de un objetivo previamente trazado por ellos mismos, el cual le da forma al ejercicio de auto mapeo (Andrade y Santamaría, 1997; Restrepo, Velasco y Preciado, 1999; Andrade, 2001; Herrera, 2001; Barrera, 2009; Herrera, 2009; Offen, 2009; Ulloa, 2012; Barragán, 2012),

**Planes de clase.** Elaborar planes de clase es realizar una actividad compleja en la que se debe tener en cuenta múltiples factores: estilos de enseñanza, características de los grupos, tiempo de clase, organización de ambiente de aprendizaje, situaciones sociales del entorno, entre otros. Con el propósito de integrar metodológicamente un conjunto de pautas para hacer más ágil y clara esta tarea, se propone que los planes giren en torno a los siguientes ítems: encabezado, inducción temática, objetivos, calentamiento, parte central, vuelta a la calma, recursos, evaluación y observaciones. Se busca una reflexión acerca de la concepción y organización de las sesiones de clase, de manera que se obtengan logros cualitativos en las estrategias de enseñanza y la didáctica de la educación física.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Bitácora.** Cuaderno de Bitácora es un instrumento pedagógico que actuará como soporte de las sesiones teóricas y prácticas de la materia y que presenta estas ventajas: refleja un tipo de aprendizaje participativo que integra diferentes estrategias docentes comprometiendo a los alumnos/as en su propio aprendizaje (Villar, 2002a).

**Guion de preguntas.** En la preparación de la entrevista, para abordar el tema del guion de las preguntas, es interesante tener en cuenta los tipos de pregunta que pueden resultar de los actos del lenguaje llevados a cabo por el entrevistador. Tomando como referencia L.E Alonso (1998:87)

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Tabla 1.**

*Operacionalización de objetivos*

<b>Objetivos específicos.</b>	<b>Técnica.</b>	<b>Instrumento.</b>
Analizar la educación inclusiva en los estudiantes del grado cuarto uno.	Observación participante	Cartografía social
Implementar los juegos recreativos en los estudiantes del grado cuarto uno.	Mediación Pedagógica Taller pedagógico	Bitácora
Evaluar el efecto de los juegos recreativos en la educación inclusiva de los estudiantes del grado cuarto uno	Grupo de discusión	Guion de preguntas

Nota. Elaboración propia.

Cornejo (2014), afirma que la integración escolar es un proceso que permite la incorporación de niños y niñas con discapacidad, a entornos y recursos educativos junto con niños y niñas que no presentan discapacidad. La literatura especializada señala que la integración debe ser un proceso que afecte a la escuela en su conjunto, y que permita transformar las antiguas prácticas y creencias sobre el aprendizaje.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### ***Guion de preguntas***

¿Cómo es la integración en los diversos espacios académicos, respecto a sus compañeros?

## 8. REFERENTES TEÓRICOS

### 8.1 Categorización

**Figura. 4**

*Figura categorización*



**Nota.** La presente investigación

### 8.2 Referente documental histórico

Teniendo en cuenta una perspectiva general, es bien sabido que, desde el inicio de la civilización, algunas personas han sido sometidas a la exclusión social, ya sea por deficiencias cognitivas, físicas, religiosas, económicas, de pensamiento, entre otras. Lo anterior les ha negado un desarrollo integral, creando brechas que dividen la sociedad en dos: los incluidos y los excluidos. En relación a lo anterior, una vez realizado un recorrido histórico amplio acerca de la educación inclusiva y viendo los principales factores a tener en cuenta en el diseño de estrategias pedagógicas para fortalecerla, se muestra a continuación la evolución que ha tenido a través del tiempo.

Para iniciar con este recorrido histórico, se tiene en primer lugar, en cómo era la educación inclusiva en la edad antigua, aproximadamente entre los años (3.300 a.C. – 476 d.C.) para Ramírez Valbuena. (2017) la educación de esta época se centró en el desarrollo de la guerra y las artes. Melero Raquel. (1990) describe en su libro, Así vivían en la antigua Grecia, cómo la gimnasia se valoraba en la formación del nuevo ciudadano y solo se permitía la asistencia de los hombres a los escenarios de enseñanza. Ya la mujer es excluida por completo de los procesos de enseñanza estructurada, relegándola al trabajo de casa. Para poder asistir a estos escenarios, era requisito indispensable no



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

presentar ningún tipo de discapacidad, lo cual generaba una exclusión en aquellas personas con limitaciones.

En segundo lugar, se da a conocer cómo era la educación inclusiva en el renacimiento, entre los siglos (XIV y XVI), durante este periodo, la educación se centró en el estudio de los clásicos y las matemáticas, se exploró en las ciencias, la historia, la música y la geografía. Las pautas que los docentes de esta época sembraron, se convirtieron en metodologías que perduraron por muchos años. Según estudio realizado por Schwartzman. (1996) para la Organización de los Estados Americanos (OEA), en este periodo se crearon las primeras universidades en América; sin embargo, continuaba siendo una educación excluyente y seleccionadora, solamente para hombres de clase alta y religiosos. La influencia de la iglesia católica era total, ya que ellos tenían el monopolio de decidir quién podía ser educado y quién no.

A partir de la década de los sesenta del siglo XX, surge una manera diferente de concebir la educación inclusiva, que se puede denominar "corriente normalizadora". Este enfoque defiende el derecho de las personas con discapacidad a llevar una vida común como el resto de la población. Junto con otros factores, el principio de "normalización" permitió cambiar la manera de concebir las deficiencias y la educación de los "deficientes". Estas ideas se recogieron en diversas declaraciones internacionales.

El informe de la UNESCO. (1968) en el que se define el dominio de la educación especial y se hace un llamado a los gobiernos sobre la igualdad de oportunidades para acceder a la educación.

La declaración de la ONU sobre los derechos de los Impedidos de 1975, donde se reconoce la necesidad de proteger los derechos de estas personas y de asegurar su bienestar y rehabilitación.

La declaración Universal de la ONU sobre los derechos Humanos de 1987, que defiende la igualdad de oportunidades sin importar el tipo de problema ni el país.

La declaración Mundial sobre Educación para Todos: Satisfacción de las Necesidades Básicas de Aprendizaje de 1990, según la cual toda persona debe contar con las posibilidades educativas para satisfacer sus necesidades de aprendizaje básicas.

Las Normas Uniformes sobre la Igualdad de Oportunidades de educación en los niveles primario, secundario y superior para los niños, jóvenes y adultos con discapacidad en entornos

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

integrados, además de velar porque la educación de las personas con discapacidad ocupe una parte importante en el sistema de enseñanza.

La Declaración de Salamanca España de 1994, en la que se habla de una educación para todos y de impartir la enseñanza a todos los niños, jóvenes y adultos con necesidades educativas especiales dentro del sistema común de educación.

### **8.3 Referente investigativo**

En el presente texto se da a conocer los diferentes referentes investigativos, internacionales, nacionales y locales, que sustentan la investigación que se está realizando acerca de la educación inclusiva y sus diferentes orientaciones con respecto al tema. Por lo tanto, se dará inicio con los referentes internacionales, por tal razón, en primer lugar, se tomó a:

León N. & Norman A. (2019) Realizaron una investigación en el colegio Diez de Agosto en Vinces Ecuador, titulada *Gestión e educación inclusiva de estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” Vinces, Ecuador, 2018*. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la gestión e educación inclusiva de estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, ubicada en el cantón Vinces, de la provincia de Los Ríos - Ecuador. El proceso metodológico fue considerado el método cuantitativo. Se concluye que existe una relación significativa entre la gestión educativa y la educación inclusiva encontrando que existen dificultades en la planificación educativa dentro de la entidad para que los estudiantes con necesidades educativas especiales sean mejor atendidos.

Otra contribución al tema de investigación lo hace Campa, R. (2017) quien presenta el trabajo: *Proceso de educación inclusiva para la atención a la diversidad: Propuestas de mejora en la Educación Primaria del Estado de Sonora*. La presente investigación tiene como objetivo identificar las condiciones educativas de las escuelas primarias para atender a la diversidad de alumnos e inclusión. Con la finalidad de articular una propuesta para el tratamiento educativo. Se realizó un análisis cualitativo empleando el programa Atlasti y el análisis del discurso de los participantes. Los resultados indican que tanto los recursos materiales y humanos influye manera altamente significativa en la participación e inclusión de los alumnos. Por último, se detecta que la inclusión favorece principalmente el desarrollo intelectual y social de los alumnos.

Para finalizar con los referentes internacionales, se tiene en cuenta a Vélez, V. (2016). con el trabajo titulado: *Educación inclusiva para personas con discapacidad en la provincia de Buenos Aires*.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Donde se plantea como objetivo general, comprender e interpretar las representaciones sociales frente a la educación inclusiva para personas con discapacidad. Para ello, se utilizó una estrategia metodológica cualitativa. Los resultados obtenidos develan que la representación frente al objeto de estudio es diferente para cada grupo de actores. Concluyendo que una vez los actores toman contacto con los procesos de educación inclusiva, adoptan una mirada más positiva, frente a la cual desean colaborar y cooperar, y frente a la cual va habiendo menor resistencia.

En ese orden de ideas, se presenta los referentes nacionales, iniciando con: Peraza Liliana (2017) quien realizó una investigación en Bogotá, Colombia, titulada: *Evaluación de la gestión en el área académica del programa de inclusión escolar en el colegio Inem Santiago Pérez, sección primaria, jornada tarde*. La cual tuvo como objetivo, evaluar los resultados del área de gestión académica del programa de inclusión escolar en la sección de básica primaria de primero a quinto, en el colegio INEM Santiago Pérez. Su investigación se desarrolló fundamentalmente desde el paradigma interpretativo con un enfoque cualitativo. Como herramienta principal utilizó la entrevista y la encuesta. Como resultado manifiesta que los docentes tienen desconocimiento conceptual del tema, de sus objetivos y el proceso que se debe desarrollar para fortalecerlo. Ella concluye que el estudio evaluativo realizado al programa de inclusión del colegio INEM Santiago Pérez, ha revelado aspectos importantes que dan cuenta de los resultados que se han obtenido en el área de gestión académica durante su ejecución.

Continuando con los referentes nacionales, en segundo lugar, se toma a Santana Alirio., & Mendoza José (2017) quienes llevaron a cabo una investigación en Neiva, Colombia, titulada: *Procesos de inclusión en instituciones educativas del municipio de Neiva*. Donde el objetivo fue caracterizar los procesos de educación inclusiva implementados por la Secretaría de Educación en el municipio de Neiva. La investigación se realizó desde el método etnográfico, con un enfoque cualitativo, teniendo como herramienta principal, la entrevista semiestructurada. El resultado obtenido en la investigación da cuenta que los funcionarios son competentes en el tema de inclusión de la Secretaría de Educación Municipal y asumen el proceso de educación inclusiva desde la atención técnica a los estudiantes en condición de discapacidad. Por último, concluyen que los esfuerzos, procesos y estrategias que se vienen adelantando en el municipio están encaminados al proceso de integración con los estudiantes que padezcan necesidades educativas especiales.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Para finalizar con los referentes nacionales, cabe resaltar la tesis de maestría desarrollada por Sierra Patricia (2017) quien realizó una investigación en Barranquilla Colombia, titulada: *La incorporación de la educación inclusiva y las comunidades de aula como cultura institucional*, con el objetivo de incorporar el enfoque de educación inclusiva, y comunidad de aula en la cultura institucional escolar. Esta investigación se ejecutó bajo el método etnográfico, con un enfoque cualitativo. La herramienta principal utilizada fue la entrevista. El resultado obtenido de este proceso investigativos, da a conocer qué es impostergable la incorporación de la inclusión en el ámbito cotidiano de la formación educativa, por lo tanto, la escuela debe reestructurarse desde cada uno de sus ámbitos de gestión para una adecuada prestación del servicio educativo. Ella concluye que La resistencia a los programas de innovación pedagógica y curricular, obstaculizan el desarrollo y puesta en práctica de los principios de justicia social para asumir un proceso de escuela incluyente.

Por último, es importante tener en cuenta los referentes investigativos regionales, por tal se ha tomado como primera instancia la opinión de:

Hernández Adriana., & Yarce Eunice (2022) quienes realizaron un artículo investigativo en San Juan de Pasto, titulado: *Evaluación de un programa de educación inclusiva en un colegio de la Ciudad de Pasto*. Donde el objetivo fue Evaluar el programa de educación inclusiva ‘Yo no me llamo inclusión’ del Colegio Mi Pequeño Mundo Gimnasio Los Andes de la ciudad de Pasto. El artículo se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, tomando como herramienta principal la entrevista semiestructurada. Teniendo como resultado, que el 60 % de los directivos dice conocer bastante los elementos legislativos e institucionales de la educación inclusiva, contrario a lo que sostienen los docentes de la institución (80 %) y los padres de familia (68,75 %), que expresan conocer poco sobre el tema. En conclusión, teniendo en cuenta los resultados anteriormente mencionados, se puede evidenciar, que la institución no cumple totalmente con los requerimientos básicos que se deben tener para brindar una educación inclusiva.

Angulo A, Córdoba A, & Quiñones O. (2018) efectuaron una investigación titulada: *El balón pesado como estrategia didáctica para favorecer la educación inclusiva dentro de la clase de educación física con el grado cuarto de la escuela popular Champagnat*. El objetivo principal del proyecto se enfocó en favorecer la educación inclusiva por medio del balón pesado dentro de la clase de educación física. Esta investigación se desarrolló desde la metodología cualitativa. Como herramienta principal se tomó la observación participante y mapa parlante. Finalmente se concluye con

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

la importancia del docente dentro del proceso de educación inclusiva el cual debe encontrar significados y alcanzar objetivos con el fin de brindar educación de calidad en las mismas condiciones de oportunidad para todos los estudiantes a su cargo.

De la cruz, D., & Guerrero, J. (2022) realizaron una investigación en San Juan de Pasto Colombia, titulada: *Educación inclusiva para estudiantes con discapacidad auditiva y visual en el contexto Universitario*. El objetivo principal fue develar aspectos del área psicoeducativa, necesarios en los docentes para fortalecer el proceso de aprendizaje en el aula de estudiantes con discapacidad auditiva y visual de programas adscritos a la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad de Nariño. Esta investigación se desarrolló desde la metodología cualitativa. Con un enfoque hermenéutico. La herramienta principal que se utilizó fue la entrevista semiestructurada. Como resultado proponen qué se puede fortalecer el acompañamiento realizado a estudiantes con discapacidad cuando ingresan a la universidad; esto es, un acompañamiento psicopedagógico que posibilite la apropiación de un ‘repertorio conductual’ para desenvolverse en la cotidianidad universitaria. Finalmente concluye que la universidad tiene la responsabilidad de promocionar profesionales con las competencias necesarias para interactuar en el mundo laboral, lo que implica preparar estudiantes desde un mismo horizonte curricular, realizando los ajustes razonables pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **8.4 Referente legal**

Es importante tener en cuenta las políticas que se han venido desarrollando acerca de la educación inclusiva, de manera internacional, nacional y regional.

La Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, en su undécima reunión, celebrada en París, del 14 de noviembre al 15 de diciembre de 1960, Recordando que la Declaración Universal de Derechos Humanos afirma el principio de que no deben establecerse discriminaciones y proclama el derecho de todos a la educación. Considerando que, según lo previsto en su Constitución, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura se propone instituir la cooperación entre las naciones a fin de asegurar el respeto universal de los derechos humanos y una igualdad de posibilidades de educación.

Por otro lado, y no menos importante hay que tener en cuenta la opinión de las organizaciones, UNICEF, UNESCO & la Fundación HINENI (2010). Hacia el desarrollo de escuelas inclusivas. Las cuales enfatizan en la convención de los Derechos del Niño en su artículo 2: Mediante el cual deja en

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

claro que los niños no deben ser objeto de ningún tipo de discriminación. Esto no significa tratar a todas las personas de la misma manera, sino, por el contrario, ofrecer las ayudas y oportunidades que cada persona necesita de acuerdo a sus características y necesidades individuales. En este sentido, la igualdad de oportunidades no hay que entenderla sólo en relación con el acceso a la educación sino también con el derecho a una educación de igual calidad.

Desde el contexto colombiano se han desarrollado diferentes avances dentro del marco legal, referentes a la educación inclusiva con el fin de garantizar cumplimiento de este derecho para todas las personas. La Constitución política de Colombia (1991), en el artículo 67 declara, que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, cuya garantía se asume corresponsablemente por el Estado, la sociedad y la familia. De esta manera, corresponde al Estado garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a todas y todos, sin excepción, las condiciones necesarias para acceder, permanecer y avanzar en el sistema educativo.

Por otro lado, se han desarrollado diferentes leyes que promueven la educación inclusiva en nuestro país. Una de estas es la ley 2216 del 23 de junio de 2022, por medio de la cual se promueve la educación inclusiva y el desarrollo integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje. El artículo 1 de la presente Ley manifiesta, promover la educación inclusiva efectiva y el desarrollo integral de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje desde la primera infancia hasta la educación media en las instituciones públicas y privadas del país. Para la garantía efectiva del derecho a la educación.

En última instancia es pertinente en la realización del trabajo investigativos, tener en cuenta el decreto 1421 de agosto 29 de 2017, expedido por el Ministerio de Educación Nacional. Mediante el cual se establecen los parámetros y criterios para el servicio educativo a la población con necesidades educativas especiales, sin discriminación alguna, quienes tienen el derecho de acceder a la oferta institucional existente, cercana a su lugar de residencia, con estudiantes de su edad y a recibir los apoyos y ajustes razonables que se requieren para que tengan un proceso educativo exitoso.

Por último, es conveniente tener en cuenta, como la educación inclusiva se ha venido implementando en el departamento de Nariño, mediante instituciones que rigen la educación en la región como son:

La Secretaría de Educación Departamental de Nariño, a través de su Programa Educación Inclusiva, organiza la oferta educativa para la población con Barreras en el Aprendizaje y la

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

participación y brinda acompañamiento a las instituciones educativas que reportan población con discapacidad, capacidades y talentos excepcionales. Dando cumplimiento al Decreto 1075 de 2015, que en su artículo 2 establece: “La población que presenta barreras para el aprendizaje y la participación por su condición de discapacidad y la que posee capacidad o talento excepcional tiene derecho a recibir una educación pertinente y sin ningún tipo de discriminación”. “La pertinencia radica en proporcionar los apoyos que cada individuo requiera para que sus derechos a la educación y a la participación social se desarrollen plenamente, puedan acceder a una educación primaria y a secundaria inclusiva, de calidad y gratuita en igualdad de condiciones con los demás, en la comunidad en que vivan”.

### **8.5 Referente teórico conceptual**

#### ***8.5.1 Educación inclusiva***

Según la UNESCO (2005), la Educación Inclusiva se puede entender como el afrontamiento y la respuesta a las necesidades de todos los estudiantes, por medio de la participación en el aprendizaje, en eventos de carácter cultural, comunitarios y minimizando la exclusión educativa dentro y fuera del sistema educativo. Haciendo responsable al sistema educativo de la educación de todos los educandos, realizando los cambios pertinentes en el sistema para que esto sea posible. Contestando a la amplitud de las necesidades educativas en entornos no formales y formales como objeto de la inclusión. La Educación Inclusiva, debe servir para cambiar el sistema educativo y su entorno, siendo efectiva ante la diversidad que existe en la sociedad. La oportunidad de enriquecer la enseñanza y el aprendizaje, gracias a la diversidad, así como la comodidad de estudiantes y profesores ante ella, esta debe ser la intención de la Educación Inclusiva.

Para Booth & Cols. (2006) La inclusión en educación significa: Aumentar la participación de los niños y jóvenes y reducir su exclusión de las culturas, las actividades y los grupos locales, reestructurar las culturas, políticas y prácticas de los centros de manera que sean sensibles a la diversidad de niños y jóvenes de la localidad, del mismo modo, considerar las diferencias entre los niños un recurso de apoyo al juego, el aprendizaje y la participación en lugar de un problema resolver.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **8.5.1.1. Diversidad.**

Para Simón & Echeita (2013), definen la Educación Inclusiva como el derecho de niños y niñas, en el que implica el desafío del cambio educativo hacia sistemas de calidad, equitativos y para todos, a lo largo de toda la vida, sin descalificar a las personas por su lugar de origen, sexo, salud, nivel social, etnia o cualquier otra singularidad.

La diversidad, según Besalú (2002), es el reconocimiento de la otra persona, de su individualidad, originalidad e irrepetibilidad, y se inscribe en un contexto de reivindicación de lo personal, del presente, de las diferencias. La diversidad es consustancial a la educación. Comparte protagonismo con los nuevos movimientos sociales, caracterizados todos ellos por acentuar aspectos parciales y bien delimitados de la realidad social.

El concepto de inclusión trata de abordar las diferentes situaciones que llevan a la exclusión social y educativa de muchos alumnos. Esto significa que las escuelas deben estar preparadas para acoger y educar a todos los alumnos y no solamente a los considerados como educables. Arnaiz. (2003).

El término inclusión según Ainscow (2001) es un “proceso de incremento de la participación de los alumnos en las culturas, currículos y comunidades de sus escuelas locales y de reducción de su exclusión de los mismos, sin olvidar, que la educación abarca muchos procesos que se desarrollan fuera de las escuelas”.

Blanco (2008), la educación inclusiva implica una visión diferente de la educación basada en la diversidad, considerando que cada alumno tiene unas capacidades, intereses, motivaciones y experiencias personales propias y únicas.

Podemos encontrar en Porter (2008) que afirma que “la inclusión escolar significa, simplemente, que todos los alumnos, incluso aquellos que tienen discapacidades o alguna otra necesidad especial, son escolarizados en aulas ordinarias, con sus compañeros de la misma edad y en escuelas de su comunidad”.

**a) Identidad.** Piaget define la identidad como una característica que surge desde los primeros esquemas de acción, y que tiene como finalidad dar continuidad y “permanencia sustancial” (Piaget, 1971; Pag. 61).

De La Torre (2001), afirma que cuando se habla de la identidad de un sujeto individual o colectivo hacemos referencia a procesos que nos permiten asumir que ese sujeto, en determinado



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

momento y contexto, es y tiene conciencia de ser él mismo, y que esa conciencia de sí se expresa (con mayor o menor elaboración) en su capacidad para diferenciarse de otros, identificarse con determinadas categorías, desarrollar sentimientos de pertenencia, mirarse reflexivamente y establecer narrativamente su continuidad a través de transformaciones y cambios. La identidad es la conciencia de mismidad, lo mismo se trate de una persona que de un grupo. Si se habla de la identidad personal, aunque filosóficamente se hable de la igualdad consigo mismo, el énfasis está en la diferencia con los demás; si se trata de una identidad colectiva, aunque es igualmente necesaria la diferencia con “otros” significativos, el énfasis está en la similitud entre los que comparten el mismo espacio socio psicológico de pertenencia.

Escudero, Trujillo y Pérez (2019) consideran que identidad como fenómeno subjetivo que se construye de manera simbólica por las interacciones de la persona y se encuentra ligada con sentido de pertenencia con grupos con características similares a la persona.

**b) Convivencia.** La convivencia según Berns, J. (2007) Se manifiesta mediante relaciones que superan las diferencias y se construyen sobre la base de la confianza, el respeto y el reconocimiento mutuos, y se considera ampliamente como un concepto relacionado con la inclusión y la integración social. El término convivencia se centra específicamente en las relaciones entre los grupos. Entre otras expresiones que intentan describir una visión similar cabe mencionar la cohesión social, la inclusión social y la integración social.

Jiménez Romero (2005) señala que la convivencia es un arte que involucra aprendizaje. Para este mismo autor la convivencia implica a dos o más personas que son diferentes en su relación, en la que siempre intervienen otros y que además está sujeta a cambios incesantes. Exige adaptarse a los demás y a la situación.

Por su parte, Chávez (2018), habla sobre la prioridad que se le debe dar a una serie de principios de la convivencia escolar: el buen trato, el respeto a la diversidad, la igualdad de derechos, la equidad, la justicia, la convivencia solidaria y el desarrollo de capacidades para la resolución no violenta de conflictos. Por tanto, la convivencia, desde la perspectiva de derechos humanos, implica una visión transformadora de la educación que promueva “la formación de sujetos autónomos, libres y responsables.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**8.5.1.2. Valores.** Los valores humanos son estudiados bajo dos vertientes principales: cultura e individuo. La primera de naturaleza sociológica y la segunda de naturaleza psicológica (Medeiros, 2012).

Según Rokeach y Regan (1980), los valores son comunes a todos los individuos, y expresan la forma como ellos creen que deben actuar frente a ciertos acontecimientos. Son comportamientos y actitudes exigidos y esperados socialmente, transmitidos mediante valores. Las personas son norteadas a internalizar tales valores ya que representan un padrón instituido por la sociedad.

Otra contribución a esta categoría lo hace Schuwartz (1999), los valores pueden ser caracterizados como aquello que el individuo concibe como deseable en relación a determinados aspectos de la vida que, orientando sus acciones, permiten considerar personas y eventos, justificando sus acciones y evaluaciones

Vásquez (1999) Este concepto abarca contenidos y significados diferentes y ha sido abordado desde diversas perspectivas y teorías. En sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad.

Guanipa & Angulo (2020) dicen que los valores influyen directamente en las concepciones de poder que tenga la sociedad civil organizada. Ya no se podrá hablar de poder como una fuerza ejercida unilateralmente, sino como el ejercicio de una facultad dada por un grupo de personas a un individuo o grupo particular. Pero esta no es consecuencia de la renuncia absoluta al poder de decisión, sino que los ciudadanos organizados piden cuentas a la persona o al grupo delegado de la labor realizada.

**a) Respeto.** Es importante tener en cuenta que son los valores, según la (RAE, 2014, def. 1) El respeto es un valor que permite que el hombre pueda reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad.

Para Delgado, I. (2020) el respeto es tratar de la misma manera a quienes luzcan, piensen o actúen diferente a nosotros. Las personas pueden tener rasgos físicos, creencias, costumbres y tradiciones diferentes a las nuestras. Es justamente esa diversidad la que enriquece a la sociedad.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Oliveros Donohue, M. (2019). Nos afirma que el respeto es un valor que permite al ser humano reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Con esto quiere decir que el respeto, es el reconocimiento del valor propio y de los derechos del individuo y de la sociedad, de tal modo que, si se consigue educar plenamente en este apartado, se formarán comunidades a futuro con un buen potencial de tolerancia, lo que a su vez hace que absolutamente se logre vivir en una sociedad armoniosa.

**b) Empatía.** La empatía es la actitud que tiene una persona para reconocer las emociones en los demás, es decir, es la capacidad de comprender los sentimientos de los otros y poder leer sus mensajes no verbales (Goleman, 1995).

Teniendo en cuenta la opinión de este mismo autor, Goleman (1997) La empatía se presenta cuando se delegan responsabilidades a otras personas, ayudan a sus compañeros, siendo sincero sobre sus conductas ante los demás, dando confianza a otros, cuando se es sensible ante el dolor ajeno, cuando se comprende fácilmente la posición de una persona dando consejos y apoyo al compañero, haciendo sentir bien a las otras personas.

De esta manera Alvarado (2022) para trabajar en base a la empatía, podría aceptarse que un centro educativo que vela por mantener las mejores condiciones de aprendizaje, tanto de su enfoque pedagógico como en el cuidado de las relaciones y el bienestar, y que acompaña la formación académica con la formación en justicia social y solidaridad puede incidir favorablemente en el desarrollo de personas adolescentes con una fuerte preocupación por el bienestar de la otredad, lo que abre la posibilidad de construir mejores condiciones para la consolidación de una cultura de paz en los centros educativos.

## **9. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

### **9.1 Título: “HAGO AMIGOS JUGANDO”**

### **9.2. Caracterización de intervención**

Los juegos recreativos son actividades didácticas en las que pueden llegar a participar hasta una cantidad indefinida de personas. Su finalidad principal es la de generar diversión y entretenimiento a quienes los estén llevando a cabo, lo que a su vez genera momentos clave de interacción social ayudando a la creación de nuevas relaciones interpersonales. El juego recreativo es una actividad lúdica que se realiza en el tiempo libre, pero también en el desarrollo de las clases de educación física. Estos se realizan en cualquier espacio, ya sea abierto o cerrado. Se trata de disfrutar, reír, gozar, dar felicidad, evitar el estrés. Se practica la socialización de los que juegan, hay algunas reglas que deben respetar para la buena convivencia durante el juego (Alvarado 2022). Por tal razón, los juegos recreativos son una herramienta eficaz que va en procura de aportar al bienestar de los estudiantes, en donde el excelente aprovechamiento del tiempo libre se convierte en una oportunidad valiosa para guiar a los niños por el camino de la convivencia orientada hacia la educación inclusiva.

Es importante recalcar que los juegos recreativos tienen que ver con la mejora de las habilidades sociales, puesto que las situaciones que se presenten dentro de la ejecución de uno o más juegos recreativos, hacen que los estudiantes salgan al menos por un momento de las percepciones que tienen dentro de su entorno, en este caso, en el del ámbito escolar, logrando que por medio de la interacción constante los estudiantes compartan momentos de disfrute con sus compañeros. Esto genera que cada estudiante logre llegar a ser más comprensivo con el sentir del otro, encontrándose poco a poco con un desarrollo de comportamiento más empático.

Por esta razón, a los niños del grado Cuarto Uno de la IEM Ciudad de Pasto – Sede Miraflores, se vio pertinente la implementación de los juegos recreativos como una estrategia para promover entre ellos la educación inclusiva, en búsqueda de un fortalecimiento de los estudiantes como grupo. Esto quiere decir que, a cada estudiante se le brinda, mediante los juegos recreativos, la posibilidad de salir de su zona de confort, abriéndoles múltiples posibilidades de poder tener un círculo de interacción más amplio, no solo limitándose a convivir con unos pocos. Tal efecto se logró mediante una serie de sesiones donde los juegos recreativos fueron la herramienta de aplicación. De igual forma, la lúdica que contienen estos juegos logró que los estudiantes tengan un contacto más allá de sus perspectivas

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

iniciales con lo que pueda llegar a ser desconocido, siendo esto el atreverse a buscar maneras diversas de convivir.

Al mismo tiempo, se debe comprender que no hay área escolar más capacitada como la educación física, para la formación de estas vivencias escolares, que van en rumbo hacia el constante compartir social con el otro. Es en estos espacios de clase en donde, por medio del dinamismo que caracteriza a esta asignatura y que ayuda a liberar al estudiante de la monotonía que pueda llegar a experimentar a diario dentro de un contexto educativo, por lo cual es de suma importancia que el docente de educación física sea clave en fortalecer la unión de grupo de sus estudiantes. Haciendo que sus clases sean encaminadas hacia la didáctica, y sin duda, los juegos recreativos son una herramienta facilitadora para lograr tal cometido.

### **9.3 Pensamiento Pedagógico**

Para el presente proyecto de investigación se ha explorado un enfoque pedagógico, que se fundamenta en ideas clave, cuyas herramientas de investigación han sido fundamentales en el ámbito de la educación inclusiva. Este pensamiento pedagógico se nutre de conceptos sólidamente establecidos por expertos en el campo, quienes han contribuido de manera significativa al entendimiento y desarrollo de prácticas inclusivas en el ámbito educativo. En este punto, resulta útil mencionar a Echeita & Simón (2013), quienes acercan su pensamiento hacia la educación inclusiva, ya que es un proceso orientado a garantizar el derecho a una educación de calidad a todos los estudiantes en igualdad de condiciones, considerando la equidad de oportunidades en la participación de los procesos integrales de aprendizaje.

La noción de Echeita & Simón (2013) es, que sin tener en cuenta las habilidades físicas o intelectuales de cada alumno, todos deben ser tratados con dignidad y tener las mismas oportunidades en el ámbito escolar, independientemente de sus capacidades. Los autores proponen que en el sistema educativo se debe: Respetar a cada estudiante por igual, sin discriminar por sus limitaciones físicas o intelectuales, garantizar que todos los alumnos, sin excepción, tengan las mismas condiciones y posibilidades de aprendizaje y desarrollo en la escuela, Asegurar que las diferencias individuales en cuanto a destrezas y talentos no sean un obstáculo para que cada estudiante reciba una educación de calidad y justa.

De acuerdo a lo mencionado por el autor, se puede interpretar que la educación debe ser inclusiva y equitativa, adaptándose a las necesidades particulares de cada alumno, pero sin perder de

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

vista que todos merecen ser valorados y tener las mismas oportunidades de crecer y aprender en el entorno escolar, esto implica no solo adaptar los contenidos y métodos de enseñanza, sino también fomentar una cultura escolar que valore y respete la diversidad. Además, en esta corriente de pensamiento, la diversidad no debe verse como un desafío a superar, sino como una oportunidad para enriquecer un proceso educativo. La equidad se convierte en un principio central, buscando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades para aprender y desarrollarse de forma idónea, considerando sus contextos y necesidades individuales.

Al mismo tiempo para Echeita & Simón, resulta indispensable que los docentes busquen abogar por tener una adaptación flexible del currículo para responder a las necesidades y capacidades de todos y cada uno de los estudiantes. Esto puede llegar a implicar modificaciones en los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las metodologías y las evaluaciones. Sumado a esto, esta flexibilidad permite que se reconozcan diferentes estilos de enseñanza que en algún punto se vean opacadas o de plano se ignoren por completo dentro de un sistema educativo, pudiendo lograr así que se distingan diversa cantidad de estrategias para aplicar una enseñanza versátil en todos sus sentidos.

No obstante, los progresos a los que se quiera llegar pueden verse obstaculizados si no existe un trabajo en equipo con un buen funcionamiento entre docentes, familias y profesionales, ya que el apoyo entre todas las partes involucradas en un proceso de desarrollo educativo es esencial para poder implementar una educación inclusiva y efectiva. Echeita y Simón enfatizan la necesidad de colaborar para desarrollar estrategias educativas que beneficien a todos los estudiantes, es por eso que para lograr formar sociedades que crezcan en total funcionalidad y armonía, se debe sentar las bases para que esto ocurra, formando con educación de calidad a las personas desde su niñez.

Sin embargo, Echeita & Simón (2013) recalcan también que, Al igual que ocurre con el profesorado, las decisiones que tomen los alumnos pueden llevarlos a perpetuar dinámicas que fijan su capacidad de aprendizaje como algo no modificable, o también para contribuir a la transformación gradual de su habilidad para aprender. Como agentes activos en su propio proceso educativo, los estudiantes tienen la capacidad y autonomía de ejercer su total influencia dentro de los espacios escolares, lo que hace que con frecuencia lleven a cabo acciones para resistir y contrarrestar los esfuerzos del profesorado por mejorar su capacidad de aprendizaje, por lo que se debe ser consciente de que no existe una solución única para resolver problemáticas, ya que si bien una estrategia ser eficaz para resolver inconvenientes de convivencia en un entorno, es probable que al aplicarse en un contexto

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

totalmente diferente al que se aplicó en un principio, es común que no alcance a tener la eficiencia que previamente se consiguió. El principio de la transformación solo puede generar un avance significativo si resulta de una acción conjunta, por lo que deben considerarse útiles todos los esfuerzos posibles que vayan en beneficio de crear un armónico bienestar social.

### **9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica.**

Los juegos recreativos son aquellas actividades en donde el principal objetivo es de provocar entretenimiento en las personas, logrando dar la sensación de encontrar placer y diversión de forma sana. Dentro de las actividades recreativas se pueden encontrar deportes como el fútbol, el baloncesto o el voleibol, solo que estos se enfocan con un objetivo o meta competitiva, a diferencia de los juegos recreativos donde la labor principal es la de divertirse.

También se sabe que los juegos recreativos son una herramienta eficaz para promover el disfrute, la participación y el desarrollo integral de los estudiantes y se destaca la importancia de enriquecer los espacios de aprendizaje y aprovechar todas las oportunidades para involucrar a los estudiantes en experiencias significativas y enriquecedoras, promoviendo valores como el trabajo en equipo, el respeto y la disciplina, también se sabe que los juegos recreativos pueden mejorar la atención y la cohesión entre los alumnos, esto debido a la interacción constante que hay en esta modalidad de juegos, Los juegos recreativos no solo pueden ser una forma efectiva de mantener la atención de los estudiantes y promover su participación activa, sino que también pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los alumnos.

De acuerdo con Suba, (2017) El juego es un medio de la educación física de carácter libre y espontáneo que promueve la integración y socialización en los educandos. Es un acto que representa el mundo adulto por un lado y nos permite relacionar el mundo real con el mundo imaginario por el otro. Este comportamiento evoluciona a partir de tres pasos: entretener, estimular la actividad e influir en el desarrollo.

Es clave comprender que los juegos recreativos son parte fundamental dentro de las clases de educación física, ya que este tipo de actividades por la didáctica y dinamismo que los caracteriza genera en los estudiantes momentos de entretenimiento, y al mismo tiempo ya que estos juegos se realizan ya sea en equipo o con interacción constante, se crea un sentimiento de colaboración, por lo que el educador físico debe estar preparado para educar de manera correcta en base a estos comportamientos que se puedan llegar a presentar y no solamente centrar sus clases en base a deportes competitivos, que

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

si bien también son importantes para la preparación física, tampoco se debe caer en el error de dejar de lado la parte lúdica y recreativa. Enfrentar estos desafíos sociales en la educación física requiere el compromiso de las instituciones educativas, los docentes, los estudiantes y la sociedad en general. Por tanto, es necesario trabajar en conjunto para promover la importancia de una educación física de calidad y crear entornos que faciliten la participación activa y el desarrollo saludable de los estudiantes (Ortiz, Taveras & Bennisar 2023).

Los juegos recreativos pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la atención y la cohesión entre los alumnos, lo que facilita su participación activa y ordenada en las actividades escolares. Además, las actividades recreativas, son sin duda un elemento bastante eficaz para el aprovechamiento productivo del tiempo libre, todo con el fin de utilizar los ratos de ocio para un beneficio que va desde la persona a nivel individual, como de la búsqueda de provocar un impacto positivo en alguna comunidad determinada. Las actividades lúdicas que el niño realiza a lo largo de la infancia, le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, desahogar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo (Jiménez, Ludeña & Medina 2022).

Uno de los elementos en los que se subdividen los juegos recreativos son los juegos cooperativos, estos son pieza clave en conformar equipos de trabajo funcionales, ya que estos juegos se caracterizan por asignar tareas a todos los participantes, en donde la totalidad del grupo debe trabajar en beneficio de cumplir la meta destinada. De esta manera, una de las estrategias pedagógicas para llevar a cabo el trabajo en equipo desde la materia, son los juegos cooperativos, como manera de enseñar al niño a interactuar en grupo, simulando estar en la sociedad. Este tipo de juegos en los cuales no se compete por objetivos individuales, sino por un bien común, le permite al estudiante tener una posición y un deber como integrante de un grupo para conseguir un objetivo en común, es así como la competencia a la que estamos acostumbrados, donde hay un perdedor y un ganador queda relegada al trabajo de equipo, donde cada persona que lo integra tiene un rol o función determinada, la cual le va permitir no solo participar y divertirse sino también cumplir con unas normas estipuladas al comienzo del juego (Cubillos 2020).



## **9.5 Plan de actividades y procedimientos**

### **9.5.1 Proceso metodológico**

Para llevar a cabo el desarrollo del proceso pedagógico perteneciente a la investigación realizada, se parte de tres momentos clave para explicar dicho proceso de manera adecuada y pertinente.

Fase de análisis: *“Identificando mis comportamientos”*. Este fue el punto de partida donde se inició el reconocimiento a los niños pertenecientes al grupo seleccionado para el estudio del proyecto investigativo, fue aquí donde por medio de la observación participante, fueron detectados los inconvenientes que afectaban al correcto desarrollo de la inclusión, y a partir de ese momento se logró tener una concepción clara sobre qué pasos debían ser los próximos a ser en búsqueda de la solución a esta problemática.

Fase de intervención y aplicación: *“Jugando desarrollo de mis habilidades sociales”*. Mediante la aplicación de los juegos recreativos, se centró en la búsqueda de generar una cohesión de grupo, donde una estrategia fue ubicar a los estudiantes en grupos con compañeros con los que normalmente no convivían o si lo hacían era de manera ocasional, por tal motivo cada estudiante se dio cuenta que, hay maneras diversas de acercarse a hablar con el otro y darse cuenta que es posible armar nuevos lazos de amistad.

Fase de evaluación: *“Mirando nuestro progreso”*. Tras culminar los procesos de observación y de intervención de forma estructurada y ordenada, el paso a seguir fue determinar por medio de un análisis general si se dio cumplimiento o no a lo trazado tanto en el objetivo general como en los objetivos específicos, evaluando de ese modo el nivel de impacto que tuvieron los juegos recreativos dentro de los estudiantes pertenecientes al grupo poblacional.

### **9.5.2 Proceso didáctico**

En la búsqueda de desarrollar el proceso didáctico aplicado dentro de todas las sesiones de intervención, se divide el desarrollo de cada una en tres partes, con el fin de explicar de forma creativa y dinámica la ejecución de todos juegos recreativos que se ejecutaron.

Momento inicial: *“Me preparo para divertirme”*. Al momento de iniciar las sesiones de intervención, se hace un saludo general para generar en el estudiante una sensación de confianza, posteriormente se procede a llevarlos hasta el espacio de desarrollo de las actividades el cuál es la

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

cancha del colegio, acto seguido se realiza una dinámica rompe hielo para que luego el paso a seguir sea el de dar las instrucciones sobre los juegos que a continuación se van a llevar a cabo.

Momento central: “*Exploro mi creatividad*”. Al llegar a este punto de las sesiones, los juegos recreativos se vuelven la parte central de los momentos de interacción con los estudiantes, el desarrollo de estos juegos va en beneficio de promover la educación inclusiva, además de llegar a buen término con el desarrollo de las categorías y subcategorías, la cuales se enfocan en el desarrollo de la diversidad y los valores dentro de los estudiantes.

Momento final: “*Reflexiono lo aprendido*” Tras terminar con el desarrollo de cada uno de los juegos recreativos planeados en cada una de las sesiones, se realiza la etapa de volver a la calma, en donde luego de realizar los estiramientos necesarios, se procede a preguntarle a los estudiantes sus sensaciones, esto se hace mediante una serie de preguntas como lo son: “¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase?” y “¿qué no me gustó? ¿Qué sí me gustó?” Todo esto con el fin de entender cómo viven los niños estos momentos recreativos y que se debe realizar a futuro.



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de interpretación	
<b>SESIÓN:</b>	1	<b>GRADO O EDADES:</b>	4-1		<b>FECHA:</b>

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	<p><b>Presentación</b></p> <p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p><b>Calentamiento</b></p> <p><b>Actividad rompe hielo:</b> todos nos organizamos en círculo luego el que dirige explica deben sentarse levantarse saltar de la manera más rápida</p>	<b>Descubrimiento guiado</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>Juego de la estatua musical</b></p> <p>Los estudiantes se ubican en la cancha donde tendremos mucho espacio y libre de objetos con los que puedan golpearse. Tomarán una pose de estatua. Una persona será el animador y será el encargado de reproducir la música, en ese momento todas las estatuas comenzarán a bailar o a desplazarse de manera divertida, y al momento de detener la música los estudiantes deberán adoptar una pose de estatua diferente a los demás compañeros.</p>	<b>Creatividad</b>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p><b>Juego de mímica</b></p> <p>Este juego consiste en que los estudiantes deben conformar grupos de 4 o 5 integrantes. La actividad se llama mímica donde a cada grupo le vamos a entregar varias tarjetas donde tendrán una película o actores para poder adivinar, de cada grupo todos tienen que representar uno o dos personajes asignados, la persona que sale al frente de cada grupo deberá utilizar las manos o diferentes gestos para poder comunicarse no se puede hablar, para que los compañeros logren identificar la película.</p>		
<p><b>Reflexiono lo aprendido</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<p><b>Resolución de problemas</b></p>	<p><b>5 min</b></p>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Promover la interacción entre niños y niñas para la mejora de relaciones interpersonales	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR







## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p><b>Variante:</b> los trenes tendrán que sentarse cada uno y tomarse de las piernas del compañero y deberán avanzar hasta la otra cancha</p> <p><b>Variante:</b> Manteniendo la fila sin soltarse de los hombros, los estudiantes deberán seguir órdenes como: agacharse, saltar, dar un paso a la derecha o izquierda según se indique.</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<p><b>resolución de problemas</b></p>	<p><b>de 5 min</b></p>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos	<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de cooperación
<b>SESIÓN:</b>	3	<b>GRADO O EDADES:</b>	4-1
<b>FECHA:</b>			

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	<p><b>Presentación</b></p> <p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p><b>Calentamiento Actividad rompe hielo.</b></p> <p>Un grupo se reúne, sentados o parados, se elige un participante que estará de espaldas a los demás con los ojos vendados. El elegido estará diciendo en voz alta las palabras TINGO TINGO TINGO, repetidas veces entre tanto el grupo se pasa una pelota de uno en uno, hasta que el sujeto de los ojos vendados, decida cambiar de frase a la palabra TANGO. En ese momento, el jugador que queda con la pelota debe pagar una penitencia delante de todo el grupo.</p>	<b>Descubrimiento guiado</b>	<b>10 min</b>
<b>Tiempo de juego creativo</b>	<p><b>Actividad 1: Campo de minas</b></p> <p>Desarrollo: Todos los alumnos en hilera agarrados de las manos de forma intercalada, unos miran hacia delante y otro hacia atrás. Se coloca material variado como aros,</p>	<b>Creatividad</b>  <b>Descubrimiento guiado</b>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>picas, pelotas, cuerdas, etc. El objetivo del juego es que los alumnos lleguen al otro lado de la pista sin tocar ninguno de los materiales que hay en el suelo, sin soltarse de las manos y ayudándose los unos a los otros para conseguirlo. Si alguien pisa el material tendrán que volver al punto inicial.</p> <p><b>Actividad 2: ¡Que no caiga!</b></p> <p>Organización: en grupos de 4 o 5.</p> <p>Objetivo: evitar que caiga el globo.</p> <p>Desarrollo: se lanza un globo. Entre todos tienen que evitar que toque el suelo. Cabe mencionar que no pueden cogerlo, solo golpearlo.</p> <p><b>Variante:</b> cuando se dé la orden los estudiantes solo podrán utilizar una extremidad que se vaya indicando ya sea la cabeza los pies o codos.</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos.</li> </ul> <p>Recuperación de la clase y hacer preguntas:</p>	<p><b>resolución de problemas</b></p>	<p><b>5min</b></p>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	
--	---	--

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL ESTUDIANTE**

\_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL TUTOR**

\_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL COOPERADOR**



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos	<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos cooperativos		
<b>SESIÓN:</b>	<b>4</b>	<b>GRADO O EDADES:</b>	<b>4-1</b>	<b>FECHA:</b>	

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.</b>	<b>ESTILO DE ENSEÑANZA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Me preparo para divertirme</b>	<p>Presentación</p> <p>Llamado a lista</p> <p>Descripción de la actividad</p> <p>Calentamiento</p>	<b>Descubrimiento guiado</b>	<b>10 min</b>
<b>Tiempo de juego creativo</b>	<p><b>Agruparse por números:</b></p> <p>Los estudiantes caminarán por toda la cancha y cuando se indique deberán ubicarse en grupos según el número que se diga.</p> <p><b>Variante:</b> Mientras no se da la orden de agruparse, los estudiantes deberán ir saltando en un pie.</p> <p><b>La cadena:</b></p> <p>Se elegirá a un estudiante, para que el toque la espalda de sus compañeros, una vez lo haga, cada uno deberá sujetar la mano de los que se vayan sumando, el objetivo del resto es no dejarse tocar.</p> <p><b>Formar figuras:</b></p> <p>Los estudiantes deberán conformar grupos de 6 o más integrantes, el profesor dirá un numero o una letra la</p>	<p><b>Creatividad</b></p> <p><b>Descubrimiento guiado</b></p>	<b>40min</b>



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	cual deben formar en un delimitado tiempo		
<b>Relajación y reflexión</b>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<b>resolución de problemas</b>	<b>de 5 min</b>

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
Fortalecer vínculos afectivos entre los niños mediante el juego.	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR





## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p><b>ACTIVIDAD 2: QUÉ NO CAIGA EL BALÓN.</b></p> <p>En binas, los estudiantes deberán mantener un balón con la cintura sin dejarlo caer y avanzar cierta distancia, si se cae el balón deberá comenzar de nuevo el recorrido.</p> <p><b>VARIANTE 1:</b> cuando se dé la indicación los estudiantes deberán llevar el balón con un peto sin dejar caer el balón.</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos.</li> </ul> <p>Recuperación de la clase y hacer preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<p><b>resolución de problemas</b></p>	<p><b>10min</b></p>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Fortalecer vínculos afectivos entre los niños mediante el juego.	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR





## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	que necesitas hacer es tomar la sogá y extenderla en una línea recta sobre el suelo.		
<b>Relajación y reflexión</b>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<b>resolución de problemas</b>	<b>de 10min</b>

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
Mejorar la comunicación y la cooperación comunicativa entre los niños	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR





## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos	<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de destrezas
<b>SESIÓN:</b>	7	<b>GRADO O EDAD:</b>	4-1
<b>FECHA:</b>			

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Descubrimiento guiado</b>	<b>10 min</b>
<b>Tiempo de juego creativo</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: TRIQUI.</b>                      Se traza en la cancha con 9 aros ubicados en 3x3, se formarán dos equipos con el mismo número de participantes, donde dos jugadores se enfrentan, asignando a cada aro un objeto diferente al del otro equipo. La finalidad es trazar tres objetos en línea recta. El que primero lo logre, se le suma un punto al equipo y se repite la secuencia y así sucesivamente.</p> <p><b>VARIANTE 1:</b> Avanzar saltando en un pie</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: Policías y ladrones.</b>                      La finalidad del juego recae en elegir 4 estudiantes que serán policías, los policías gana si consigue capturar a todos los ladrones, éstos tienen que evitar ser capturados por la policía y</p>	<p style="text-align: center;"><b>Creatividad</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Descubrimiento guiado</b></p>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	arriesgarse a salvar a sus aliados (ladrones).		
<b>Relajación y reflexión</b>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<b>resolución de problemas</b>	<b>5 min</b>

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
Mejorar la comunicación y la cooperación comunicativa entre los niños	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR





## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	puede tocar el agua, solo pueden pisar el interior de los aros. Si alguien cae, no puede moverse hasta que otro jugador lo salve dándole un abrazo		
<b>Relajación y reflexión</b>	<b>Volver a la calma:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li><li>• Recoger sus pertenencias.</li></ul></li></ul>	<b>resolución de problemas</b>	<b>5 min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Estimular el desarrollo de habilidades que a su vez ayudan a la mejora comunicativa de niños y niñas.	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y sociales.	Participo en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajo de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>		
NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A): Brayan Acosta - Edwin Rosero – David Morales- Fernando Salas		
CORREO ELECTRÓNICO:	CELULAR: 3178727911	SEMESTRE:9-A
<b>NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO</b>		
IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores		
<b>DIRECCIÓN</b>	<b>TELÉFONO/CELULAR</b>	
Dg 16c #1-1, pasto, Nariño	3168672749	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN</b>		
Grupo de 25 estudiantes de grado 4-1, de los cuales son 14 niñas y 11 niños conformados por niños que oscilan entre las edades de 8 a 10 años, para brindarles una formación integral, teniendo en cuenta sus edades, capacidades individuales y colectivas que cada uno posea, a fin de que obtengan el conocimiento necesario de acuerdo a la temática a desarrollar.		
<b>NOMBRE DEL COOPERADOR</b>		
<b>TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO</b>		

### HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de estrategia	
<b>SESIÓN:</b>	<b>9</b>	<b>GRADO O EDADES:</b>	<b>4-1</b>		<b>FECHA:</b>

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: LA CUCHARA Y LA PELOTA DE PIN PONG.</b></p> <p>Se forman dos grupos y, en cada uno, habrá una canasta de pelotas y cucharas para todos los miembros. Los participantes (todos al mismo tiempo) deben recorrer un trayecto previamente definido con una cuchara en la boca, en la cual se debe colocar la pelota. Al llegar al final, cada miembro tiene que depositar el objeto en un recipiente y volver por otro.</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: CADENA DE ASIENTOS.</b></p> <p>Se forma una fila en el que todos los niños miran hacia la misma dirección y se agarran por los hombros, todos los miembros crean un círculo</p>	<p><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p><b>Mando directo</b></p> <p><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>estrecho y los participantes harán una sentadilla con las piernas cerradas simulando a estar sentados y apoyando sobre las rodillas del niño que se tiene justo atrás. Una vez están todos en posición sentada, deberán seguir las indicaciones de movimiento en grupo, hacia delante, hacia atrás, correr, saltar sin que la cadena de asientos se rompa.</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<p><b>Mando directo</b></p>	<p><b>10min</b></p>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Mejorar la comunicación y la cooperación comunicativa entre los niños	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>		
NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A): Brayan Acosta - Edwin Rosero – David Morales- Fernando Salas		
CORREO ELECTRÓNICO:	CELULAR: 3178727911	SEMESTRE:9-A
<b>NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO</b>		
IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores		
<b>DIRECCIÓN</b>	<b>TELÉFONO/CELULAR</b>	
Dg 16c #1-1, pasto, Nariño	3168672749	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN</b>		
Grupo de 25 estudiantes de grado 4-1, de los cuales son 14 niñas y 11 niños conformados por niños que oscilan entre las edades de 8 a 10 años, para brindarles una formación integral, teniendo en cuenta sus edades, capacidades individuales y colectivas que cada uno posea, a fin de que obtengan el conocimiento necesario de acuerdo a la temática a desarrollar.		
<b>NOMBRE DEL COOPERADOR</b>		
<b>TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO</b>		

### HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos	<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de cooperación
<b>SESIÓN:</b>	<b>10</b>	<b>GRADO O EDAD:</b>	<b>4-1</b>
		<b>FECHA:</b>	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: EL CONGELADO</b></p> <p>Los niños corren libremente por la cancha y cuando el compañero toque a su amigo quedara congelado. Para descongelar deberá pasar por debajo de las piernas del compañero.</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: LA CARRETILLA</b></p> <p>Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.</p> <p>El que se encuentra en la posición de carretilla sólo puede ayudarse de las</p>	<p><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p><b>Mando directo</b></p> <p><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.		
<b>Relajación y reflexión</b>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<b>Mando directo</b>	<b>10min</b>

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
Fortalecer vínculos afectivos entre los niños mediante el juego.	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>		
<b>NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A):</b> Brayan Acosta - Edwin Rosero – David Morales- Fernando Salas		
<b>CORREO ELECTRÓNICO:</b>	<b>CELULAR:</b> 3178727911	<b>SEMESTRE:</b> 9-A
<b>NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO</b>		
IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores		
<b>DIRECCIÓN</b>	<b>TELÉFONO/CELULAR</b>	
Dg 16c #1-1, pasto, Nariño	3168672749	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN</b>		
Grupo de 25 estudiantes de grado 4-1, de los cuales son 14 niñas y 11 niños conformados por niños que oscilan entre las edades de 8 a 10 años, para brindarles una formación integral, teniendo en cuenta sus edades, capacidades individuales y colectivas que cada uno posea, a fin de que obtengan el conocimiento necesario de acuerdo a la temática a desarrollar.		
<b>NOMBRE DEL COOPERADOR</b>		
<b>TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO</b>		

### HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de cooperación	
<b>SESIÓN:</b>	<b>11</b>	<b>GRADO O EDAD:</b>	<b>4-1</b>	<b>FECHA:</b>	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	<p>Presentación</p> <p>Llamado a lista</p> <p>Descripción de la actividad</p> <p>Calentamiento</p>	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: LAS PAREJAS.</b></p> <p>Se escriben en papeles los nombres de diferentes deportes. Se reparten los papeles y los niños deben buscar a su mismo deporte por los gestos que realiza. El juego finaliza cuando se han encontrado todas las parejas.</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: EL GATO Y RATÓN.</b></p> <p>Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.</p> <p>Una vez elegidos, los niños que forman el corro giran en el mismo sentido tomándose de las manos y cantando la siguiente canción:</p>	<p><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p><b>Mando directo</b></p> <p><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré.</p> <p>Mientras los niños cantan, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes, como también alrededor del corro.</p> <p>Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.</p> <p>Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escogerá a una persona para que haga de ratón</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos.</li> </ul> <p>Recuperación de la clase y hacer preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<p><b>Mando directo</b></p>	<p><b>10min</b></p>

Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos	<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de cooperación
<b>SESIÓN:</b>	12	<b>GRADO O EDAD:</b>	4-1
<b>FECHA:</b>			

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	<p>Presentación</p> <p>Llamado a lista Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.</p> <p>Descripción de la actividad</p> <p>Calentamiento</p>	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1:</b></p> <p><b>APARTAMENTOS E INQUILINOS.</b></p> <p>Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".</p> <p>El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.</p> <p>Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro</p>	<p><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p><b>Mando directo</b></p> <p><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente. Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: EL Túnel.</b></p> <p>Se eligen dos niños que deberán formar un túnel uniendo sus manos. El resto de los niños deberá pasar por debajo del "túnel".</p> <p>El nivel de dificultad va aumentando; para ello, los niños que forman el túnel deberán agacharse cada vez más después de cada ronda. Los demás tendrán que agacharse cada vez más mirando hacia arriba para pasar. No se vale pasar gateando.</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos.</li> </ul>	<p><b>Mando directo</b></p>	<p><b>10min</b></p>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	Recuperación de la clase y hacer preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	
--	--	--

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de estrategia	
<b>SESIÓN:</b>	13	<b>GRADO O EDAD:</b>	4-1	<b>FECHA:</b>	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: JUGUEMOS EN EL BOSQUE QUE EL LOBO NO ESTÁ AQUÍ:</b></p> <p>Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:</p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿El Lobo está? El jugador que hace el personaje del lobo contesta: ¡Me estoy poniendo los calzoncillos! Los otros jugadores siguen cantando: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿El Lobo está? El lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo la camiseta! Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo "que</p>	<p style="text-align: center;"><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Mando directo</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>está en el centro. El "lobo "va contestando hasta que está totalmente listo.</p> <p>El juego continúa hasta llegar el momento en el que lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando.</p> <p>Variante: El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo. Vamos aumentar otro lobo para atrapar más personas.</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: EL PONCHADO</b></p> <p>Consiste en que por turnos una persona lleva una pelota y tiene que perseguir a los otros jugadores para tirarles el balón. Si un jugador corredor es tocado en cualquier parte por la pelota, se declara ponchado e inmediatamente es eliminado del juego.</p>		
<b>Relajación y reflexión</b>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos.</li> </ul> <p>Recuperación de la clase y hacer preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<b>Mando directo</b>	<b>10min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de interpretación y cooperación	
<b>SESIÓN:</b>	14	<b>GRADO O EDAD:</b>	4-1	<b>FECHA:</b>	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: EL PERRO Y EL CIEGO</b></p> <p>Los participantes se colocan por parejas, uno hace de perro y otro de ciego (quien lleva los ojos tapados). El perro y su amo se ponen de acuerdo con un código para poder comunicarse (con una palmada, un silbido, un grito, etc....) Los perros y los ciegos se separan y los jugadores se esparcen en el área de juego. Los perros, inmóviles, utilizando el código acordado, van a intentar hacer llegar hasta ellos a sus amos, que no pueden ver ni hablar.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Al final del juego, el perro puede pasear su amo en el terreno de juego, y hacerle descubrir lo que le rodea, a través del tacto,</p>	<p><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p><b>Mando directo</b></p> <p><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>tomándole de la mano para que su amo palpe un objeto característico del lugar</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: CABALLITO</b></p> <p>En binas un estudiante cargara a otro en su espalda, una vez se llegue al final de la cancha se regresarán intercambiando lugares hasta llegar al punto de inicio.</p>		
<b>Relajación y reflexión</b>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos.</li></ul> <p>Recuperación de la clase y hacer preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li><li>• Recoger sus pertenencias.</li></ul>	<b>Mando directo</b>	<b>10min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
Promover la interacción entre niños y niñas para la mejora de relaciones interpersonales	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

---

**FIRMA DEL ESTUDIANTE**

---

**FIRMA DEL TUTOR**

---

**FIRMA DEL COOPERADOR**



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos de cooperación	
<b>SESIÓN:</b>	<b>15</b>	<b>GRADO O EDAD:</b>	4-1		<b>FECHA:</b>

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.</b>	<b>ESTILO DE ENSEÑANZA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: TELÉFONO ROTO</b></p> <p>Los niños se sentarán en un círculo, se susurra un mensaje en el oído de un niño y se le pedirá que pase el mensaje al niño que está a su lado. El mensaje tiene que pasar de un niño a otro hasta que el último niño lo susurre de nuevo en tu oído. Revela el mensaje que le dijiste al primer niño y compara con el mensaje del último niño. Hay grandes posibilidades de que ambos mensajes sean bien diferentes (y que el resultado de mucha risa a todos).</p> <p><b>ACTIVIDAD 2: EL BAILE DE LA PELOTA</b></p> <p>Se juega por parejas, Las parejas irán con el balón sujetado por las dos frentes, realizan un trayecto con conos y platos sin que el balón se caiga; si</p>	<b>Descubrimiento guiado</b>  <b>Mando directo</b>  <b>Resolución de problemas</b>	<b>40min</b>



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<p>éste se cae, la pareja retoma el trayecto en el lugar de la caída.</p>		
<p><b>Relajación y reflexión</b></p>	<p><b>Volver a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:</li> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li> <li>• Recoger sus pertenencias.</li> </ul>	<p><b>Mando directo</b></p>	<p><b>10min</b></p>

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Contribuir al desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.	. Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	Juegos recreativos		<b>TEMÁTICA A DESARROLLAR:</b>	Juegos cooperativos	
<b>SESIÓN:</b>	<b>16</b>	<b>GRADO O EDAD:</b>	4-1		<b>FECHA:</b>

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
<b>Me preparo para divertirme</b>	Presentación Llamado a lista Descripción de la actividad Calentamiento	<b>Mando directo</b>	<b>10 min</b>
<b>Exploro mi Creatividad</b>	<p><b>ACTIVIDAD 1: PASANDO EL ARO</b></p> <p>Se organiza el grupo en círculo y se les invita a tomarse de las manos, indicando que el Aro debe dar una vuelta completa pasando los cuerpos por dentro. Ningún participante debe soltarse de las manos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos partiendo con un voluntario o con el facilitador. Vamos pasando el aro, metiendo el cuerpo a través de su interior, empujando, moviéndonos, cuidando de no hacer daño a los vecinos.</li> <li>• Cuando todos en el grupo logramos hacerlo, invitamos a realizarlo en menos tiempo.</li> <li>• Luego podemos hacer variantes con dos Aros, partiendo cada uno en sentido contrario y siempre motivando a reducir el tiempo de una vuelta completa.</li> </ul>	<p><b>Descubrimiento guiado</b></p> <p><b>Mando directo</b></p> <p><b>Resolución de problemas</b></p>	<b>40min</b>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

	<b>ACTIVIDAD 2: LA LLEVA</b> El niño o niña que “la lleva” deberá correr y perseguir a los otros niños con el objetivo de tocar a alguien para liberarse y pasar a otro compañero la lleva.		
<b>Relajación y reflexión</b>	<b>Volver a la calma:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizamos estiramiento de nuestras extremidades, piernas, brazos, posteriormente sentados formamos un círculo e inhalamos y exhalamos. Recuperación de la clase y hacer preguntas:<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li><li>¿Cómo estuvo la clase? y ¿qué no me gustó? y ¿qué sí me gustó?</li></ul></li><li>• Recoger sus pertenencias.</li></ul>	<b>Mando directo</b>	<b>10min</b>

Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA A EVALUAR</b>		
Fortalecer vínculos afectivos entre los niños mediante el juego.	<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>
	Reconocer los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	Participar en los juegos individuales y colectivos propuestos en clase.	Trabajar de forma individual, colectiva, responsable y efectiva.
<b>OBSERVACIONES</b>	<b>ESTRATEGIA EVALUATIVA</b>		
	Trabajo individual y colectivo		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL TUTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL COOPERADOR

### **9.5.4 Evaluación**

En el marco del presente proyecto pedagógico, sobre el impacto de los juegos recreativos para promover la educación inclusiva de los estudiantes de grado 4-1 de la IEM. Ciudad de pasto sede Miraflores, se llevó a cabo un proceso de evaluación exhaustivo para analizar el impacto de esta estrategia en la clase de educación física. La investigación se centró en explorar cómo la incorporación de juegos recreativos en el aula podría contribuir a promover la participación, el aprendizaje inclusivo y la integración de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o diferencias.

Al momento de proceder con el proceso de evaluación se tuvo en cuenta, la ley 115 de 1994 (Ley General de Educación): Esta ley es fundamental en el contexto educativo colombiano y aborda aspectos relacionados con la educación inclusiva y la atención a la diversidad en las instituciones educativas del país.

En consecuencia, a lo anterior se empleó como técnica fundamental, el grupo focal, para evaluar de manera profunda y contextualizada las percepciones y experiencias de los participantes. Esta metodología cualitativa permitió explorar en detalle cómo los juegos recreativos contribuyeron a la mejora de la educación inclusiva dentro del aula escolar.

Para llevar a cabo el grupo focal, se diseñó un guion de preguntas que abordó aspectos clave relacionados con los juegos recreativos en el contexto educativo. Estas preguntas fueron elaboradas con el objetivo de fomentar la discusión entre los participantes y obtener información valiosa sobre sus experiencias, opiniones y percepciones.

Durante la discusión, los participantes compartieron sus experiencias y opiniones sobre el uso de juegos recreativos en el contexto educativo. Destacaron la capacidad de los juegos para fomentar la colaboración, la creatividad y la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o diferencias. También mencionaron desafíos como la adaptación de los juegos a las necesidades de cada estudiante y la integración efectiva de los juegos en el plan de clase.

Para finalizar y a modo de conclusión es importante resaltar, que el grupo focal fue una herramienta valiosa y efectiva para evaluar el impacto que tuvieron los juegos recreativos en la mejora de la educación inclusiva. La capacidad para recopilar información significativa, promover la participación activa de los actores en este proceso y generar reflexiones enriquecedoras en el proceso evaluativo que se llevó a cabo con la población sujeto de estudio.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **9.5.5 Recursos**

#### **Recursos mobiliarios:**

Mesas y sillas, equipo de sonido, hojas blog, colores, marcadores, lápiz, crayones, escenarios deportivos.

#### **Recursos materiales didácticos:**

Aros, conos, platos, balones de baloncesto, futbol, voleibol, maya, balón de micro, cuerdas pelotas de tenis, globos.

## 10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 10.1 Identificar Comportamientos Inclusivos

La educación inclusiva es un proceso fundamental que busca garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad y pertinente. En el grado cuarto uno, la educación inclusiva es esencial para comprender cómo se están abordando las necesidades de todos los estudiantes y cómo se está promoviendo la inclusión en la institución.

Este análisis se centra en la importancia de la observación que tienen los docentes frente a la educación inclusiva en los estudiantes del grado cuarto uno. Los docentes desempeñan un papel fundamental como mediador del aprendizaje encaminado a la inclusión, ya que son responsables de crear un entorno de aula que sea respetuoso y accesible para todos los alumnos, independientemente de sus habilidades.

Cabe resaltar que la Institución Educativa Ciudad de Pasto sede Miraflores es una zona clave para la educación; está geográficamente ubicada en las zonas aledañas como el barrio Lorenzo, La Rosa, Miraflores, etc. Este contexto ha captado la atención por la conducta y actitud de un grupo específico de estudiantes, el cual está compuesto por niñas y niños de entre 9 y 10 años matriculados en el grado cuarto uno, con los que se trabaja una intensidad horaria de dos horas por semana. Generando preocupación debido a ciertos comportamientos que impactan negativamente a su experiencia educativa, especialmente, durante las clases de educación física.

Por tanto, es importante resaltar los hallazgos encontrados durante la observación.

**Reconocimiento de la Diversidad:** Los estudiantes reconocen la diversidad dentro del curso, lo que representa un punto de partida para fomentar la inclusión y el respeto por las diferencias (Gardner, 1983), aunque si bien conviven juntos, la mayoría están rodeados por contextos distintos en el hogar lo que los lleva a interactuar de forma natural con sus compañeros haciendo la diversidad a un lado limitándose a actuar solo con su grupo de “amigos” y con los demás solo lo necesario y lo que las actividades en clase requieren y

**Falta de Colaboración:** La carencia de espíritu de colaboración se manifiesta en la falta de apoyo mutuo, la indiferencia hacia las necesidades de los compañeros y la priorización de intereses individuales por encima del bien común (Vygotsky, 1978).



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

**Desinterés y Falta de Compromiso:** Se observa un desinterés generalizado por las actividades, en la clase de educación física, lo que se traduce en falta de participación activa, desánimo y falta de compromiso con el aprendizaje (Deci & Ryan, 2000), los estudiantes se ven más interesados por practicar fútbol y no por participar activamente en las actividades propuestas, dejando de lado los, ejercicios y la recreación. El desconcierto y la frustración se manifiestan en ocasiones con lágrimas cuando las actividades planificadas no coinciden con sus preferencias.

**Desorganización y falta de orden:** La falta de orden, la desorganización y la falta de atención a las indicaciones dificultan la gestión del aula y la concentración en las actividades (Piaget, 1952), ignorando las indicaciones tanto del profesor como de los practicantes.

Se puede señalar que el desorden parece ser una constante al momento de dirigirse a la cancha para la realización de actividades físicas. La dispersión entre los estudiantes requiere una inversión considerable de tiempo y esfuerzo por parte de los educadores para captar su atención plenamente. Restablecer el orden y fomentar el respeto mutuo entre los compañeros y hacia el material escolar con el tiempo se convirtió en una prioridad. Se ha observado un uso inapropiado del equipo, con los aros siendo lanzados descuidadamente, los conos empleados de manera inadecuada y los balones utilizados de forma impertinente en juegos no autorizados. Esta ausencia de orden no solo interfiere de forma negativa con la calidad de las actividades planeadas para ejecutar en clase, sino que también puede incurrir en acciones que pueden generar daño en el material y en situaciones más problemáticas puede ocasionar accidente, todo esto añade una cierta carga de responsabilidad hacia quienes están encargados del cuidado de los niños, por tal razón se debe buscar maneras de generar conciencia en los estudiantes para lograr reducir al mínimo esta clase de comportamientos negativos.

**Falta de Respeto:** Se evidencia un ambiente de irrespeto, con uso de lenguaje inapropiado hacia los compañeros, burlas y conductas agresivas que generan un clima hostil y poco propicio para el aprendizaje (Kohlberg, 1981), la falta de responsabilidad, reflejada en la poca dedicación a las tareas escolares, Sin embargo, no todo era negativo. Se observó también un grupo de estudiantes que se destacaban por su respeto, empatía y compromiso con sus deberes. Además, se evidenció una fuerte lealtad entre los estudiantes, especialmente al momento de compartir con sus amigos.

Además, la falta de atención de los estudiantes durante las explicaciones de los docentes, ha llevado a un comportamiento inadecuado en el desarrollo de las actividades. Se ha detectado el uso

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

frecuente de un lenguaje ofensivo entre los compañeros, reflejando la normalización de expresiones vulgares que posiblemente hayan sido internalizadas desde el entorno familiar o la interacción social previa, como pueden ser compartir y convivir con sus amistades. Esta observación plantea la necesidad de explorar más a fondo cómo los prejuicios y estereotipos arraigados en la sociedad, se manifiestan en la conducta de estos jóvenes en crecimiento y cómo tales actitudes podrían ser redirigidas hacia formas más constructivas de interacción y comunicación.

**La falta de un profesor de educación física especializado:** en la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores se reflejó en la desmotivación inicial de los estudiantes. Durante las clases, se observó un interés limitado en las actividades, con una constante inclinación hacia el juego. Según Herrera (2017), la desmotivación en los alumnos se caracteriza por la falta de interés o implicación en el proceso de aprendizaje, afectando no solo al estudiante, sino también al docente y al clima del aula, lo que puede resultar en bajo rendimiento y apatía.

Esta situación, producto de la ausencia de un profesional especializado, generó desconfianza en los estudiantes al inicio de la intervención. No estaban acostumbrados a recibir instrucciones de personas capacitadas en educación física. Sin embargo, con el tiempo, se logró una adaptación progresiva, con un cambio notable en la actitud de los estudiantes. Comenzaron a disfrutar las actividades y a desarrollar un sentimiento de aprecio hacia los docentes practicantes, mejorando la interacción y la convivencia en el aula.

La relación con los docentes de la institución, según los estudiantes, es diversa. Algunos profesores gozan de su cariño por su forma de enseñar e interactuar, mientras que otros, por su personalidad, generan cierta distancia y desagrado en los estudiantes.

**Temor a expresarse libremente:** Los estudiantes muestran temor a expresar sus ideas libremente, lo que limita la participación activa en el aula y la construcción de un espacio de diálogo abierto (Bandura, 1977). A lo largo del proceso de investigación, se detectaron situaciones y comportamientos que requieren un análisis profundo. La falta de interés, el temor a expresarse libremente y la exclusión de género son aspectos que demandan una comprensión integral para identificar sus causas y encontrar soluciones efectivas. Es fundamental abordar estas problemáticas con un enfoque objetivo, sin dejar de lado ningún detalle que pueda ser útil en el desarrollo de este trabajo de investigación.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Se ha notado que los estudiantes evitan participar en clases debido a que sienten miedo de equivocarse al momento de dar a conocer lo que tienen en mente para responder una incógnita planteada por algún docente y esto pueda generar burlas en sus compañeros. Por lo que se podría decir que se ha vuelto algo normal que muchos alumnos se guarden para sí mismos los pensamientos que se les ocurren en el instante, Gutiérrez y Moreno (2012) afirman que el niño, en esta etapa, abre su entorno y desarrolla sus relaciones interpersonales, sobre todo por el colegio. Esto favorece a que el niño alcance la capacidad de discernir entre las representaciones que se crean en su mente y la realidad objetiva. Por tanto, los miedos que experimentará serán más fieles a la realidad y no a personajes imaginarios. Esto es, sin duda, algo perjudicial para el desarrollo óptimo de la autoestima y carácter de cada estudiante, ya que lo limita a solamente quedarse callado y quedarse al margen siempre que se busque generar momentos de participación activa, lo que hace que, poco a poco, se desperdicie el potencial que cada alumno tiene en diversos aspectos de su formación.

**Espacio adecuado de trabajo:** En relación al espacio físico, la cancha donde los estudiantes realizan sus actividades físicas, tanto en clases como en los recreos, cumple con los requisitos de espacio y estado. Sin embargo, se presenta un inconveniente: la cancha se comparte con otros grados de la institución educativa, lo que genera interrupciones durante las clases de educación física. Esta situación genera incomodidad, distracciones y afecta la concentración y disposición de los estudiantes. Esto ha ocurrido en más de una ocasión con el grupo.

Van de Heijden, (1992); Laberge, (1995) mencionan que en el campo educativo se entiende la atención como un proceso psicológico básico y se considera como un elemento esencial para captar y procesar información, lo cual muestra que los estudiantes, ante cualquier elemento o situación distractora, tienden a centrar su concentración en momentos ajenos a la clase. Desde un punto de vista educativo, es importante reconocer que los cambios de lugar pueden representar una distracción para algunos estudiantes. Por lo tanto, es fundamental que los docentes pongan interés frente al problema para reducir el choque negativo de estos cambios en la atención y el compromiso de los estudiantes. Una de las estrategias clave es la comunicación clara por parte de los docentes. Antes de bajar a la cancha, los profesores deben explicar el objetivo de la actividad. Hablando más a profundidad centrándose en el comportamiento actitudinal de los estudiantes, algunos de los niños no les agrada participar de la clase.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Al transcurrir las sesiones de clase se pudo observar como algunos de los estudiantes ponían en práctica las observaciones en las que se les hacía caer en cuenta la clase anterior. Esto motivaba a los alumnos a que sigan participando de forma más activa en los juegos de rondas dictadas por el docente a cargo. Sin embargo, no todo se desarrollaba de forma positiva, porque algunos niños se mostraron enfadados debido a que no se los seleccionaba para hacer parte de los juegos. Al ver que su turno de participación aun no llegaba, comenzaban a discutir alzando la voz. Una situación que sucede muy a menudo es la que relaciona a un alumno que tiende a ser demasiado comunicativo sobre los acontecimientos que transcurren a lo largo de la clase. Sus compañeros lo tildaban de forma despectiva con el calificativo de “chismoso” y, al mismo tiempo, debido a su conducta, ha hecho que sus compañeros lo hagan aun lado de los juegos. Ante esto, se procede a hacerles un llamado de atención a los alumnos, de una forma en que ellos puedan entender claramente que no deben actuar de esa manera con su compañero, y se da la orden de que se disculpen con él.

A uno de los alumnos siempre se lo observaba llorar durante las clases, esto debido a que él expresa su disgusto por los juegos y dinámicas que se plantean. Por otro lado, sus compañeros al ver su actitud, hacen comentarios en voz baja, esto genera que el estado anímico del estudiante en cuestión empeore y abandone la clase. Ante este suceso Otrosky, (2011) define que las emociones son mecanismos de respuestas adaptativas y organizadas que preparan de manera conductual al individuo para aproximarse o alejarse de un entorno amenazante, todo esto muestra cómo las emociones son factor importante en los momentos de clase, ya que si la moral es baja por ende también será bajo el nivel de disposición, además de que eso puede alterar el comportamiento no solo de uno sino de más estudiantes.

La individualidad se presentó como un factor recurrente en el comportamiento de los estudiantes. Durante las actividades dirigidas por el docente, muchos niños mostraban un fuerte deseo de participar en todos los ejercicios, sin dar espacio a sus compañeros. Esta actitud se debía a su percepción de que los demás no realizaban las actividades al ritmo que ellos deseaban, lo que les generaba frustración al no lograr que su grupo alcanzara el primer lugar.

En base a esto Montero (2006) hace comprender que, para solucionar esta clase de inconvenientes, el trabajo en equipo toma la relevancia para promover la participación activa. Se exhorta a todos los involucrados propiciar cambios y transformaciones que den respuesta a los problemas como a las exigencias del entorno de tal manera que empiezan a integrarse en grupos

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

diferentes a donde iniciaron, para unirse con los compañeros con los que sí tienen una afinidad ya establecida. Lo que crea un momento de distracción, lo que al mismo tiempo hace que aumente el desorden, perturbando así la buena dinámica de las actividades.

Las relaciones interpersonales en el grado Cuarto – Uno refleja un patrón común en cualquier comunidad: la preferencia por ciertos individuos. Si bien muchos estudiantes han desarrollado fuertes lazos de amistad con algunos compañeros, se observa una falta de conexión afectiva con el resto del grupo.

La formación de grupos para las actividades en clase suele generar resistencia entre los estudiantes. Muchos expresan su desagrado, a veces de forma poco educada, por tener que trabajar con compañeros que no pertenecen a su círculo social preestablecido. En lugar de aceptar la dinámica del grupo, buscan la manera de unirse a sus amigos sin la autorización del profesor.

Esto es algo que se repite con frecuencia, lo que hace que muchas veces tengan que interactuar con compañeros con los que normalmente no lo hacen y es muy necesario seguir haciendo hincapié en esta situación. Solo así se verán más adelante resultados de manera progresiva en cuanto al desenvolvimiento que tengan los alumnos para compartir con el resto. Si se sigue con esa tónica, poco a poco los niños comprenderán cómo reaccionar ante las situaciones que se presenten tanto dentro como fuera del aula de clases, motivando a involucrar a más personas, creando así un sentimiento de solidaridad. Así mismo como fortalecer la inclusión para que ellos integren en distintos momentos educativos colectivos a otros estudiantes y entiendan que es un deber moral buscar la manera de unir a los compañeros que quizás no tienen la facilidad de desenvolverse como tal vez ellos si tienen tal posibilidad.

Del mismo modo, el hecho de generar un ambiente guiado hacia la inclusión es importante en el aspecto que lleva a la interacción de hombres y mujeres en un mismo equipo de trabajo. Claramente, se ha notado cómo, al instante de dar la instrucción para unirse en grupos, los alumnos en su gran mayoría van en busca de unirse con personas de su mismo género. Por un lado, las niñas afirman que no les agrada estar en equipo con los niños debido a que ellos juegan de una forma más brusca que ellas y, por ende, eso las incomoda. Por su parte los niños expresan abiertamente que no les gusta trabajar en conjunto con las niñas ya que sienten que ellas no les pueden seguir el ritmo al momento de ejecutar con rapidez y agilidad alguna actividad asignada. También esto se debe a que tanto niños

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

como niñas, tienen intereses diferentes en cuanto a las maneras de llevar a buen término la finalización de una tarea. Por lo que, a la hora de querer expresar sus ideas para realizar una actividad, en la mayoría de las situaciones, van a chocar las formas de pensar de cada uno, lo que genera un conflicto donde difícilmente alguien va a ceder ante la idea de trabajo del otro. Todo esto se ve reflejado comúnmente en las relaciones de amistad, las cuales, casi a nivel general, no están formadas entre compañeros de géneros opuestos.

Algo que incrementa las dificultades en las relaciones interpersonales es que, aunque las actividades generalmente se realizan en las canchas de la institución, el aula se utiliza ocasionalmente en caso de incidentes o imprevistos, como puede ser por la presencia de lluvia o también por algún evento que se tenga programado en dicho espacio. Ante esta situación, se hace oportuno implementar estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa, el respeto mutuo y el desarrollo integral de los estudiantes, creando así un entorno propicio para el crecimiento y el aprendizaje.

Por lo cual, con el pasar de las observaciones, en cada clase no se ve una mejoría referente a los aspectos de formación en base a la inclusión de cada uno de los estudiantes. Al llegar al aula de clase, no se quedan escuchando de forma atenta las instrucciones de los docentes, además de no participar, perdiendo un sentido de colaboración y negando la creación de ideas para poder realizar otras actividades. Asimismo, se nota que los alumnos son poco receptivos al cumplir las órdenes que se dan en clase, aunque se les presenta de una forma clara y explicativa una parte teórica de la clase. Haciendo caso omiso a las instrucciones. Por otro lado, en los días que no se podía realizar la clase en un lugar adecuado, se les compartía juegos de meza, dinámicas o manualidades para que pudiesen expresar. Algunos compañeros no contaban con el material adecuado, ya que muy pocos estudiantes tenían varios materiales escolares. Por lo que se les inculcaba la importancia de los valores, teniendo en cuenta la generosidad. Poco a poco, se volvieron más solidarios y compartían materiales escolares a los compañeros que carecían de ellos. También se buscó la manera de generar un ambiente sano basado en el respeto al momento de conversar e interactuar en cualquier momento con los compañeros de clase y con personas que conforman su entorno.

Sumado a esto, el docente encargado realizó juegos en donde los alumnos tenían que pasar el balón o un objeto. Había casos en que no se lo pasaban al compañero si no al mejor amigo, lo que desencadenaba en pequeñas discusiones. Esto llevó a que en la próxima clase se tuviera en cuenta el realizar una charla sobre la necesidad de que los niños aprendan la importancia de participar

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

activamente con la totalidad de sus compañeros y no solamente con sus amistades. Teniendo en cuenta el factor de la parte lúdica, con aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integral del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador.

A partir del escenario que brinda la lúdica como proceso recreativo con el fin de fomentar prácticas guiadas hacia la inclusión y fortalecimiento del compañerismo, creando una mejora progresiva y cada vez más notoria en los aspectos que se quiso trabajar. Esto ha llevado a que los estudiantes sean cada vez más cooperativos. Al momento de realizar juegos competitivos, se apoyan con el fin de lograr un objetivo en específico, el cual servirá para ayudar a su equipo. Algunas veces discuten con el grupo contrario porque, a palabras de ellos, estos hacen trampa. Todo esto se va trabajando para que más adelante los niños fortalezcan su desempeño en tales aspectos y reducir al mínimo falencias detectadas.

Mientras el proceso de observación fue avanzando, cada vez más se pudo evidenciar que se dio respuesta al primer objetivo planteado en este proyecto de investigación: Explorar la educación inclusiva en los estudiantes del grado cuarto uno.

Mediante el tiempo, se va analizando el comportamiento que los estudiantes van presentando a lo largo de las clases que van transcurriendo. No se ha notado una mejoría en la comunicación de los alumnos entre sí. Muy pocas veces se ha manifestado la presencia de valores en beneficio de fortalecer la convivencia. Todo esto ha hecho que el trabajo en equipo y la integración en las diversas actividades propuestas en clase se desenvuelvan de un modo cada vez más complejo. Sin embargo, en unos pocos estudiantes, si se han visto reflejados los resultados de la implementación formativa de estos valores, dado que las individualidades y diferencias entre algunos afectan al ambiente que se busca crear en base a la educación inclusiva del grupo. No obstante, esta es una problemática que cada día se mira con una frecuencia similar. Esto se debe a que los estudiantes no tratan de llevar a cabo las enseñanzas dadas por los docentes y proceden a entorpecer el desarrollo de las clases. Además, se tiene en cuenta el trato de los alumnos con sus compañeros. Esto da para el análisis en los momentos de socialización entre ellos, ya que empiezan a dirigirse con palabras un tanto subidas de tono, en especial cuando se llega a momentos en los que las actividades de clase llegan a una alta intensidad.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Se puede entender que los niños pertenecientes a la población seleccionada como objeto de estudio aún presentan altos niveles de competitividad, por lo que se debe seguir promoviendo actividades que fomenten acciones de juego encaminadas a fines de diversión y alegría, y no solamente por competir buscando quedar en mejor posición que el resto de grupos. Dando continuidad a esta idea (Deci, 2014) y (Ryan, 2020) dan a entender que el docente de educación física cuenta con un papel fundamental para el desarrollo de actitudes positivas hacia la práctica de actividad física por parte del alumnado, siendo necesario crear durante las clases un clima donde se generen una serie de experiencias que fomenten la sana competencia, la diversión, el autoconocimiento y la motivación interna.

A medida que se continúe avanzando en la búsqueda de soluciones a las incógnitas e inconvenientes que surjan en los momentos de análisis de investigación, la aplicación de juegos recreativos, es importante durante el desarrollo del proceso investigativo. Con estos se buscó generar un efecto de entretenimiento, lo cual facilita el desarrollo y ejecución de los distintos ejercicios que se tienen en cuenta para el desarrollo fluido de una clase. Sumado a esto, se puede dar cuenta que, al recrear, además de generar diversión o distraer de la rutina a los estudiantes, se logra que los niños capten con mayor claridad el mensaje que se les quiere llegar a transmitir. En este caso, se trata de fortalecer los niveles de inclusión. Como afirma Burgos (2009), la inclusión más que un método, una filosofía o un programa de investigación; es una forma de vivir. Tiene que ver con el "vivir juntos", con la "acogida al extraño" y con volver a ser todos uno. Creemos simplemente que la inclusión es una forma mejor de vivir. Es lo opuesto a la segregación. La "inclusión" determina dónde vivimos, recibimos educación, trabajamos y jugamos. Tiene que ver con el cambio de nuestros corazones y valores (p.83). En tal caso, la aplicación de esta modalidad de llevar en función las actividades, también genera en los niños una sensación de libertad para cumplir una tarea, alejándose por un momento de lo que ven y hacen cotidianamente, ampliando sus horizontes sobre la manera en la que, a edades tempranas, perciben las clases de educación física. En donde, al fin y al cabo, se ve reflejada la inclusión por medio del comportamiento de los estudiantes durante los espacios de aplicación de los juegos recreativos.

Por lo tanto, se debe seguir fomentando el trabajo en equipo de los estudiantes del grado Cuarto - Uno con todos sus compañeros. Además, de insistir en la implementación de actividades guiadas al mejoramiento del aspecto de inclusión. Dado que, por medio de los juegos recreativos, se busca trabajar arduamente para seguir evolucionando en estos aspectos, esto lleva a que cada estudiante continúe en



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

constante mejora de sus actitudes y tengan un dinamismo funcional con la mayoría, o por qué no, con la totalidad de sus compañeros de clase. Por otro lado, a los estudiantes que continúan dispersándose en las clases, en los futuros momentos de intervención, se les debe proporcionar una mayor atención, además de ocuparlos de manera puntual y precisa en los ejercicios, dándoles funciones adicionales para que, de ese modo, se sientan más integrados con el resto de la clase.

## **10.2 Integración y aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje.**

Las actividades de juegos recreativos se realizaron en la cancha del colegio IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores. El salón donde se ubican los estudiantes del grado cuarto uno se sitúa en un segundo piso. Esto conlleva a que los estudiantes deben realizar una fila ordenada para bajar al espacio donde se lleva a cabo la clase de educación física. Es en este momento cuando los alumnos presentan dificultades para mantenerse ordenados y no hacen caso a las instrucciones que el docente ha mencionado, bajan de manera desordenada, con gritos y risas que distraen a compañeros de otros cursos.

Para esto, hay que entender que la identidad de cada estudiante refleja un comportamiento individual y colectivo de desorden. Otro caso de desorganización se refleja al momento de explicar las actividades, observando cómo algunos estudiantes no prestan atención a la temática a desarrollar y hacen bullicio, incitando a los otros compañeros a actuar de la misma manera. Además, Jerome Bruner (1973): Psicólogo estadounidense habla sobre el desorden en el contexto escolar como una manifestación del desarrollo cognitivo y social de los niños. Para Bruner, el desorden puede reflejar la exploración activa del entorno por parte de los niños, así como su necesidad de interactuar y aprender a través de la experimentación con el espacio y los objetos que los rodean, además desde un punto de vista analítico, esta situación puede interpretarse como un reflejo de la dinámica social y cultural dentro del entorno escolar. La falta de respeto por las normas y la dificultad para seguir instrucciones podrían ser indicadores de una falta de disciplina o de un ambiente escolar poco estructurado. Además, la influencia del contexto socioeconómico y cultural de los estudiantes podría estar influyendo en su comportamiento, así como la falta de supervisión y control por parte de los adultos responsables.

Asimismo, Vygotsky (1978) ofrece una perspectiva sociocultural sobre el desorden en la escuela primaria. Según Vygotsky, el desorden en el aula puede ser una expresión de la influencia del entorno social y cultural en el comportamiento de los niños. Podría argumentar que el desorden surge de la interacción entre los niños y su entorno social y puede ser moldeado por las normas y expectativas culturales. Sin embargo, desde un punto de vista crítico, esta situación plantea la necesidad de abordar y resolver las causas subyacentes del comportamiento desordenado de los estudiantes. Esto conlleva a implementar estrategias de disciplina efectivas, fomentar un ambiente escolar más estructurado, participativo e inclusivo con los juegos recreativos y brindar apoyo adicional a los estudiantes, todo gracias a la didáctica que ofrecen esos juegos. Además, es importante promover una cultura de respeto

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

mutuo y responsabilidad entre los estudiantes para mejorar su comportamiento tanto dentro, como fuera del aula.

Aun así, Jean Piaget (1954) Puede ofrecer una visión sobre el desorden en la escuela primaria como parte del proceso de desarrollo cognitivo de los niños. Piaget describe el desorden como una manifestación de la etapa de operaciones concretas, en la que los niños están comenzando a comprender conceptos abstractos, pero aún no han desarrollado completamente la capacidad de mantener el orden y la organización en su entorno.

Por otro lado, las actividades de juegos recreativos en los niños del grado cuarto uno, tuvieron el objetivo de fomentar una convivencia escolar armoniosa y estable. Estas actividades no se centraron únicamente en crear un ambiente agradable entre los estudiantes, sino también integrar elementos educativos que contribuyan al desarrollo integral de los niños. Para lograr estas metas, es fundamental crear estrategias para eliminar el desinterés que algunos niños puedan mostrar hacia estas actividades, para que así se aborde de manera efectiva y creativa la realización de actividades planteadas. Se debe tener en cuenta que los juegos recreativos deben ser diseñados y presentados de tal manera que los alumnos los perciban no solo como una oportunidad para divertirse, sino también como una herramienta valiosa para el desarrollo de múltiples aprendizajes. Al implementar estrategias efectivas se facilita que los niños aprecien el valor educativo de estas actividades. Cuando los niños ven estos juegos como una forma divertida y educativa de adquirir nuevos conocimientos, es poco probable que busquen distracciones fuera del entorno escolar o se involucren en actividades que ellos consideren más atractivas o entretenidas que las destinadas a realizarse. Además, es crucial que estas actividades sean inclusivas y adaptables a diferentes niveles de habilidad para asegurar que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse de ellas. De esta manera, se motiva a los estudiantes a participar activamente en las clases y a comprometerse con el proceso educativo de una forma más entusiasta y positiva, logrando fortalecer su interés por aprender.

Se observó el desinterés en los alumnos en el momento que se explicaban las clases. Muchos piensan que simplemente es una nota y dejan de lado la participación de la actividad. Es aquí donde los juegos recreativos captan el interés y motivación por participar individualmente y en grupo. En realidad, la desmotivación de los alumnos se definiría como la falta de interés o implicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje que afectan no sólo al individuo en cuestión, sino dificultando la labor del maestro y, en muchos casos, deterioran el ambiente de convivencia en el aula, derivando en

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

un bajo rendimiento y apatía en el aula. Por un lado, es importante conocer y resalta la relevancia de las actividades recreativas en el desarrollo integral de los niños, no solo en términos de mejora de la convivencia escolar, sino también en el fomento de habilidades sociales, emocionales y físicas. Además, reconoce que el desinterés por estas actividades puede estar relacionado con una percepción errónea de que son poco relevantes en comparación con otras formas de entretenimiento.

Es por eso que se diseñaron estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades de juegos recreativos para que así sean atractivas y significativas para los estudiantes. Para el proceso investigativo se tomó como referente el cuadro de Kurt Lewin, que ayudó a la construcción de planes de clase, basándose en tres fases: descongelar, cambiar y congelar, haciendo hincapié en la fase de cambiar. Se realizó un proceso metodológico que consistió en observar, diagnosticar, implementar, evaluar y reflexionar, considerando así, la actividad "Estatua Musical". Se observa cómo esta actividad de la estatua musical promueve la interacción entre los participantes, así como la expresión corporal y la creatividad. Se observó cómo los participantes demostraron la falta de compromiso y el desorden. Se apreció la falta de participación de algunos integrantes, quienes mostraron desinterés en seguir las instrucciones y evitando estar activos durante el desarrollo de la clase. En cuanto al diagnóstico, la actividad es ideal para fomentar la identidad y la expresión en cada participante, a través del movimiento y la música, teniendo así la oportunidad de expresar su personalidad, emociones y creatividad. Este ejercicio se evaluó de tal manera como un fracaso debido a que algunos estudiantes lo toman como burla, aunque se recalcó la parte donde debían sentirse identificados con cada movimiento. Concluyendo con la reflexión, la estatua musical provocó en algunos estudiantes aspectos positivos, brindando la oportunidad de que se conecten consigo mismos y con los demás de una manera divertida.

Esto implica no solo seleccionar juegos adecuados para su edad y nivel de desarrollo, sino también se integró elementos de aprendizaje y diversión que capten su interés y los motiven a participar activamente. Además, es importante considerar las preferencias y necesidades individuales de los estudiantes para garantizar que las actividades sean inclusivas y accesibles para todos. Aunque el caso es que la desmotivación que provoca desinterés, o el desinterés que provoca desmotivación, es preocupante porque es un vector que influye en el fracaso escolar, pues, según Bzuneck (2001, p. 13), "los alumnos desmotivados estudian muy poco o nada y, en consecuencia, aprenden muy poco". Esto se configura en una situación educativa que impide la formación de individuos más competentes para

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

ejercer la ciudadanía y realizarse como personas. De cualquier forma, el entorno en el que vive el alumno, es pieza fundamental para el desarrollo de comportamientos y actitudes.

Al desplazarse al espacio adecuado para realizar la actividad, los estudiantes salen un poco desordenados. Al momento de realizar la clase, se observa una exclusión por parte de unos estudiantes, ya que, al conformar o trabajar en equipo, tienen miedo de expresar sus habilidades y, por lo cual, optan por no trabajar con el grupo. Esto conlleva a que los estudiantes se reúnan con su grupo de amigos, dejando de lado a aquellos estudiantes que tienen dificultades para desarrollar las actividades.

Siguiendo a Tezanos(1999a) Se afirma que el concepto de exclusión social engloba diversos conceptos utilizados tradicionalmente para definir situaciones, o modos de “estar apartado” o “ser apartado” del núcleo central de una sociedad o grupo, tales como segregación o marginación (en el ámbito cultural y de las vivencias sociales), pobreza (en el plano económico) y alienación social (consecuencia de procesos económico-sociales concretos que dificultan o niegan a los individuos la posibilidad de desarrollar las capacidades productivas o creativas del ser humano). Se analiza que, al realizar actividades recreativas, algunos estudiantes no quieren demostrar sus habilidades y, por tal razón, se alejan y sus compañeros los dejan a un lado, lo conlleva a una exclusión escolar. Asimismo, la exclusión supone una afectación a la moral de los estudiantes.

Parsons (1999) habla de múltiples componentes parciales de membresía y aceptación, porque finalmente la inclusión es un resultado acumulativo e incremental, lo que implica que en cada momento de ese proceso hay que contar con exclusiones por superar, aun así al observar detalladamente, se puede llegar a detectar que al momento de realizar las actividades, hay cierto alejamiento de algunos estudiantes hacia el desarrollo de las mismas, Puesto que al sentirse excluidos y no estar en sintonía con sus compañeros en cuanto al ritmo que ellos ejecutan determinadas actividades, terminan optando por hacerse a un lado y ocultando el potencial que podrían llegar a demostrar si se animaran a participar en los momentos de clase.

De manera que si quisiera precisar en lo posible aquellas situaciones y sujetos que sufren exclusión educativa, no estaría de más que se investigue a fondo una revisión del currículo vigente, una determinación mucho más rigurosa de los contenidos que han de enseñarse y los aprendizajes que deben exigirse y garantizarse. El temor de los estudiantes al momento de realizar las actividades, se debe a que no se sienten capaces de realizar los ejercicios de manera adecuada. También se nota un considerable temor al instante de realizar expresiones de interpretación. Este miedo puede adjudicarse

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

a que, desde una edad temprana, no han adquirido una costumbre para ejecutar movimientos y manifestaciones que difieren de las que realizan habitualmente en su vida cotidiana. Esta escasa familiaridad con la expresión no verbal y la interpretación puede hacer que los estudiantes lleguen a sentirse inseguros o incómodos al intentar adoptar comportamientos o actitudes poco comunes a las que están acostumbrados. El temor a probar nuevas experiencias y el desconocimiento de cómo se debe expresar emociones y acciones de manera diferente contribuyen a que se nieguen a participar en actividades que requieran una interacción más libre y creativa.

Sin embargo, Gutiérrez y Moreno (2012) afirman que el niño en esta etapa abre su entorno y desarrolla sus relaciones interpersonales, sobre todo por el colegio. Esto favorece a que el niño alcance la capacidad de discernir entre las representaciones que se crean en su mente y la realidad objetiva. Por tanto, los miedos que experimentará serán más fieles a la realidad y no a personajes imaginarios. No obstante, se observa como los juegos recreativos son del agrado de los alumnos, demostrando que pueden ser útiles a futuro para mejorar la unión de todo el grupo. En cierto modo, pese a que si hay estudiantes que se desenvuelven sin problema al momento de realizar estos juegos, también se mira que hay niños a los que esto se les dificulta, ya que adquieren un nerviosismo ante estas situaciones en las que deben exponer de sus habilidades de expresión social ante un grupo de varias personas con las que no conviven a diario.

Debido a que los padres sobreprotegen a sus hijos, estos les van allanando el camino para eliminar sus propios miedos. Esto implica una omisión de una serie de experiencias que son necesarias para la educación y maduración de los pequeños, para la adquisición de herramientas que los hagan fuertes y capaces de desarrollarse en la vida. Los hace vulnerables ante problemas que tarde o temprano deberán resolver por sí mismos sin un entrenamiento previo, porque los padres han eliminado esa preparación. Hablando a más a profundidad de este tema, al inicio del proceso investigativo, era común detectar como a una importante cantidad de los estudiantes se les dificultaba ir más allá de su zona de confort, evitando realizar acciones y actividades poco comunes dentro de su círculo de interacción social, sintiendo en ocasiones vergüenza cuando debían intentar algo nuevo, en unas ocasiones cuando los estudiantes realizaban los primeros juegos recreativos pertenecientes a la realización del instrumento para la intervención con la población en cuestión, tendían a realizar las actividades ya sea realizando el mínimo esfuerzo, o en ocasiones no la realizaban. Miravalles, Valero & Gil (2014), definen a la zona de confort como ese espacio que controlamos, en el cual nos sentimos cómodos, protegidos, donde todos los procesos son controlados y controlables. Es el espacio donde siempre se

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

han hecho las cosas de la misma manera. Para los estudiantes representa ese contexto que les da tranquilidad porque conlleva un tipo de comportamiento que, durante años, si no les ha permitido desarrollar todas sus capacidades de aprendizaje, sí les ha posibilitado aprobar. Un espacio donde todo está bajo control, lo que se le exige como alumno, lo que debe hacer para pasar curso, y su manera de acercarse al conocimiento. Para los docentes es la repetición año tras año de los rituales de la docencia, casi sin cuestionamiento, porque siempre se ha hecho así. Dicho esto, se puede llegar a la idea de que para un docente es de vital importancia generar momentos donde la interacción social sea una constante en todos los momentos de convivencia del alumnado con sus compañeros, dado que esta es una solución efectiva ante la presencia de temor que tienen los niños de salir de su zona segura y que a su vez los priva de múltiples posibilidades de disfrutar de nuevas experiencias que les ayude a evolucionar en busca de una mejora de habilidades tanto a nivel físico como emocional.

Por el contrario, esto da a entender que se debe seguir trabajando con actividades de este estilo, puesto que así los estudiantes, de forma progresiva, irán dejando de lado sus temores. Esto se debe hacer con un acompañamiento que llene de confianza a cada niño. Es importante mencionar que, en cualquier caso, la gestión normal del miedo infantil se produce de modo que, a medida que el niño madura, progresa en sus aprendizajes, evoluciona su sistema nervioso y mejora su capacidad perceptiva, toma consciencia de las situaciones y elementos que no son reales ni posibles, y permite una mejor percepción del peligro. A través de su propio desarrollo intelectual adquiere seguridad y autocontrol. Pero es necesario, por tanto, un ambiente educativo en que el menor se sienta seguro y cómodo para acelerar la superación del miedo; de lo contrario puede entorpecer el desarrollo y crear un problema o trastorno.

La burla de los estudiantes al momento de realizar las actividades, se debe a que, al realizarlas, no lo hacen de la mejor manera y sus compañeros realizan expresiones de burlas, En este mismo sentido, Barnett, et al. (2004) indicaron que niños y niñas pueden discriminar la burla hostil de la burla amigable. Para estos autores, la burla hostil es frecuente entre los niños y ellos tienden a describirse como burlones. Entre tanto, las niñas suelen describirse burladas y tienden a sentirse tristes o enojadas. Al momento de desarrollar las actividades, teniendo en cuenta los juegos recreativos, esto ayuda a mejorar, ya que los estudiantes podrán expresarse y aportar en las demás actividades y sus compañeros ya no tomarán como burla a los demás.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

El caso omiso a las instrucciones del docente muchas veces es representado por la falta de compromiso en el aula de parte del estudiante. Los juegos recreativos hacen que la atención y la unión de los alumnos sean de manera correcta para participar activamente y ordenadamente, promoviendo una unión para el comportamiento colectivo y recibir correctamente la orden del docente. Los estudiantes ignoran las indicaciones y solo buscan llegar de primeros al salón de clase, Según Ross W. Greene, "ignorar indicaciones" se refiere a cuando un individuo, especialmente un niño, no sigue las instrucciones o las expectativas de los adultos, a pesar de ser capaz de entenderlas y cumplirlas. Este comportamiento puede ser resultado de dificultades emocionales, cognitivas o de habilidades sociales, y Greene aboga por abordarlo mediante enfoques colaborativos y comprensivos en lugar de métodos punitivos. Se destaca que los juegos recreativos pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la atención y la cohesión entre los alumnos, lo que facilita su participación activa y ordenada en las actividades escolares. Sin embargo, algunos estudiantes parecen ignorar las indicaciones y priorizan llegar primero al salón de clases. Esto pone en evidencia la importancia de crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo en el aula. Los juegos recreativos no solo pueden ser una forma efectiva de mantener la atención de los estudiantes y promover su participación activa, sino que también pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los alumnos.

Los momentos de dispersión de los estudiantes, se deben a que ellos, a su temprana edad, tienden a enfocarse en cualquier cosa que llame su atención en el entorno que los rodea. Esto es debido a que quieren estar explorando cualquier situación que se les presente. Además de eso, se ponen a conversar sobre algún tema de interés con uno o más compañeros que compartan sus gustos o simplemente para seguir en interacción con sus amigos. Por lo que se debe seguir haciendo esfuerzos por llamar la atención de los niños mediante estos juegos. En cambio, se puede distinguir que, el hecho de ser niños, conlleva a la búsqueda constante de querer jugar y disfrutar con los demás compañeros. Incluso a través de los juegos se logran obtener algunos de los aprendizajes iniciales de su etapa de desarrollo. No obstante, al culminar esta etapa, los niños pasan a obtener mayores responsabilidades, tales como los quehaceres de la casa o las actividades académicas. Es aquí donde los estudiantes logran desenfocarse del entorno estudiantil, enfrentando problemas de distracción que conlleva a los problemas de aprendizaje. No obstante, se pudo ver como al momento de realizar los juegos recreativos, los niños disfrutaban de estas actividades. Sin embargo, a muchos se les dificulta estar enfocados plenamente en los juegos, ya que tienden a dispersarse con facilidad, desviando la mayor parte de su atención en cosas externas. Esto hace notar que el desarrollo de cada uno de cada juego se



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

vea entorpecido, lo que hace que los estudiantes en su mayoría llamen la atención a quienes no están cumpliendo de manera adecuada con el objetivo al que tratan de llegar.

Los estudiantes suelen desconcentrarse en los momentos de clase. Cuando se les asignan tareas a cumplir dentro de una actividad, no logran enfocarse al máximo en una explicación, se centran en agentes distractores o simplemente quieren saltarse pasos de un juego para culminar la actividad lo más rápido posible. Según Rivas, (2008) citado por Azócar, Campos, & Chacon, (2013) en su obra titulada "Procesos cognitivos y aprendizaje significativo", la atención implica concentración en una actividad mental, como la de atender una explicación oral, la lectura de un párrafo del texto o una conversación. El esfuerzo, energía mental o recursos cognitivos se centran o concentran en el procesamiento de estímulos informativos provenientes de la explicación, el texto u otra persona. También se pudo observar cómo los estudiantes, al estar realizando alguno de los juegos, suelen perder la concentración con mucha frecuencia debido a que se ponen a conversar o pensar en otra cosa totalmente diferente a la actividad que en el momento se debe llevar a cabo. Es por eso que, a perspectiva general, en ocasiones los juegos no suelen llegar al término pensado inicialmente.

Durante los instantes en los que va transcurriendo la clase y a medida que todos los niños tratan de ser partícipes de los juegos recreativos que se les ha propuesto, es verdad también que no todos terminan por disfrutar, ya que al sentir que no pueden tener una participación relevante, ellos además de desanimarse, optan por dejar de participar poco a poco. Por esta razón, se debe hallar la manera de hacer que todos los estudiantes sean partícipes de los juegos recreativos. Según Quiñónez Fernández, M. F. (2023) Las emociones de los estudiantes influyen en el trabajo diario, y entender que es lo que sienten pueden ser una herramienta para que el docente apoye más a sus alumnos y no exista mal desempeño en este escenario educativo. Como docente, es importante reconocer las emociones de los alumnos, saber cómo se sienten para que su participación en clases, y los trabajos colaborativos se cumplan a cabalidad y no se desmotiven, mantengan la autoestima elevada, porque a medida que afecta las emociones afecta las actividades académicas. Por un lado, observando más a detalle, se puede llegar a la idea que los estudiantes en todo momento quieren ser protagonistas de las actividades que en los momentos de clase se están desarrollando. Es por eso que, cuando un niño se siente opacado, se empieza a aburrir, lo que conlleva a que poco a poco dejen de participar en los juegos que se están realizando.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Aunque no es algo que se presente de manera frecuente, si es de tema de análisis el que los estudiantes tengan actitudes conflictivas en momentos dentro del aula o fuera del aula. A veces puede ser por desacuerdos entre dos o más partes involucradas o simplemente acciones impulsivas que algún alumno haga y que moleste a otro, lo que pueda llevar a estos incidentes. Por lo que es sumamente necesario que se implementen estrategias para que todos, desde edades tempranas, opten por un diálogo antes que empezar a recurrir a agresiones a nivel físico y verbal que afecten la integridad tanto de ellos como de quienes los rodean, Además, se debe enseñar a los estudiantes a mediar esta clase de conflictos al momento que sean testigos presenciales de ello, gracias a (Currie, 2004), hoy se sabe que la conducta agresiva también puede ser premeditada y organizada con la participación de varios individuos y el daño no solo se dirige a los demás, sino también a sí mismos. Quien se comporta agresivamente tiene poca tolerancia a la frustración y tiende a reaccionar rápidamente con un impulso de agresión, y es menos capaz de hacer auto reflexión Siguiendo la idea en base a lo observado, se puede decir que este tipo de problemas en que los estudiantes llegan a recurrir a la violencia se presenta porque ven o sienten que por actitudes con las cuales no están de acuerdo por parte de sus compañeros se sienten afectados, ya que es una forma diferente en la que ellos tienen una perspectiva de las cosas. Además, se nota que los estudiantes tienden a responder de forma violenta cuando reciben alguna agresión física sin importar la gravedad de la misma, pero también responden del mismo modo ante palabras que a su sentir son ofensivas.

En el momento en que se ejecutaron las actividades, se observó que los estudiantes encuentran en estos momentos educativos un espacio en el que pueden divertirse. Esto debido al dinamismo que representa el realizar los juegos recreativos. En las sesiones se generaron momentos de felicidad; además, los estudiantes presentaron comportamientos guiados al compañerismo. Al terminar las actividades, todos los niños hablaron de los juegos. De ese modo, van con la moral fortalecida al salón de clases. De igual manera, Fredrickson (2000) apunta que las emociones positivas optimizan la salud, el bienestar subjetivo y la resiliencia psicológica, favoreciendo un razonamiento eficiente, flexible y creativo. Un razonamiento de este tipo es clave para el desarrollo de un aprendizaje significativo, por lo que se entiende que las actividades recreativas en el desarrollo integral de los niños mejoran el estado de ánimo, desarrollando mayores habilidades y destrezas, lo que ayuda a los estudiantes a convivir más con sus compañeros, además de que lleguen a compartir las sensaciones con sus familias. Hablando sobre el aspecto de cooperación dentro del grupo, se pueden dar a conocer avances significativos. Esto se debe a que, dentro de los momentos en los que se realizaron los juegos, se notó que los estudiantes,

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

a medida que iban transcurriendo las sesiones, en los instantes de dividirlos por grupos, trataron de asociarse con los compañeros con los que fueron asignados, buscando trabajar de la mejor manera, ayudando y colaborando entre ellos para poder realizar un buen trabajo. En base a esto, Walters (1995) pone en claro que la necesidad del aprendizaje en la cooperación, en el intercambio, en la deliberación, del desarrollo de las habilidades y competencias relativas a lo que se ha denominado la inteligencia interpersonal e intrapersonal. Lo que ayuda a definir que las actividades recreativas en el desarrollo integral de los niños mejoran la cooperación en el desarrollo de las actividades con sus compañeros, fortaleciendo en los niños la capacidad de crear relaciones interpersonales, lo que sin duda es fundamental en las maneras que buscan los estudiantes para generar emociones guiadas a la comprensión del otro.

Al momento de realizar los juegos recreativos, se comprendió que los estudiantes, en su mayoría, ejecutan de forma adecuada las actividades planteadas, por lo que se genera una sensación general de disfrute de las actividades. Dicho esto, se puede afirmar que los estudiantes en las actividades expresan alegría y ríen. Es por ello que Murray & Sabiston, (2022); Romanová & Sollar (2019) dan a conocer que estudios sobre el disfrute durante la práctica deportiva han demostrado que la percepción del éxito, tanto a nivel individual como formando parte de un grupo, dicho esto se llega a la claridad de que las actividades recreativas sirven a los estudiantes para que sus sensaciones en el entorno escolar sean positivas, por lo que se facilita el proceso de desenvolvimiento social.

También se debe tener en cuenta que, pese a que hay un ambiente cooperativo en los momentos de realizar los juegos recreativos, los estudiantes cambian de humor constantemente. Esto es algo significativo para sus emociones frente a la educación física, haciendo de esta algo participativa e incluyendo dentro de la educación inclusiva. Ante esto, Lewis M. (2017) define los cambios de humor como fluctuaciones en el estado emocional de un niño, que pueden variar en intensidad y duración, y pueden ser influenciados por una variedad de factores internos y externos. Es por eso que es importante reconocer y abordar los cambios de humor de los estudiantes en el contexto de la educación física y la educación inclusiva. Esto podría implicar la implementación de estrategias para promover un ambiente positivo y de apoyo, así como para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de regulación emocional que les permitan participar activamente en las actividades físicas y sociales. En última instancia, todo está enfocado en crear un entorno en el que todos los estudiantes se sientan valorados y puedan alcanzar su máximo potencial en la educación física. Otra situación que se presentó fue cuando en una de las sesiones, debido a lluvias, tuvo que realizarse en el salón de clases. Ante esto, los alumnos

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

hicieron comentarios de disgusto, generando un instante de desorden colectivo en el aula a modo de protesta. Se les trató de hacer entender que no todos los juegos deben ser fuera del aula.

Se debe entender que el docente de educación física ofrece a los alumnos una oportunidad para conectarse con un entorno distinto al aula de clase. Por tal razón, se apunta una observación que apunta a la importancia de reconocer que el aprendizaje no se limita al estar dentro del aula, sino que puede ocurrir de manera significativa en otros entornos, como en los juegos recreativos. Es por eso que, para Carol S. Dweck (2017), la actitud se refiere a la mentalidad o disposición de una persona hacia el aprendizaje, el éxito y el fracaso. Una mentalidad de crecimiento implica la creencia de que las habilidades se pueden desarrollar a través del esfuerzo, la práctica y la perseverancia. Dicho esto, se debe resaltar la importancia de enriquecer los espacios de aprendizaje y aprovechar todas las oportunidades para involucrar a los estudiantes en experiencias significativas y enriquecedoras, ya que la educación física no solo se trata de desarrollar habilidades motrices y físicas, sino también de fomentar valores como el trabajo en equipo, el respeto y la disciplina. Continuando con la idea que se tiene a nivel disciplinar, se nota que, a medida que avanzan las sesiones de intervención, hay una mejora de los estudiantes en este aspecto, lo que ha resultado en una evolución al momento de trasladarse desde el aula hacia el espacio donde se desarrollan las actividades y para nuevamente regresar hasta el salón de clase.

Se debe decir que, desde el aula de clase, en el transcurso de esta investigación con respecto a la sensibilidad entre estudiantes, se evidencia que influye significativamente en la dinámica de la clase en curso y en el bienestar emocional de los estudiantes. Los alumnos han mostrado ser sensibles hacia las necesidades, sentimientos y experiencias de sus compañeros, creando un ambiente más centrado a la solidaridad. Por lo tanto, desde la perspectiva de Fromm, (1956), la sensibilidad es fundamental para cultivar relaciones auténticas y significativas. Él enfatiza la importancia de estar abiertos a las experiencias emocionales y de conectar con los demás a un nivel profundo y genuino. La sensibilidad, según Fromm, implica estar dispuesto a empatizar con los demás, comprender sus perspectivas y ser receptivos a sus emociones.

Aclarado esto, se puede decir que la sensibilidad entre estudiantes es una cualidad fundamental para promover la empatía y la inclusión en el aula. Cuando los estudiantes son sensibles a las diferencias individuales y son capaces de mostrar comprensión hacia las diversas experiencias de sus compañeros, se fomenta un sentido de comunidad y respeto mutuo. Esto claramente ayuda a mejorar

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

la autoestima de los estudiantes y promover un ambiente de aprendizaje más enriquecedor para todos. Por su parte Huit (2004), da a conocer que es importante llegar a un punto de reflexión para llegar a ser consciente sobre la propia identidad, como un objeto independiente de los demás (los otros) y con respecto al contexto en el que se desarrolla. Hay una variedad de maneras de pensar sobre el yo, siendo los términos más ampliamente utilizados los de autoconcepto y autoestima. El autoconcepto implica los aspectos cognitivos o de pensamiento, relacionados con la autoimagen, haciendo referencia en general a la totalidad de un complejo organizado. La autoestima es el aspecto afectivo o emocional del yo, referido a cómo nos sentimos acerca de la forma de valorarnos a nosotros mismos. Además, Villasmil (2010), afirma que el autoconcepto también es una forma referirse a la idea general que tenemos de nosotros, mientras que la autoestima hace una valoración de esos componentes para llegar a aceptar las características propias que forman las cualidades y personalidad de uno mismo, entendiendo esto, es importante que durante el desarrollo de actividades escolares en especial dentro del entorno educativo se generen momentos en los que se le enseñe a los alumnos a sentirse bien consigo mismos, logrando aceptar que su personalidad aunque puede llegar a ser diferente al resto de las personas que los rodea ya sea dentro del ambiente educativo como en los entornos ajenos a este contexto ya mencionado, no hay razón por la cual se tenga que sentir vergüenza para interactuar con otras personas o impedirse de buscar formar nuevos lazos de interacción social, y al mismo tiempo se debe educar a los estudiantes para que no incurran en comportamientos negativos que solo busquen de forma directa o indirecta afectar la moral de otros.

Se debe decir también que, desde el aula de clases se evidencia la compatibilidad entre estudiantes, puesto que se llevan bien entre sí y, hasta cierto punto, tienen intereses similares. Incluso en algunos casos respetan los gustos de los demás, llegando al punto de formar grupos de trabajo efectivos para colaborar de manera más productiva en la clase. Esto produce un ambiente de aula más armonioso y estimulante, donde los estudiantes se sienten más motivados para aprender y trabajar. Explicando esto, se tiene el aporte de Ginott, (2003), el cual aborda la compatibilidad escolar desde la perspectiva de la creación de un ambiente de aula donde todos los estudiantes se sientan valorados y aceptados. Él enfatiza la importancia de que los maestros creen un clima de respeto mutuo, donde cada estudiante se sienta cómodo expresando sus ideas y participando en actividades escolares. Por lo cual, se entiende que la compatibilidad entre estudiantes es un factor importante para promover la participación activa y el compromiso con el aprendizaje. Cuando los estudiantes se sienten cómodos y conectados con sus compañeros, están más dispuestos a compartir ideas, hacer preguntas y contribuir

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

al proceso educativo de manera significativa. Además, la compatibilidad entre estudiantes puede fomentar relaciones positivas y duraderas, lo que contribuye a un ambiente en el aula más inclusivo y acogedor.

### **10.3 Evaluando resultados a través de las actividades lúdicas recreativas**

Una vez desarrollado los primeros dos objetivos en los que se centra este proyecto investigativo, se debe dar paso al objetivo final, el cual tiene como propósito dar una evaluación sobre los efectos que tuvieron los juegos recreativos dentro de la población sujeto de estudio. Todo esto en búsqueda de responder si hubo o no un efecto positivo en lo que a la educación inclusiva se refiere. Previo a esto, se realizaron momentos de observación con los niños pertenecientes al grado cuarto - uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores. Posteriormente, se llevó a cabo la aplicación de los juegos recreativos, donde de manera progresiva se fue notando avances en distintos aspectos de comportamiento.

Para comprender esto a mayor profundidad, una encuesta realizada a una muestra de la población demostró que los juegos recreativos sirvieron para ayudar a fortalecer lazos de convivencia, puesto que, según ellos, aprendieron a relacionarse con buena parte de sus compañeros, logrando a su vez fortalecer la armonía dentro del aula, ganando así un ambiente más ameno dentro del aula. Todo esto conllevó a que, dentro de cada estudiante se construya un sentimiento colaborativo el cual ayuda a que el trabajo en equipo sea más eficaz. Sumado a esto, en base a los testimonios de los propios estudiantes, vieron en los juegos recreativos una forma de divertirse dentro de las clases de educación física, lo que ayudó a que el desarrollo de las sesiones se haga de manera más fluida, aunque, claro, esto se fue logrando de manera paulatina.

Todo este proceso también fue clave para que los estudiantes entendieran que existen diferentes formas de entender el mundo desde el punto de vista de la diversidad, además de la que ellos ya tenían concebida. Tal apreciación se pudo entender en los momentos de interacción que tenían los niños durante los instantes previos a las sesiones donde se ejecutaron los juegos recreativos, ya que se los notaba hablando incluso con aquellos compañeros con los que inicialmente no lo hacían al momento de que comenzó el proceso de investigación. Esto demuestra que es posible abrir horizontes con el fin de mejorar las habilidades comunicativas para interactuar con un grupo de personas con las que puede que, en un inicio, se tenga contacto mínimo, lo que a su vez lleva a comprender los comportamientos

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

y preferencias de otras personas, logrando así entender que la manera de hacer las cosas y de comportarse de cada persona no es la única.

También se tuvo en cuenta que, cuando se llevaron a cabo las actividades, se logró observar que los estudiantes tienen momentos en los que encuentran diversión y disfrute en los juegos recreativos, haciendo que convivieran de mejor manera al desarrollar las actividades que fueron planteadas. A su vez, se observó que los juegos les generaron momentos en los que los estudiantes encontraron felicidad. Además, los estudiantes buscaron formas de ir planeando estrategias para tener éxito en los juegos. Se los notó riendo con sus compañeros en el transcurso y al final de cada juego, llegando al punto de estar con buen humor. Tal fue el gusto por los juegos planteados que, al momento de terminar con las sesiones, los estudiantes mostraron su deseo de querer continuar jugando. La convivencia, entendida así, no se refiere a espacios de esparcimiento, sino que es parte medular del acto educativo, relacionándose con el aprendizaje y la formación de la ciudadanía. En ese sentido, el MINEDUC puntualiza:” La experiencia nos permite afirmar la relación que existe entre calidad de convivencia y calidad de aprendizajes. Es así que el gran objetivo de lograr una buena calidad de convivencia va a incidir significativamente en la calidad de vida personal y común de los estudiantes, va a ser un factor de primera importancia en la formación para la ciudadanía y va a favorecer las instancias de aprendizaje cognitivo, mejorando logros y resultados.” (MINEDUC 2005, p. 185).

En base a esto, se concluye que las actividades recreativas mejoran el estado anímico de los educandos, desarrollando mayores competencias y habilidades que les permiten disfrutar de las experiencias con sus compañeros. Algo más que se puede llevar a colación en los tiempos que se llevaron a cabo las actividades, se detectó que los estudiantes tienen una motivación clara por querer tener éxito en las actividades. Aunque, a diferencia de cuando se conoció a los estudiantes, ya no había tanta molestia por no conseguir la victoria en cualquiera de los juegos, sino que ahora se enfocan más en realizarlas en base a buscar diversión. Las clases de educación física deberían ayudar a solventar este problema, puesto que uno de sus principales objetivos es la promoción y el fomento de la práctica de actividad física entre el alumnado, creando hábitos de práctica que perduren toda la vida. Las experiencias positivas de los adolescentes en las clases de educación física pueden tener un papel destacado para que se comprometan con la práctica deportiva (Sallis & McKenzie, 1991), por lo que se entiende que las actividades recreativas mejoran el estado anímico de quienes las practican, fomentando el desarrollo óptimo de momentos clave para la interacción escolar. También se debe

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

señalar que la creación de nuevas amistades, algo que se notó en este proceso, fue fundamental ya que así se formó una cohesión de grupo clave para que el desarrollo de las sesiones no se entorpezca por desacuerdos de una o más partes. Para sentir reconocimiento, acogida y ser parte del grupo social al que se pertenece, además de manera práctica e inusual se reconoce la amistad y la complicidad como expresiones latentes de imaginarios que disputan su naturalización, y otros que la resisten y la proyectan como posibilidad de socialización con el otro ser en la escuela (Hernández, Jaramillo & Ocampo 2020).

Al mismo tiempo, se encontraron avances significativos sobre una problemática que se detectó al conocer a los estudiantes que hicieron parte de la población sujeto de estudio en este proyecto de investigación. Esta problemática, en su momento, fue el temor a expresarse libremente debido a que en un comienzo había un miedo a equivocarse, en cualquier momento ya que esto podía acarrear en burlas del resto de la clase. Ante esto, se inculcó en los estudiantes que no está mal cometer errores, ya que gracias a esas situaciones un tanto adversas donde se puede adquirir enseñanzas que van en beneficio de conseguir nuevos aprendizajes. A su vez, se buscó hacerle entender a los alumnos que no se debe hacer sentir menos o lanzar comentarios hirientes hacia quienes comenten algún fallo, debido a que nadie está exento de vivir estas situaciones.

Es ahí donde los juegos recreativos cumplieron su labor de forma eficiente. A medida que transcurrían las sesiones, al momento de que alguno o más de los niños fallaban en la ejecución de cualquier juego que se estuviese realizando en el momento, además de mostrar nuevamente la manera correcta de realizar el juego en cuestión, se hizo énfasis en dar las recomendaciones anteriormente expuestas a los estudiantes. Un momento en el cual se presentaron muchas de estas situaciones, fue en el juego llamado campo de minas, en donde a muchos se les presentó dificultades para realizarlo fluidamente. Gradualmente, los estudiantes empezaron a comprender que el equivocarse es algo inherente al ser humano, y al mismo tiempo, esto les hizo liberarse y dejar el miedo de escuchar las burlas de sus compañeros.

También se encontró una evolución acerca de la problemática que consistía en la exclusión basada en género, en donde se notó en un principio como niños y niñas muy rara vez compartían grupos de trabajo. Esto se presentaba ya que los niños daban por sentenciado que las niñas no podían seguirles el ritmo para realizar con rapidez algún ejercicio, por otro lado, las niñas expresaban abiertamente que los niños se comportaban de forma brusca, lo que a ellas claramente les disgustaba. Ante esto, se optó



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

por ubicar a cada estudiante en grupos de forma aleatoria sin dejar que sean ellos quienes los formen. Al inicio muchos mostraron su disgusto, pero con el pasar del tiempo se fueron acoplando a este estilo de formación de grupos, lo que al mismo tiempo llevó a que niños y niñas convivan a la par.

Además, la realización de los juegos recreativos fue parte clave para la formación de valores. Mientras se explicaba cómo se debía ejecutar de manera correcta cada uno de estos juegos, se recalcó de forma general que se debía tener un alto nivel de respeto con los compañeros, tanto en evitar expresiones malsonantes, así como acciones que alteren el orden como empujones o no respetar los turnos. Todo esto, al inicio de los momentos, fue dificultoso de tratar, pero sesión a sesión estas falencias se redujeron a niveles mínimos. Al mismo tiempo, se buscó que cada estudiante tuviera más comprensión con cada uno de sus compañeros, encaminándolos a generar un pensamiento empático. Esto ayudó a que los alumnos busquen integrar más a las actividades a quienes tenían más dificultad en asociarse con los demás y, asimismo a tratar de ayudar en lo que más fuera posible a aquellos que presentaban dificultades en realizar alguno de los juegos. Esto demuestra que la educación física es vital en estos procesos de formación de valores, ya que no solo se limita a ejercicios de actividad física y deporte, sino que, por medio de los momentos de clase, se puede inculcar en cada estudiante formas sanas de entretenimiento que ayudan a la mejora actitudinal de cada individuo.

Cómo bien se sabe, la educación se basa en tres pilares fundamentales, cómo lo son la competencia motriz que se basa en moverse de diferentes maneras y hacerlo de manera eficaz y segura, permitiendo disfrutar la actividad física y mejorando las competencias motrices. Al igual que la expresión expresivo corporal tiene como objetivo utilizar el cuerpo para expresar emociones, ideas y sensaciones tal cómo se evidenció en el juego de policías y ladrones, haciendo de esto una manera de comunicarse creativa y divertida. Asimismo, el factor en el que se centra este proyecto es la competencia axiológica corporal de la cual se derivan dos aspectos clave el cual considera en comprender y valorar los principios éticos y los valores positivos que se relacionan con el cuerpo y la actividad física. Por tal razón, es importante enfatizar la importancia de que se adopte un enfoque centrado en la ética del cuidado y el amor en la educación. Por lo cual se coincide en que es fundamental que la educación no solo se centre en enseñar aspectos académicos, sino que también promueva valores como el compartir y el amar, al hacerlo, se fomenta una mayor responsabilidad social y personal en las relaciones con uno mismo, con los demás. Por eso, la necesidad de que la escuela muestre interés por la ética del cuidado, la solicitud, el compartir y el amar; de hacer educación desde el amor que fomenta

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

la responsabilidad social y personal por el cuidado en las relaciones con una misma, las demás personas y el mundo. “Partir del amor a la vida, al ser humano, es una condición para poder establecer vínculos afectivos y de compromiso social” (Colom, 2007, 244). La ética del cuidado puede ser la base sobre la que pivotar una forma diferente de hacer educación que lleva a las personas a la plenitud de su ser y de su valor (Verdera, V. 2010). Por lo tanto, es importante tener en cuenta la importancia de que los educadores enseñen a los alumnos a cuidar de sí mismos, fomentando la autonomía y el crecimiento personal en lugar de perseguir metas preestablecidas. La preocupación por uno mismo y por los demás es fundamental en el proceso educativo y en la vida cotidiana. Extrapolando el asunto, puede decirse que el cuidado de sí es algo en lo que deben pensar quienes se dedican a la educación. El docente debe enseñar al alumno a ocuparse a sí mismo. Aquí no se anda tras la búsqueda de objetivos previamente trazados, pues de lo que se trata es de educar sujetos libres para que se hagan a sí mismo y estén permanentemente en proceso de formación. Por ejemplo, en la Apología de Sócrates la inquietud de sí está ligada directamente a la pedagogía. “Y en la Apología, es ciertamente en cuanto maestro de la inquietud de sí como Sócrates se presenta a sus jueces: el dios lo ha comisionado para recordar a los hombres que les es preciso preocuparse, no de sus riquezas, no de su honor, sino de sí mismo, y de sus almas”<sup>4</sup>. Sócrates se preocupa por sí mismo y también, por la manera en que sus discípulos se preocupan de sí mismo.

Como resultado, todo el proceso investigativo da por entendido que se cumplió con el objetivo de fortalecer la educación inclusiva en los estudiantes del grado Cuarto - Uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores. Esto se logró tras un proceso liderado por la aplicación de los juegos recreativos, los cuales fueron una estrategia de aplicación metodológica que ayudó a generar en los niños un ambiente en el que el trabajo en equipo fue fundamental para que el entorno escolar sea un lugar más ameno. Como resultado de todo esto, los estudiantes fueron adoptando comportamientos que fortalecieron la formación en valores, guiadas por el camino de la empatía.

## 11. CONCLUSIONES

A continuación, se mostrarán una serie de conclusiones, las cuales se consiguieron por medio de análisis y hallazgos encontrados en los momentos donde se realizó observación general a la población que fue seleccionada para ejecutar este proyecto de investigación, para posteriormente iniciar con la aplicación de los juegos recreativos.

Recapitulando todo lo que se realizó durante el proceso de investigación, se pudo llegar a la idea de que los juegos recreativos tuvieron un efecto positivo en los estudiantes del grado Cuarto - Uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores, ya que esta clase de juegos tienen como fin la mejora de destrezas a través de actividades consideradas divertidas. Además, ayudan a fortalecer las relaciones interpersonales dentro de un grupo mediante la interacción constante, cosa que se vio reflejado entre los estudiantes.

Se puede concluir desde la parte investigativa que, para llegar a un punto en el que se pueda entender lo que sucede desde diferentes aspectos, sin dejar de lado algún factor clave, se debe realizar un proceso claro y estructurado. Primero, se debe comenzar con un ejercicio de observación, como en este proyecto de investigación, donde se buscó analizar comportamientos clave de la población sujeto de estudio para que, al momento de aplicar de los juegos recreativos durante las sesiones de intervención, se pueda tener un rumbo claro sobre los pasos a seguir. Además, es esencial escuchar en todo momento a todos los miembros de la población participante, puesto que, son ellos quienes ayudan a que el proceso investigativo tenga un desarrollo fluido que evite estancamientos. Por esta razón, se les preguntó a los estudiantes del grado Cuarto - Uno de la IEM Ciudad de Pasto - Sede Miraflores, en un punto de las sesiones, si los juegos que se estaban ejecutando eran de su agrado. Al recibir una respuesta positiva, se decidió darle continuidad a esta estrategia metodológica. Finalmente, al concluir las sesiones de intervención, se seleccionó una muestra de la población para aplicar una serie de preguntas. En resumidas cuentas, los niños afirmaron que los juegos recreativos fueron una excelente manera de forjar lazos de amistad y de ganar aprendizaje de una forma entretenida.

En base a la parte didáctica, centrada en los juegos recreativos y la educación inclusiva en los niños del grado cuarto uno, de la IEM Ciudad de Pasto sede Miraflores, se concluye que la implementación de los juegos recreativos en el contexto educativo ha demostrado ser una estrategia efectiva para impulsar la inclusión y el aprendizaje en niños de diferentes habilidades. A lo largo de la investigación, se observa como los juegos recreativos no solo inspiran la actividad física y el desarrollo

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

motor, sino que también crean un campo inclusivo donde todos pueden participar, fortaleciendo así los lazos entre los estudiantes y creando ambientes de respeto y empatía dentro del grupo.

De este modo, se respalda la importancia de promover la educación inclusiva a través de los juegos recreativos, creando entornos inclusivos y brindando herramientas necesarias para explorar la participación de los estudiantes.

La educación inclusiva es esencial para garantizar una educación de calidad y equitativa para todos los alumnos. En el caso específico del grado cuarto uno, se observa la importancia de la mediación de los docentes en la promoción de la inclusión y la creación de un entorno respetuoso y accesible. Sin embargo, se han identificado desafíos como la falta de interés en las actividades de educación física, la individualidad y la falta de lazos afectivos entre los estudiantes. Es necesario fomentar la participación activa, el respeto mutuo y el desarrollo integral de los estudiantes para promover la educación inclusiva. Se observa la necesidad de trabajar en el fortalecimiento de la comunicación, el trabajo en equipo y la convivencia, así como en la reducción de comportamientos inadecuados y la promoción de actitudes positivas hacia la práctica de actividad física, utilizando juegos recreativos como herramienta para fortalecer la convivencia y mejorar las actitudes de los alumnos.

Cabe resaltar que los juegos recreativos no sólo buscan divertir a los niños, sino que también los invitan a trabajar en equipo y aprender de sí mismos y de los demás. Estos juegos ayudan al desarrollo de las habilidades sociales, formando personas que se expresen, se comuniquen y sean empáticas con su entorno social. Además, mejoran su calidad de vida, obteniendo así, el llamado aprendizaje significativo. Por lo tanto, se aconseja seguir utilizando los juegos recreativos en procesos futuros que se encaminen a este fin.

## **12. RECOMENDACIONES**

Tras dar por finalizado el trabajo de investigación, se debe proceder a realizar una serie de recomendaciones, las cuales buscan generar en distintos ámbitos un aporte significativo.

En primer lugar, se recomienda continuar con la búsqueda de estrategias que ayuden al mejoramiento de las relaciones interpersonales, por medio de la interacción constante. La creación de estos procesos es un componente esencial para que, desde edades tempranas, se empiecen a generar actitudes positivas basadas en la empatía, buscando fortalecer la manera en que los estudiantes vean a los demás cómo alguien a quien se deba comprender y respetar, sin importar los diferentes aspectos que los diferencien.

Es importante seguir ayudando a generaciones actuales y futuras a trabajar en la mejora de las relaciones interpersonales ya que estas son la base para que desarrollen sus habilidades sociales y favorezcan sus emociones en relación con el entorno, convirtiéndolos en personas comprensivas con cualquier individuo y dejando de lado el egocentrismo para pensar en el otro.

Además, se hace necesario recomendar a los docentes del área de educación física, diseñar actividades recreativas, atractivas y significativas que promuevan la participación activa de los estudiantes, brindándoles un ambiente educativo seguro y cómodo, esto se debe a que a que los juegos recreativos pueden mejorar la atención y la cohesión entre los alumnos; aunque los estudiantes cambien de humor constantemente, es importante reconocer y abordar estos cambios en el contexto de la educación física y la educación inclusiva . En general, los juegos recreativos son una herramienta efectiva para promover el disfrute, la participación y el desarrollo integral de los estudiantes. Se destaca la importancia de enriquecer los espacios de aprendizaje y aprovechar todas las oportunidades para involucrar a los estudiantes en experiencias significativas y enriquecedoras, promoviendo valores como el trabajo en equipo, el respeto y la disciplina.

A la Universidad Cesmag se recomienda brindar y ofrecer capacitación y cursos que proporcionan un aprendizaje continuo sobre la inclusión, nutriendo a los docentes con conocimientos y ejercicios aplicables de inclusión y cómo los juegos recreativos se pueden integrar en el aula. Se sugiere la integración de la inclusión en el plan de estudios, asegurando que la enseñanza de la inclusión esté presente en todos los cursos de educación física, adaptando actividades a las habilidades y necesidades.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Otra recomendación es impulsar las capacitaciones en diversidad, ofreciendo talleres o seminarios sobre diversidad para los futuros profesionales de educación física, capacitándolos para comprender las diferentes capacidades, culturas y necesidades del entorno donde trabajarán. Así mismo se aconseja crear prácticas que se enfoquen en la inclusión, fomentando la inclusión en las prácticas, brindando una visión diferente de la actividad física, permitiendo trabajar en contextos diversos, incluidos aquellos con discapacidades, habilidades diferentes y diversas culturas. Al seguir estas recomendaciones se puede garantizar una experiencia de juego inclusiva para los estudiantes que se preparan para ser licenciados en educación física.

Además, se le recomienda a la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto - Sede Miraflores implementar jornadas donde se lleven a cabo actividades recreativas. De este modo, al aplicarlas desde una temprana edad, se fomentará un espíritu de integración, lo cual ayudará a los estudiantes a crecer como personas idóneas y fortalecer los lazos de inclusión mientras comparten con sus compañeros.

Por último, se recomienda a los docentes de educación física aplicar con frecuencia los juegos recreativos, especialmente si se encuentran trabajando con población infantil. Si se aplica al menos un juego recreativo durante una clase, los niños captarán con gusto las indicaciones que se les den, además de que estos juegos ayudarán a que haya mayor cohesión de grupo, lo que a su vez hará que las clases se desarrollen en un ambiente armonioso. Por su parte, se recomienda a los estudiantes practicantes, que serán los próximos profesionales de la educación física que, desde sus prácticas pedagógicas, empiecen con la implementación didáctica de este tipo de juegos, lo cual les ayudará a ampliar sus horizontes sobre cómo hacer más dinámicas sus clases.

## BIBLIOGRAFÍA

- AINSCOW, M. (2001). *Desarrollo de escuelas inclusivas: Ideas, propuestas y experiencias para mejorar las instituciones escolares*. Ed. Narcea.
- Alvarado Calderón, K. (2022). Exploración de las relaciones entre clima escolar, satisfacción con la vida y empatía en adolescentes costarricenses. *Revista Educación*, 46(1), 216-232
- Alvarado Espada, Y. A. (2022). Los juegos recreativos y la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018
- Alzate-Ortiz, F. A., & Castañeda-Patiño, J. C. (2020). Mediación pedagógica: Clave de una educación humanizante y transformadora. Una mirada desde la estética y la comunicación. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 411-424.
- Angulo A, Córdoba A, & Quiñones O. (2018). *El balón pesado como estrategia didáctica para favorecer la educación inclusiva dentro de la clase de educación física con el grado cuarto de la escuela popular Champagnat*. Institución Universitaria Cesmag San Juan de Pasto *Applied psychology*, 48(1), pp. 23-47.
- Arboleda, L. M. (2008). El grupo de discusión como aproximación metodológica en investigaciones cualitativas. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, 26(1), 69-77.
- Arnaiz, P. (2003). *Educación Inclusiva: una escuela para todos*. Ed. Aljibe.
- Arnal, J. (1992). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona - España. Arribas LPE, Gómez MY, Guillen EAL, et al. La comunicación científica en investigaciones que asumen el enfoque cualitativo: una mirada valorativa.
- Barragán-León, A. N. (2019). Cartografía social: lenguaje creativo para la investigación cualitativa. *Sociedad y economía*, (36), 139-159.
- Bautista, M. (2008). *Miedo hablar en público*, Revista digital, p. 03.
- Berns, J. (2007). *¿Qué es la convivencia y porque adoptar un enfoque complementario?* Artículo.
- Besalú, X. (2002). *Diversidad cultural y educación*. Madrid: Síntesis.
- Betancourt, A. M. (1996). *El taller educativo*. Coop. Editorial Magisterio.
- Blanco, R. (2006). *La equidad y la inclusión social: Uno de los desafíos de la educación y la escuela hoy*. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(3), 1-15.
- BLANCO, R. (2008): *Construyendo las bases de la inclusión y la calidad de la educación en la primera infancia*. *Revista de Educación*, 347, pp. 33-54.
- Booth, T. y cols. (2006). *Index para la inclusión*. Ed. CSIE.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

- Burgos, I. (2009). *Ágora para la EF y el Deporte*, n.º 9, 2009, 83-114.
- Campa Álvarez (2017). *Proceso de educación inclusiva para la atención a la diversidad: Propuestas de mejora en la Educación Primaria del Estado de Sonora*. (Tesis de Maestría). Universidad de Sonora, México.
- Ceballos, E. (1982). *La participación de los padres de familia en el rendimiento escolar de sus hijos*. En: Revista Vadi. México: Escuela Normal Superior de Yucatán. Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. Julio 7 de 1991 (Colombia).
- Chávez, C. (2018). Enfoques analíticos y programas educativos para gestionar la convivencia escolar en México. *Revista Posgrado y Sociedad*, 16 (2), 1-18 Brandéis University Waltham, Massachusetts.
- Chile, Ministerio de Educación (2005). *Metodologías de Trabajo para el mejoramiento de la calidad de la Convivencia Escolar*.
- Cubillos Quintero, L. R. (2020). Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de educación física.
- Currie, J. (2004). The take up of social benefits.
- De la Cruz-Pantoja, D. M., & Guerrero-Samudio, J. E. (2022). *Educación inclusiva para estudiantes con discapacidad auditiva y visual en el contexto universitario*. *Revista UNIMAR*, 40(1), 33-53. DOI: <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art2>. San Juan de Pasto, Nariño, Colombia.
- De La Torre, C. (2001). *Las identidades, una mirada desde la psicología*. La Habana: Centro de Investigación y Desarrollo de la cultura cubana Juan Marinello. Decreto 1421 de 2017 [Ministerio de Educación Nacional]. Por medio del cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad. 29 de agosto de 2017.
- Delgado, I. (20/10/2020). "Respeto". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/respeto/>
- Doncel, R. (2020). El buen comportamiento en el aula de clase. HSEducacion, p.2. Effective Teacher, Publications, Indianapolis, EEUU
- Dweck, C. S., & Bempechat, J. (2017). Children's theories of intelligence: Consequences for learning. In *Learning and motivation in the classroom* (pp. 239-256). Routledge.
- Echeita, G. & Simon, C. (2013), *Comprender la educación inclusiva para intentar llevarla a la práctica*. Madrid – España: Wolters Kluwer.
- EduMeCentro. 2021;13(2):172-191
- Escudero, R., Trujillo, J., & Pérez, F. (2019). Identidad y cultura: un viaje a las raíces Rarámuri. *Revista Redipe*, 8(6), 174–178.



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

- Fromm, E. (1956). El arte de amar. Paidós.
- Ginott, H. (2003). *Between Parent and Child: The Bestselling Classic That Revolutionized*
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Vergara Editorial. Buenos Aires, Argentina.
- Goleman, D. (1997). *La Psicología del Autoengaño*. Editorial Adántida. México. Harry K. Wong y Rosemary
- Guanipa Ramírez, L. F., & Angulo Giraldo, M. Á. (2020). La identidad social en la educación: hacia una participación ciudadana. *Desde el Sur*, 12(1), 155-166
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México, D.F. Editorial McGRAW-HILL.
- Hernández-López, Y. A., Jaramillo-Ocampo, D. A., & Orozco-Vallejo, M. (2020). La convivencia desde los imaginarios sociales: Encuentros mediados por la complicidad y la amistad. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 80-102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5207326>.
- Huitt, W. (2004). Autoconcepto y autoestima. *Psicología de la Educación Interactiva*. Editado por Valdosta State University (Universidad Estatal de Valdosta), Georgia. USA.
- Jiménez Romero. (2005) *Convivencia Intercultural de la Ciudad de Madrid*. España. Cuadernos de Observatorio de las migraciones de la Convivencia intercultural de la Ciudad de Madrid. Punto de Vista No 1.
- Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*.
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.
- Khamlichí, D. (2015). *Exclusión Social en Clase: Causas y Consecuencias*, Artículo científico, p. 01. León N, Norman A. (2019). *Gestión e educación inclusiva de estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa "Diez de Agosto" Vinces, Ecuador, 2018*. Universidad César Vallejo, Piura-Perú. Ley N.º 2216. Por medio de la cual se promueve la educación inclusiva en Colombia. 23 de junio de 2022.
- Ley 115 de 1994. *Por la cual se expide la ley general de educación*. Febrero 8 de 1994. DO: 41.214.
- Ley 115 de 1994. *Por la cual se expide la ley general de educación*. Febrero 8 de 1994. DO: 41.214.
- Medeiros, E. D., Gouveia, V. V., Gusmão, E. É., Milfont, T. L., Fonseca, P. N., y Aquino, T. A. (2012). *Teoria funcionalista dos valores humanos: evidências de sua adequação no contexto paraibano*. *Revista de Administração Mackenzie*, 13(3).
- Melero, R. (1990). *Así Vivían en la Grecia Antigua*. Madrid: Algros

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

- Mifflin. Oliveros Donohue, M. (2019). *EL RESPETO*. Revista Médica Basadrina, 12(2), 39–40. Parent-Child Communication. Three Rivers Press.
- Miravalles, A. F., i Valero, J. A. S., & Gil, J. M. S. (2014). Salir de la zona de confort. Dilemas y desafíos en el EEES. *Tendencias Pedagógicas*, 23, 205-214.
- Murray, R. M., Koulanova, A., & Sabiston, C. M. (2022). Understanding Girls' motivation to participate in sport: The effects of social identity and physical self-concept. *Frontiers in Sports and Active Living*, 3, 787334.
- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70.
- Páez Martínez, R. M. (2020). *Pensamiento crítico en la educación: propuestas investigativas y didácticas*. Ediciones La Salle.
- Peláez, A., Rodríguez, J., Ramírez, S., Pérez, L., Vázquez, A., & González, L. (2013). La entrevista. Universidad autónoma de México. [En línea]. [Online]. [cited 2012 septiembre 30. Disponible en: [http://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/E](http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/E).
- Peraza, B. L. (2017). *Evaluación de la Gestión en el Área Académica del Programa de Inclusión Escolar en el Colegio Inem Santiago Pérez, Sección Primaria, Jornada Tarde* (Tesis de maestría). Universidad Externado de Colombia.
- Piaget, J. (1971). *Epistemología y Psicología de la Identidad*. (1º Ed.) Buenos Aires, Paidós.
- Porter, G. (2008). Making Canadian Schools Inclusive: *a call to action*. *Education*. Canada, 48 (2), 62-66.
- Quecedo, R., & Carlos, C. (2003). *Introducción a la Metodología de Investigación Cualitativa*. Revista de Psicodidáctica, 14, 5-40. Ramírez
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). Reyna de los Ángeles
- Rivas, D. (2015). El trabajo en equipo. Revista digital. Buenos aires.
- Rodríguez, L. S., & Fernández-Río, J. (2009). El «Cuaderno de Bitácora» de Educación Física. Elemento central dentro de una propuesta de metaevaluación. *RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (16), 92-96.
- Rogers, C. (1961). *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. Houghton
- Rokeach, M., y Regan, J. F. (1980). *The role of values in the counseling situation*. The personnel and guidance Journal, 58(9), pp. 576-582.
- ROMANOVÁ, M., & SOLLÁR, T. (2019). ENJOYMENT OF PHYSICAL ACTIVITY AND PERCEPTION OF SUCCESS IN SPORTS HIGH SCHOOL STUDENTS. *Ad Alta: Journal of Interdisciplinary Research*, 9(1).

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

- Saldana, J. (2016). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. SAGE Publications.
- Sallis, J. F. & McKenzie, T. L. (1991). Physical education's role in public health. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 62, 124–137.
- Santana, A., & Mendoza, J. (2017). *Procesos de Inclusión en Instituciones Educativas del Municipio de Neiva*. (Tesis de maestría). Universidad de Manizales, Colombia.
- Schwartzman, S. (1996). *Las Universidades en América Latina*. Washington: Organización de los Estados Americanos (OEA). INTERAMER.
- Schwartz, S. H. (1999). *A theory of cultural values and some implications for work*. *Applied psychology*, 48(1), pp. 23-47.
- Schwartz, S. H. (1999). *A theory of cultural values and some implications for work*.
- Secretaría de Educación Departamental de Nariño (2016). *Educación inclusiva para estudiantes con Barreras en el Aprendizaje y la Participación, apoyos pedagógicos*. San Juan de Pasto.
- Sierra, E, P. (2018). *La incorporación de la educación inclusiva y las comunidades de aula como cultura institucional*. (Tesis de maestría). Universidad de la Costa. C.U.C. Barranquilla – Colombia.
- Simón, C., Echeita, G. (2013). *Comprender la educación inclusiva para intentar llevarla a la práctica*. (pp.33-65). Madrid: Wolters Kluwer España.
- Smith Avendaño de Barón, G., & González, O. L. (2020). Una propuesta de plan de clase para dinamizar la lectura crítica. *Folios*, (52), 155-171.
- Suba. (2017). Juegos Lúdicos para el Desarrollo de las Capacidades Físicas en los Estudiantes del Club Taekwondo Neyking. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- T. Wong (2004), *The First Days of School: How to Be An*
- UNESCO (2005). *Lineamientos para la inclusión: Garantizar el acceso a la educación para todos*.
- UNESCO, UNICEF, UNESCO, Fundación HINENI (2010). *Hacia el desarrollo de escuelas inclusivas*.  
*Parsons, T., Blanco, J. J., & Pérez, J. C. (1999). El sistema social (p. 126). Madrid: Alianza.*
- Valbuena, W. Á. (2017). *La inclusión: una historia de exclusión en el proceso*
- Vásquez, E. (1999). *Reflexiones sobre el valor (I)*. *Suplemento Cultural de Últimas Noticias*,
- Vélez Pachón V. (2016). *Educación inclusiva para personas con discapacidad en la provincia de Buenos Aires*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Buenos Aires – Argentina. Vera-Hernández, A. P. y
- Verdera, V. V. (2010). La perspectiva de la ética del cuidado: una forma diferente de hacer educación. *Educación XXI*, 13(1), 177-197.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

- Villasmil, J. (2010). El autoconcepto académico en estudiantes universitarios resilientes de alto rendimiento: un estudio de casos. Trabajo de Tesis presentado como requisito final para optar al Grado de Doctor en Educación). Universidad de Los Andes, Santiago de Chile.
- Yarce-Pinzón, E. (2022). *Evaluación de un programa de educación inclusiva en un colegio de la ciudad de Pasto*. Revista UNIMAR, 40(2), 12-27 <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-2-art1>. San Juan de Pasto, Nariño, Colombia.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Kohlberg, L. (1981). *Essays on moral development: Vol. 1. The philosophy of moral development*. Harper & Row.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walters, M. (1995). *The Performance Management Handbook*. Institute of Personnel and Development.

# Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

## Anexos



**Nota.** Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas de 2024



**Nota.** Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas año 2024

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva



**Nota.** Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas año 2024



**Nota.** Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas año 2024

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva



**Nota.** Fotografía tomada por Acosta, Morales, Rosero, Salas año 2024

# Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

## **Matriz**



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Investigador 1</b>	<b>Investigador 2</b>	<b>Investigador 3</b>	<b>Investigador 4</b>	<b>Codificación</b>	<b>Categorías Inductivas</b>
<b>Diversidad</b>	<b>Identidad</b>	Al comenzar la jornada, iniciamos con un saludo a los estudiantes, luego de eso bajamos con ellos hasta la cancha para realizar las actividades, al llegar muchos estudiantes empezaron a correr alrededor de la cancha y estando muy dispersos antes de comenzar con el calentamiento, por lo que se tardaron unos	Primero que todo, se inició con un saludo general a los estudiantes dentro del aula, lo siguiente fue llevar a los niños hasta la cancha en donde se dio la orden de bajar con cuidado y en silencio, cosa que muchos ignoraron ya que al	Después de saludar a los alumnos en el salón de clases, se procedió a bajar con ellos, dándoles la indicación de desplazarse con mucho cuidado y en orden, al llegar a la cancha se empieza a generar mucho ruido, haciendo que haya	Una vez se llegó para comenzar con esta sesión, saludamos a los estudiantes, para luego proceder a llevarlos a la cancha para realizar las actividades, una vez llegados ahí muchos de los niños se	Dispersión = DS  Al llegar a la cancha  Desconcentración = DE  Al realizar actividades  Desanimado = DS  Al no tener éxito en las actividades	Dispersión  Desconcentración  Desanimado

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

		<p>minutos en iniciar, salvo esa pequeña demora, los estudiantes en su mayoría atendieron al calentamiento, posteriormente se realizó dos juegos, el primero llamado campo de minas en donde los estudiantes debían ir agarrados de las manos sin tocar los objetos ubicados en el suelo, mientras que el segundo juego trató de no dejar</p>	<p>estar en la cancha estaban tan dispersos que empezaron a hacer mucho ruido generando un ambiente de distracción, luego cuando ya se pudo ordenar a los estudiantes, se dio paso a realizar los juegos, primero tuvo el nombre de campo</p>	<p>mucha distracción alrededor, luego de un breve tiempo los alumnos se organizaron para el calentamiento. Lo siguiente fue dar inicio a los dos juegos recreativos pensados para esta sesión, el primero fue llamado campo minado donde por equipos equipo</p>	<p>dispersaron por todo el espacio poniéndose a correr a hacer escándalo, una vez pasado ese suceso se realizó el calentamiento para después ir con el primer juego recreativo, este fue este fue nombrado “campo de minas”</p>	
--	--	---	---	---	---	--

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

		<p>que caiga un globo, en el juego inicial se notó dificultades debido a desconcentraciones de algunos niños las cuales entorpecían el desarrollo del juego, lo que a su vez generaba el descontento y desanimo por no poder llevar la actividad como se tenía pensado, ya en el segundo juego hubo más orden, pero se pudo notar como algunos se</p>	<p>de minas en el cual, tenían que cada grupo estar agarrados de las manos sin tocar los objetos que se pusieron en el suelo, en cuanto el segundo juego, consistió en evitar que caiga un globo, ya transcurrido el primer juego, pudimos ver algunos</p>	<p>deben estar tomados de las manos y sin llegar a hacer contacto con los objetos colocados en el suelo, mientras que el segundo juego, en no dejar que un globo toque el piso, después del primer juego, observamos que hubo ciertos incidentes</p>	<p>el cual se tenía como objetivo el que los estudiantes e ubicados en grupo y agarrados de la mano no toque ninguno de los objetos en el piso, aquí hubo problemas de desánimo, ya que al equivocarse al no estar plene</p>	
--	--	---	--	--	--	--

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

		<p>estaban aburriendo porque en globo no llegaba hasta ellos, Finalmente se llevó a los niños al salón de clase de forma ordenada, aunque muchos quisieron adelantar.</p>	<p>inconvenientes en su desarrollo, puesto que por distracciones y errores, el juego no llegaba a buen término, eso hizo que generara frustración entre los estudiantes, pasando al siguiente juego se notó más agilidad en cuanto se llevaba su desarrollo</p>	<p>, puesto que por fallas y desatenciones, el juego no se desarrolló de la mejor manera, debido a esto, hubo un sentimiento de desánimo en los niños, ya en el juego de los globos, miramos más concentración en los niños, pero también algunos</p>	<p>mente concentrados en el juego y tener que volver a comenzar se generaba esa desazón en los estudiantes. Ya en el segundo juego, no debían dejar caer un globo, y aunque aquí ya hubo un mejor desarrollo, también hubo cierto</p>		
--	--	---	---	---	---	--	--

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

			<p>o, no obstante había algunos estudiantes que tenían el ánimo bajo ya que no podían hacer contacto con el globo con mucha frecuencia, Por último dirigimos a los niños al salón de clase, pese a que se les dijo que subieron despacio, algunos trataron</p>	<p>estudiante s estaban disfrutando muy poco la actividad porque no podían tocar los globos tanto como ellos querían, al finalizar llevamos a los niños a su salón de clase y aunque les dijimos que vayan lentamente y en orden, ciertos alumnos ignoraron esta recomendación.</p>	<p>descontenidos en algunos estudiantes que no podían hacer contacto con el mismo, ya al final se los llevó al aula de clases, donde muchos subieron corriendo pese a que se les dijo que fueran ordenados.</p>	
--	--	--	--	---	---	--

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

			de llegar lo más rápido posible.				
--	--	--	----------------------------------	--	--	--	--

### **Dispersión**

La atención dispersa es una condición que posee el ser humano mediante la cual puede discriminar los miles de estímulos que percibe por tal motivo el nivel de la misma no debe sobrepasar los límites máximos que conllevan al cansancio o fatiga ni unos mínimos que lleven al estudiante al aburrimiento y a la distracción.

Castillo Robalino, H. M. (2020). LA ATENCIÓN DISPERSA EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE DE PAÚL” RIOBAMBA PERIODO 2017–2018 (Bachelor's thesis, Riobamba).

Podemos distinguir que, el hecho de ser niños, conlleva a la búsqueda constante de querer jugar y disfrutar con los demás compañeros, incluso a través de los juegos se logran obtener algunos de los aprendizajes iniciales de su etapa de desarrollo, no obstante al culminar esta etapa los niños pasan a ser estudiantes y a obtener mayores responsabilidades tales como los quehaceres de la casa o las actividades académicas, es aquí donde los estudiantes logran desenfocarse del entorno estudiantil enfrentando problemas de distracción que conlleva a los 13 problemas de aprendizaje.

Osorio Tuberquia, L. C. (2022). Efectos de la distracción en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del grado segundo de primaria en la Institución Agrícola Urabá, sede Brisas del Río (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Los estudiantes con atención dispersa presentan mayores dificultades y problemas en su desarrollo académico y social. Estos estudiantes, tienden a aburrirse en clase debido a la falta de estimulación que les ofrece el sistema educativo actual o “común” lo que puede terminar ocasionando desmotivación.

Arevalo, P. (2022). APRENDIZAJE INVERTIDO COMO ESTRATEGIA PARA CONTRARRESTAR LA ATENCIÓN DISPERSA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBEROAMERICANO CANTÓN

Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

QUEVEDO PROVINCIA DE LOS RÍOS, 2022.  
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/12292/EUTB-FCJSE-EBAS-000296.pdf?sequence=1&isAllowed=>

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Desconcentración**

Un estilo de aprendizaje no coincidente: los niños suelen tener distintos estilos de aprendizaje, algunos aprenden mejor al ver, otros al oír y otros al hacerlo. Si el maestro enfatiza en un mismo estilo y éste no concuerda con el del niño, podría provocar una falta de concentración y comprensión.

Sandra Clara Di Lucca - Experta en comunicación estratégica, prevención y manejo del Burnout | Formación en Diversidad, Equidad e Inclusión. Cinco razones por la que los chicos no logran la atención adecuada en clase. (2021)

Según Rivas, (2008) citado por Azócar, Campos, & Chacon, (2013) en su obra titulada “Procesos cognitivos y aprendizaje significativo”, la atención implica concentración en una actividad mental, como la de atender una explicación oral, la lectura de un párrafo del texto o una conversación. El esfuerzo, energía mental o recursos cognitivos se centran o concentran en el procesamiento de estímulos informativos provenientes de la explicación, el texto u otra persona.

Rivas, J. (2008). Perspectiva de tres obras. Obtenido de <http://biblo.una.edu.ve/documentos/enfoque>

### **Desanimo**

Las emociones se han convertido en un problema social influyendo en los estudiantes, dando como consecuencia que demuestren baja autoestima y desmotivación provocando problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo las principales causas el bajo rendimiento académico encaminado a la situación que se encuentran los niños y niñas.

Quiñónez Fernández, M. F. (2023). Control de la emocionalidad en actividades académicas de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Ciudad de Tena (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica).

Las emociones de los estudiantes influyen en el trabajo diario, y entender que es lo que sienten pueden ser una herramienta para que el docente apoye más a sus alumnos y no exista mal desempeño en este escenario educativo. Como docente es importante reconocer las emociones de los alumnos, saber cómo se sienten para que su participación en clases, y los trabajos colaborativos se cumplan a cabalidad, y no se desmotiven, mantengan la autoestima elevada, porque a medida que afecta las emociones afecta las actividades académicas.



## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Quiñónez Fernández, M. F. (2023). Control de la emocionalidad en actividades académicas de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Ciudad de Tena (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica).

### **Punto de vista - Dispersión**

Se pudo ver como al momento de realizar los juegos recreativos los niños disfrutaban de estas actividades, sin embargo se nota que a muchos se les dificulta estarse enfocados plenamente en los juegos, ya que tienden a dispersarse con facilidad desviando la mayor parte de su atención en cosas externas, lo que al mismo hace notar que el desarrollo de cada uno de cada juego se vea entorpecido, esto ha hecho que los estudiantes en su mayoría le llamen la atención a quienes no están cumpliendo de manera adecuada con el objetivo al que tratan de llegar.

### **Realidad – Dispersión**

Los momentos de dispersión de los estudiantes, se deben a que ellos a su temprana edad tienden a enfocarse en cualquier cosa que llame su atención en el entorno que los rodea, esto es debido a que quieren estar explorando cualquier situación que se les presente, además de eso se ponen a conversar sobre algún tema de interés con uno o más compañeros que compartan sus gustos o simplemente para seguir en interacción con sus amigos, por lo que se debe seguir haciendo esfuerzos por llamar la atención de los niños mediante estos juegos.

### **Punto de vista – Desconcentración**

Se puede mirar como los estudiantes al estar realizando alguno de los juegos, suelen perder la concentración con mucha frecuencia, debido a que se ponen a conversar o pensar en otra cosa totalmente diferente a la actividad que en el momento se debe llevar a cabo, es por eso que, a perspectiva general, en ocasiones los juegos no suelen llegar al término pensado inicialmente.

### **Realidad – Desconcentración**

Los estudiantes suelen desconcentrarse en los momentos de clase puesto que cuando se les asigna tareas a cumplir dentro de una actividad, no logran enfocarse al máximo en una explicación, se centran en agentes distractores o simplemente quieren saltarse pasos de un juego para culminar la actividad lo más rápido posible.


## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### **Punto de vista – Desanimo**

Observando más a detalle, se puede llegar a la idea que los estudiantes en todo momento quieren ser protagonistas de las actividades que en los momentos de clase se están desarrollando, es por eso que cuando un niño se siente opacado se empieza a aburrir lo que conlleva a que poco a poco dejen de participar en los juegos que se están realizando.

### **Realidad – Desanimo**

Durante los instantes en los que va transcurriendo la clase y a medida que todos los niños tratan de ser partícipes de los juegos recreativos que se les ha propuesto a ellos, es verdad también que no todos terminan por disfrutar, ya que al sentir que no pueden tener una participación relevante ellos además de desanimarse, optan por dejar de participar poco a poco, por esta razón se debe hallar la manera de hacer que todos los estudiantes sean partícipes de los juegos recreativos.

 <p>UNIVERSIDAD <b>CESMAG</b> NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	<p>Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva</p> <p><b>ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN</b></p>	<p><b>CÓDIGO:</b> INV-IC-FR-007</p>
		<p><b>VERSION:</b> 1</p> <p><b>FECHA:</b> 06/SEP/2021</p>

### I. PRESENTACIÓN DE LOS MOTIVOS DE LA PARTICIPACIÓN

**Invitación:** Queremos invitarte a participar en una investigación que trata sobre fortalecer el reconocimiento de la cultura del pueblo Inga de la comunidad indígena de San Andrés – Putumayo, a la que tú perteneces, mediante las canciones tradicionales que tus abuelos, padres, madres y demás familiares te han enseñado en tu lengua materna, para darlas a conocer a otros niños y niñas de otras ciudades.

**¿Por qué es importante realizar esta investigación?** Porque con esta investigación lograremos que las canciones tradicionales en tu lengua materna sean conocidas e interpretadas por niños y niñas de otras comunidades y así se reconozca la importancia de tu cultura a través de la música.

**¿Por qué nos gustaría que tú participes en la investigación?** Porque con las canciones tradicionales que tú conoces y has aprendido de tus ancestros, construiremos un cancionero que puedan utilizar profesores, niños y niñas en las escuelas y colegios en tu comunidad y en otras ciudades, para disfrutar del canto como una actividad musical y cultural.

**Tu colaboración en la investigación consistirá en** compartir con el equipo investigador las canciones tradicionales de tu cultura indígena Inga, para su posterior documentación, así como participar de espacios de diálogo para conocer y comprender otros aspectos de la tradición musical de tu comunidad.

Para esta colaboración te pediremos que te reúnas con nosotros \_\_\_\_\_ veces, durante \_\_\_\_\_ días.

Es importante que sepas que por tu colaboración en esta investigación no te pagaremos.

### II. CONSECUENCIAS DE PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN

**Consecuencias para el participante:** Si tú deseas participar en la investigación podrás participar en actividades de conversación con investigadores de la Universidad CESMAG, así como en espacios de canto en el que nos divertiremos a través de la música. En este proceso realizaremos grabación casera de audio de las canciones que tú nos compartas. Tu participación es muy valiosa y será de gran beneficio para tu comunidad, puesto que ayudará a dar a conocer tu cultura a través de las canciones.

**Confidencialidad de la información:** Durante esta investigación es posible que se tomen fotografías o se realicen videos en donde tú puedes estar, y además se grabará tú voz y la de otras personas que como tú están en el estudio, sin embargo, esta información sólo se utilizará para este trabajo, y sólo tú, los investigadores y las personas que tú autorices podrá verla. Además, en los documentos que se publiquen sobre esta investigación o en las charlas que se den sobre el estudio, tu nombre no será revelado y será reemplazado por un número o una letra para que nadie te pueda reconocer.

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

### III. TOMA DE DECISIONES

Ahora, deseo hacerte la siguiente pregunta: ¿Te gustaría participar en la investigación?

**Si la respuesta es NO:** Te agradecemos por habernos escuchado y por tu tiempo, y esperamos que en una próxima oportunidad nos puedas colaborar.

**Si el participante tiene inquietudes:** Si tienes alguna pregunta sobre algo que no entiendas o quisieras que te expliquemos mejor, por favor, puedes pedirnos que la aclaremos y así lo haremos con todo gusto. De igual manera, si deseas hablar con tus

padres o apoderado lo puedes hacer sin ningún problema, y luego decidir si deseas participar o no en la investigación. No tienes que decidirlo ahora y puedes tomarte un tiempo para pensarlo bien.

**Si la respuesta es SI:** Te agradecemos por tu interés de participar en la investigación. Ahora, procederemos a:

- 1) Registrar tus datos personales (numeral IV. Datos del participante).
- 2) Vamos a colocar tu nombre y tu huella, junto con los de tu padre, madre o apoderado, en esta hoja que te entregaré en este momento. De igual manera, en esta tú decidirás si nos vas a permitir que te tomemos fotografías, filmar o grabar tus respuestas y que usemos o publiquemos esta información (numeral V. Declaración de asentimiento).
- 3) Ahora le vamos a pedir a tu padre, madre o apoderado que autorice tu participación en la investigación (numeral VI. Datos del representante legal/tutor y numeral VII. Consentimiento informado).
- 4) Es importante que sepas, si en algún momento de la investigación no deseas contestar alguna pregunta o ya no deseas continuar con el estudio lo puedes hacer sin ningún inconveniente, sin importar que tú anteriormente hayas aceptado participar en esta investigación.
- 5) Finalmente te entregaremos a ti y a tu padre, madre o apoderado una copia de este documento (numeral VIII. Constancia de entrega de una copia del asentimiento).

### IV. DATOS DEL PARTICIPANTE

<b>Nombres:</b>		<b>Apellidos:</b>		
<b>Tipo de documento de identidad</b>	<b>Número documento</b>	<b>Fecha de nacimiento</b>		
		<b>Año:</b>	<b>Mes:</b>	<b>Día:</b>
<b>Dirección:</b>		<b>Barrio</b>		<b>Ciudad:</b>
<b>Celular o teléfono:</b>		<b>Correo electrónico:</b>		

### V. DECLARACIÓN DE ASENTIMIENTO

Yo, \_\_\_\_\_ entiendo que la investigación tratará sobre

\_\_\_\_\_  
 Sé que puedo decidir participar en la investigación o no hacerlo, sé que puedo retirarme cuando quiera. Manifiesto que he leído (o me han leído) la información de este documento y entiendo todo lo que dice. He comprendido las explicaciones realizadas y he podido aclarar todas las dudas

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

y preguntas que he tenido. Sé que puedo hacer preguntas después si las tengo. Entiendo que para hacer cualquier cambio se tendrá en cuenta mi opinión.

### ACEPTACIÓN

ACEPTO voluntariamente participar en la investigación y que toda la información mía sea usada para su realización.

Si se hace una publicación, acepto que de la siguiente información mía sea divulgada la que yo señale con un SI en el siguiente cuadro:

**Fecha:**

**Año:**

**Mes:**

**Día:**

**Ciudad:**

## Los Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inclusiva

Huella  
dactilar

**Firma:**

---

NOMBRE DEL PARTICIPANTE

Si el participante no sabe firmar, y da su asentimiento oral:

He sido testigo de la explicación y de la lectura del documento de asentimiento informado al participante, quien ha tenido oportunidad de hacer preguntas y estuvo conforme con las respuestas. Confirmando que ha dado su asentimiento libremente.

**Firma:**

Huella  
dactilar

---

NOMBRE DEL TESTIGO

Si se utilizó un intérprete:

**Firma:**

Huella  
dactilar

---

NOMBRE DEL INTÉRPRETE

## II. INFORMACIÓN SOBRE EL REPRESENTANTE LEGAL O TUTOR

VI. DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL/TUTOR					
<b>Nombres:</b>			<b>Apellidos:</b>		
<b>Tipo de documento:</b>	<b>Número:</b>	<b>Ciudad de expedición:</b>	<b>Fecha de nacimiento:</b>		
			<b>Año:</b>	<b>Mes:</b>	<b>Día:</b>
<b>Dirección:</b>		<b>Barrio:</b>	<b>Ciudad:</b>		
<b>Teléfono/celular:</b>		<b>Correo electrónico:</b>		<b>Parentesco/condición:</b>	

## VII. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, \_\_\_\_\_ declaro que he sido informado que se está realizando la investigación titulada

Se me ha solicitado que colabore, permitiendo que mi hijo(a)/ representado, participe de la investigación respondiendo a los diferentes instrumentos que me han sido explicados, y me aseguraron que los datos que se obtengan de su participación serán utilizados únicamente con fines de la investigación, guardándose siempre sus datos personales en un lugar seguro y atendiendo a un estricto cumplimiento de las normas sobre la protección de datos personales. Se harán públicos sus datos sólo en lo autorizado en este consentimiento y los resultados de la investigación podrán ser mostrados en

Manifiesto que recibí una explicación clara y completa de la investigación y la participación de mi hijo(a)/representado y que he comprendido y he podido resolver todas las dudas y preguntas que he tenido al respecto.

Que en el caso de decidir dejar de participar en la investigación en algún momento, se puede libre y voluntariamente revocar el consentimiento y asentimiento otorgados.

Por lo anterior, doy mi consentimiento para que mi hijo(a)/representado participe en dicha investigación y que toda la información que de él se obtenga sea usada para realizar la investigación.





**Firma:**

Hue  
lla  
dacti  
lar

---

NOMBRE DEL PADRE O TUTOR

### **Anexo No. A Compromiso ético de la investigación científica**

Yo, **XXXXXXXXXXXXXX** con cédula de ciudadanía No. **XXXXXX**, estudiante de la Licenciatura en **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** e investigador del proyecto denominado: **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, asumo el siguiente compromiso ético:

- a) La investigación es de autoría propia por tanto su diseño, aplicación y la realización de los informes respetan los derechos de autor y la información que contengan es responsabilidad de los investigadores.
- b) Reconozco y respeto las condiciones culturales, sociales y políticas de los sujetos de investigación.
- c) Reconozco que la investigación es un proceso de diálogo con los sujetos de investigación y que por tanto asumiré un diálogo basado en la verdad y en el respeto por sus participaciones, por la toma de decisiones y las opiniones.
- d) La investigación mantiene un valor social que se representa el uso responsable de los recursos físicos, humanos, presupuestales y de tiempo.
- e) Realizar la validez científica del diseño como del proceso en sí de la investigación.
- f) La investigación escoge de manera equitativa, incluyente y diversa a los sujetos de investigación de acuerdo con su sentido científico.
- g) La investigación genera beneficio social a los sujetos de la investigación y contiene mecanismos que generan su protección a riesgos que de ella se presentasen.
- h) Realizo consentimiento y asentimientos informados a los sujetos de la investigación para el uso adecuado de la información que de ellos provinieren.
- i) La recolección como el tratamiento de los datos se basa en la verdad y el uso responsable de la información.
- j) La divulgación, publicación y promoción de la información y resultados de la investigación se basan en las anteriores condiciones éticas.

Fecha: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos Estudiante - maestro: \_\_\_\_\_

Cédula de Ciudadanía No.: \_\_\_\_\_





Reconozco que puedo hacer preguntas las veces que quiera en cualquier momento del estudio. Además, si decido que no quiero terminar el estudio, puedo parar cuando desee. Fueron claros en que nadie puede enojarse o enfadarse conmigo, si decido que no quiero continuar en el estudio.

**Tenga en cuenta antes de firmar:**

Si firma este papel quiere decir que lo leyó o alguien se lo leyó y que quiere estar en el estudio. Si no quiere estar en el estudio, no lo firme. Recuerde que usted decide estar en el estudio y nadie se puede enojar si no firma el papel o si cambia de idea y después de empezar el estudio se quiere retirar.

\_\_\_\_\_  
Firma del participante del estudio

Fecha: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Firma Estudiante – Maestro Líder de la investigación

Fecha: \_\_\_\_\_

 <p>UNIVERSIDAD <b>CESMAG</b> NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MIMEDUCACION</p>	<b>CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-032
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

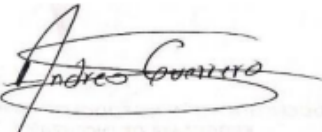
San Juan de Pasto, 19 de noviembre de 2024

Biblioteca  
**REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.**  
Universidad CESMAG  
Pasto


Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado Los juegos recreativos como estrategia pedagógica para fortalecer la educación inclusiva de los estudiantes de grado 4-1 de la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores presentado por el (los) autor(es) Brayan Orlando Acosta Rosero, Estivedt David Morales Fuelpez, Edwin Herney Rosero Betancourt y Luis Fernando Salas Castañeda del Programa Académico Licenciatura en Educación Física al correo electrónico [biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co](mailto:biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co). Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,



-----  
Asesor: Andrés Alejandro Guerrero Zambrano  
CC: 1089244980  
Programa: Licenciatura en Educación Física  
Teléfono: 3213810077  
Correo electrónico: [aaquerrero@unicesmag.edu.co](mailto:aaquerrero@unicesmag.edu.co)

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-031
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

<b>INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)</b>	
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Brayan Orlando Acosta Rosero	<b>Documento de identidad:</b> 1193271855
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:brayansote52@gmail.com">brayansote52@gmail.com</a>	<b>Número de contacto:</b> 3178727911
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Edwin Herney Rosero Betancourt	<b>Documento de identidad:</b> 1004677898
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:ehrosero.7898@unicesmag.edu.co">ehrosero.7898@unicesmag.edu.co</a>	<b>Número de contacto:</b> 3177391108
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Estivedt David Morales Fuepaz	<b>Documento de identidad:</b> 1088739032
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:edmorales.9032@unicesmag.edu.co">edmorales.9032@unicesmag.edu.co</a>	<b>Número de contacto:</b> 3165163411
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Luis Fernando Salas Castañeda	<b>Documento de identidad:</b> 1001809099
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:luisfernandos865@gmail.com">luisfernandos865@gmail.com</a>	<b>Número de contacto:</b> 3113033256
<b>Nombres y apellidos del asesor:</b> Andrés Alejandro Guerrero Zambrano	<b>Documento de identidad:</b> 1089244980
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:aaquerrero@unicesmag.edu.co">aaquerrero@unicesmag.edu.co</a>	<b>Número de contacto:</b> 3213810077
<b>Título del trabajo de grado:</b> Los juegos recreativos como estrategia pedagógica para fortalecer la educación inclusiva de los estudiantes de grado 4-1 de la IEM Ciudad de Pasto Sede Miraflores	
<b>Facultad y Programa Académico:</b> Facultad de Educación – Licenciatura en Educación Física	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco (conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.

 <p>UNIVERSIDAD <b>CESMAG</b> NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022





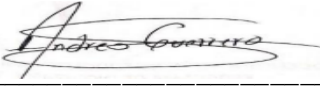
- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

**NOTA:** En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 19 días del mes de noviembre del año 2024

	
Nombre del autor: Brayan Orlando Acosta Rosero	Nombre del autor: Estivedt David Morales Fulpaz
	
Nombre del autor: Edwin Herney Rosero Betancourt	Nombre del autor: Luis Fernando Salas Castañeda
	
Nombre del asesor: Andrés Alejandro Guerrero Zambrano	





UNIVERSIDAD  
**CESMAG**  
NIT: 800.109.387-7  
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**CÓDIGO:** AAC-BL-FR-031

**VERSIÓN:** 1

**FECHA:** 09/JUN/2022