

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fomentar la Inclusión a través de los Juegos Cooperativos en los Niños del Grado
Tercero de la I.E.M San José Bethlemitas

Yeison Andrés Lubo Díaz, Andrés Felipe Rosales Córdoba y Luis Fernando Tangarife
Hidalgo.

Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Física, universidad Cesmag

Nota de autor

El presente trabajo de grado se realiza con el fin de obtener el título profesional de la
Universidad CESMAG para lograr el título de Licenciatura en Educación Física.

UNIVERSIDAD CESMAG: edufisica@unicesmag.edu.co.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fomentar la Inclusión a través de los Juegos Cooperativos en los Niños del
Grado Tercero de la I.E.M San José Bethlemitas

Yeison Andrés Lubo Diaz, Andrés Felipe Rosales Córdoba Y Luis Fernando Tangarife
Hidalgo

Proyecto de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciado en
Educación Física

Nota de aceptación

Firma presidente de Jurado

Firma Jurado

Firma Jurado

San Juan de Pasto, octubre 05 del 2024.

Nota de exclusión

El pensamiento que se expresa en
esta obra es de exclusive
responsabilidad de sus autores y no

comprometen la ideología de la
Universidad CESMAG.

Dedicatoria

Yeison Andrés Lubo Díaz

Principalmente, dedico este trabajo a Dios, por haberme dado la vida y la oportunidad de culminar mi formación profesional. A mi familia, por el apoyo incondicional en especial a mis padres y mi esposa y mi hija, pilar fundamental de todo el proceso, personales ejemplares que depositaron su confianza en mis capacidades, quienes a pesar de todas las dificultades que se presentaron, nunca me han dejado solo. A todos los docentes que apoyaron cada una de las etapas de formación, gracias por su compromiso, dedicación y arduo trabajo a la hora de transmitir el conocimiento. A todos mis compañeros por ayudarme en momentos complicados y compartir muchas experiencias que terminaron siendo aprendizaje y a si cumplir con el propósito de brindar ideas nuevas al lector.

Dedicatoria

Andrés Felipe Rosales Córdoba

Este trabajo de grado va dedicado a mi familia y especialmente a mi Madre, por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera para un mejor futuro y por creer en mi capacidad, aunque hemos pasado momentos difíciles ha estado brindándome su comprensión; donde todo el tiempo me tenía con el pensar en seguir desarrollando el presente proyecto de grado en que no me dé por vencido en terminar con todo el esfuerzo la carrera de “Licenciatura En Educación Física”.

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo; a todo ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación del triunfo en la vida. Lo que han contribuido a la consecución de este logro. Espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

Mi Agradecimiento a la UNIVERSIDAD CESMAG la cual me brindó sus puertas para formarme profesionalmente.

A mis profesores por sus diferentes formas de enseñar, quienes me incentivaron en muchos sentidos a seguir adelante y sin su apoyo esto no hubiera sido posible.

Muchas Gracias.

Dedicatoria

Luis Fernando Tangarife Hidalgo

A mi madre ya que ella deposito perseverancia fue la indicada para motivarme todos los días a terminar este logro, a mi padre por sus oraciones a la distancia, a mis hermanas por ser fuente de inspiración para salir adelante, dedico este logro a mi familia en general, gracias por depositar confianza en mí.

Agradecimientos

Le agradezco muy profundamente a mi asesor por dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiésemos podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Gracias por su valiosa guía en este trabajo de investigación. Se llevará grabado para siempre cada uno de sus consejos en un futuro profesional.

Resumen Analítico del Estudio**R.A.E.****Código:**

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

Programa Académico: Licenciatura en Educación Física.**Fecha de Elaboración:** octubre 05 del 2024**Autor de la investigación:** Yeison Andrés Lubo Díaz-Andrés Felipe Rosales Córdoba-Luis Fernando Tangarife Hidalgo**Asesor:** Andrés Alejandro Guerrero Zambrano**Título:** Fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos en los niños del grado 3ro en I.E.M. San José Bethlemitas.**Palabras clave:** Inclusión educativa, inclusión social, juegos cooperativos.**Descripción:** Partiendo de la práctica y del plan que se llevó a cabo para dar solución a esta problemática ya mencionada, se pudo observar durante el transcurso de los planes de caso y visitas de campo que efectivamente los estudiantes responden de forma más activa y participativa con metodología didáctica y clases participativas que llaman su atención para obtener aprendizaje, por lo tanto se dedujo que el personal de profesores deben de estar capacitados y actualizados de las diferentes formas de llevar a cabo una clase de educación física y no de forma tradicional como es lo usual, para conseguir mejores resultados se indagó por medio de encuestas sobre cómo eran las

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

familias de los estudiantes y observar también que problemática familiar y social tienes estos pequeños. Analizando el objeto de estudio se parto de las problemáticas más relevantes que se presentaron, entre las cuales determino que los estudiantes no tienes apoyo familiar y tampoco tienen el concepto claro de discriminación para que ellos mismos comiencen a eliminarlo de su pensamiento.

A través de unas categorías y subcategorías se busca para dar un buen desarrollo a este informe final, implementando estrategias como son los juegos cooperativos, creativos y herramientas que llamen su atención para contribuir al máximo, y así dar una mejor solución a esta exclusión que se mira en las mayorías de las instituciones, como en la vida diaria en la sociedad, para que así en grupos familiares o entornos educativos adquieran derechos humanos y poder obtener la capacidad de vivir mejor y en armonía.

Metodología: se pretende estudiar la interacción social de los niños, lo importante del comportamiento y el rendimiento de los mismos cuando ellos participan en diferentes situaciones y la realidad social en la cual viven, la investigación va enfocada que a partir de la práctica del deporte y del juego con las reglas necesarias los estudiantes de grado 3ro de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas tendrán en cuenta la inclusión como parte del aprendizaje, para la recolección de evidencias, se aplicaron diferentes intervenciones teniendo en cuenta cualidades y características de los estudiantes, integrando también diferentes instrumentos como: encuestas, registros, planes de clases entre otros.

Línea de investigación: Línea de investigación es Pedagogía y diversidad, el informe final aporta contenido para que este sirva de guía y así futuras y no lejanas generaciones no se limiten a la creatividad, inclusión y en la interacción de los niños mediante la educación física y el deporte teniendo de su lado el contar con la ayuda de las instituciones ya que estas se encargan de la formación y la educación de estos grupos.

Conclusiones: mediante este trabajo de grado se quiere resaltar la importancia de fomentar la inclusión en los niños del grado 3ro y la importancia de establecer métodos y estrategias en cada comportamiento de las clases de Educación Física para motivar a esta población, observando a cada estudiante, sus gestos a la ahora de relacionarse con los demás compañeros que se use el mejor y el más adecuado lenguaje corporal ya sea en el aula o en campos libres como en los educativos teniendo en cuenta la edad de la población, se espera que este proyecto pedagógico nos

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

brinde una investigación a fondo para obtener resultados favorables para el sujeto de estudio que en este caso son “los niños del grado 3ro”.

Recomendaciones: se recomienda recolectar información valiosa e implementar conocimientos plasmado que apliquen en la malla curricular en un plan de estudios brindado oportunidades de nuevos espacios que se gran ayuda para brindar nuevos, también es pertinente que se dé continuidad a este trabajo de investigación y proyecto pedagógico vista que es muy trascendental reiterar que fomentar la inclusión en cualquier ámbito de las áreas que se vea un excelente trabajo en grupo y que no sea excluido por sus otros compañeros de colegio, ya que se entiende que los juegos cooperativos son importantes para reforzar y adquirir conocimientos de forma consciente, donde los estudiantes juegan de manera a divertirse, pero están en forma de aprendizaje.

Autor del RAE: Luis Fernando Tangarife Hidalgo, Andrés Felipe Rosales Córdoba, Yeison Andrés Lubo Díaz.

Contenido

1. Objeto o tema de investigación	19
2. Contextualización.....	20
2.1 Macro contexto.....	20
2.1 Micro contexto	23
3. Problema de Investigación.....	25
3.1 Descripción del problema.	25
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
7. Metodología.....	32
7.1 Paradigma interpretativo	32
7.2 Enfoque crítico social	32
7.3 Método de investigación acción	33

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

7.4 Unidad de análisis	34
7.5 Unidad de trabajo	35
7.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información	35
8. Referentes teóricos del problema.....	38
8.1 Categorización	38
8.2 Referente documental histórico	38
8.3 Referentes Investigativos	41
8.4 Referente legal	44
8.5 Referente teórico conceptual de categorías y subcategorías	47
9. Propuesta de intervención pedagógica	61
9.3 Pensamiento pedagógico.....	62
9.5 Plan de actividades y procedimientos.....	66
9.5.1 Proceso metodológico	66
9.5.2 Proceso didáctico.....	67
9.5.3 Plan de actividades	68
9.5.4 Evaluación.....	132
9.5.5 Recursos.....	132
10. Análisis e interpretación de resultados	134
10.1 Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física. 134	
10.2 Implementar actividades para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M San José Bethlemitas.....	¡Error! Marcador no definido.
10.3 Analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas	158

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

11. Conclusiones	168
12. Recomendaciones	170

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1 síntomas y causas.....	25
Tabla 2 Relación de objetivos con técnicas.....	37
Tabla 3 categorización.....	38
Tabla 4 juegos para identificar el problema	69
Tabla 5 juegos para identificar el problema	95
Tabla 6 encuesta inicio y cierre final	¡Error! Marcador no definido.

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1 institucion Educativa San Jose Bethlemitas	23
Figura 2 Grupo sujeto de estudio grado 3 jornada de la mañana	24
Figura 3 actividades implementadas y finalizacion	147
Figura 4 oportunidades de aprendizaje	151
Figura 5 acercamiento y mejora de sus habilidades y capacidades físicas, y cognitivas.	152
Figura 6 juegos cooperativos y fortalecimiento educativo	153
Figura 7 Estrategias didácticas y cooperación.	154
Figura 8 Actitud y comportamiento	157

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo 1 Encuesta a docentes sobre la importancia de una estrategia inclusiva.....	148
Anexo 2 Encuesta a padres de familia sobre la inclusión social y educativa.	149
Anexo 3 Prácticas y dificultades en la inclusión.....	150

Introducción.

El informe denominado “fomentar la inclusión en los estudiantes de grado 3ro de la I.E.M San José Bethlemitas” tiene como objetivo dar a conocer la importancia que tuvo la inclusión para los niños de la Institución Educativa San José Bethlemitas donde se implementaron alternativas que ayudaron a el fortalecimiento en el carácter de los niños para afrontar la sociedad, dado que la inclusión es un aprendizaje básico en educar a los menores, para que desde pequeños tengan claro que todos somos iguales y que tenemos los mismos derechos y oportunidades enriqueciendo el aprendizaje, para que así las escuelas puedan adoptar un protocolo que aplique la inclusión tanto para los niños sin dificultades como para la población con diversas discapacidades. Al ser la I.E.M San José Bethlemitas una institución religiosa dotada de valores y principios deben de aceptar aun con más comprensión el resultado que este informe quiere brindar ya que se busca inculcar el valor de la inclusión y el rechazo total de la discriminación comenzando desde edades tempranas.

Se inicia desde una problemática clara la cual es creer que las personas con discapacidad no tenían condiciones para aprender, ya que existen actitudes arraigadas en la sociedad que han sido muy difíciles de eliminar, una actitud de antaño, en donde aceptar e incluir a personas con “discapacidad” resulta difícil o imposible de lograr por los prejuicios y la discriminación, por ende se dio a conocer a los profesores que se debe satisfacer el conocimiento en estos niños en lo emocional y los beneficios que trajo al incluir actividades participativas en escuelas, de la mano con el ambiente familiar ya que este ayuda a mejorar la comunicación en estas personas en un entorno educativo y ampliar sus expresiones para no ser discriminados.

Para que este propósito sea posible, se adeco información para un mejoramiento y así ampliar la diversidad en algunas situaciones como la igualdad, donde se ve reflejado lo equitativo y la comprensión por parte de los profesores, en la diferencia de cada niño, Al momento de desarrollar actividad física por medio de los juegos cooperativos se mejora la comunicación entre ellos y su relación social en cada espacio formando personas integras con valores y estableciendo capacidades para el diario vivir, se estudiaron las sesiones de clases de Educación Física en varios contextos educativos como son escenarios, campos libres, que adopta la institución educativa.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

A través de unas categorías y subcategorías se busca para dar un buen desarrollo a este informe final, implementando estrategias como son los juegos cooperativos, creativos y herramientas que llamen su atención para contribuir al máximo, y así dar una mejor solución a esta exclusión que se mira en las mayorías de las instituciones, como en la vida diaria en la sociedad, para que así en grupos familiares o entornos educativos adquieran derechos humanos y poder obtener la capacidad de vivir mejor y en armonía.

De acuerdo con todo lo vivenciado en todo el proceso de investigación con los estudiantes de 10 a 12 años de la Institución educativa San José Bethlemitas de la ciudad de pasto se concluye que a partir de la investigación del proyecto pedagógico se hizo un acercamiento a las realidades que viven los estudiantes de la Institución San José Bethlemitas, de esa forma, a partir las prácticas de los educadores e investigadores se pudo comprender que la educación en la zona urbana es muy diferente a la zona rurales, además incluyen la cultura y tradiciones con trato a la formación del ser.

1. Objeto o tema de investigación

La inclusión educativa.

2. Contextualización.

2.1 Macro contexto

El informe final pedagógico se realizará en Colombia, exactamente en el departamento de Nariño en la Institución Educativa San José Bethlemitas, Institución pública de la ciudad de Pasto, las instalaciones se ubican en el barrio de Tamasagra comuna 6 primera etapa, la dirección es CL 8 S 25 C 55, en el sector oriental de la ciudad de Pasto, con su número de teléfono 7334010, distinguiendo así a su coordinadora académica y de convivencia Aida Collazos.

Es una institución permitida por el ministerio de educación y tiene su respectivo aval para poder fomentar el libre desarrollo de actividades educativas, también cuenta con diferentes medios de transportes los cuales tienen buseta escolar para los diferentes estudiantes que vivan alejados de la institución educativa, los cuales los padres asumen con el valor estipulado por cada transporte escolar, también existen buses públicos los cuales transitan por el sector que son las siguientes rutas C1, C12, C3, E3, C5, C6, C15 estos los dejan en cierta distancia de aproximadamente 70 mts, debido a que la calle es muy angosta para que estos puedan pasar.

En la educación Bethlemita, la formación en valores hunde sus raíces en la visión humanista del santo hermano Pedro de san José Betancur y la Beata Madre Encarnación Rosal, para quienes la contemplación de Jesús en BELÉN Y LA CRUZ se convirtió en fuente, cátedra y escuela de las más grande virtudes. Convencidos de su ideal y fundamentadas en una concepción antropológica cristiana, nuestra institución educativa Bethlemita promueve el desarrollo integral de los niños, niñas, y jóvenes en relación con tres áreas de su estructura ontológica a saber: personal, social y trascendente.

Dentro de la Institución existe una misión que dice: somos una institución Educativa fundamentada en la filosofía Bethlemita que orienta procesos de formación integral, atendiendo a principios de equidad en la diversidad, en los niveles de preescolar, básica y media, incluyendo población sorda, acorde a las características, necesidades e intereses de la sociedad actual.

También abarca ciertas creencias las cuales son

1. CREEMOS que con nuestra educación participamos en la misión evangelizadora que anuncia a Cristo y forja cristianos auténticos, comprometidos con la familia y la sociedad.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

2. CREEMOS que la persona busca relacionarse con un ser superior que le da sentido al presente y al futuro, a su propia vida y a la de los demás.

3. CREEMOS que nuestros fundadores, Pedro de Betancur y María Encarnación Rosal, quienes desarrollaron una pedagogía caracterizada por el amor, la ternura, la alegría, la creatividad y la innovación curricular, son modelo para nuestra misión educativa.

4. CREEMOS que la formación permanente de los docentes, directivos y personal de apoyo a la luz de la filosofía Bethlemita es fundamental para el logro de la misión-visión institucional.

5. CREEMOS que el desarrollo de competencias cognitivas, afectivas, comunicativas y expresivas, facilitan a nuestros estudiantes las relaciones interpersonales, le posibilita el acceso a la sociedad del conocimiento, al mundo tecnológico, simbólico, artístico y cultural.

6. CREEMOS que la lectura, el desarrollo del pensamiento, un buen dominio del inglés, la investigación científica y tecnológica, prepara a nuestros estudiantes para su desempeño en el mundo universitario y/o laboral.

También contiene una Asociación de Padres de Familia al servicio de la comunidad educativa, con la misión de fortalecer el vínculo familiar y la convivencia civilizada, creando espacios de diálogo y concentración que estimulen el crecimiento individual y colectivo en beneficio de los hijos, futuro de la justicia, solidaridad y progreso social de nuestro país, marco esencial para la paz, y una visión que dice con espíritu pedagógico fundamentado en el Amor lideramos el fortalecimiento del vínculo familiar, como entorno vital en la formación integral de nuestros hijos.

La Institución está orientada con una misión la cual se enfoca a la excelencia en su educación y hacia la formación integral de sus estudiantes, proporcionando espacios libres de esparcimiento y educación académica, cultural, deportiva y social, exaltando valores y principios para un desenvolvimiento profesional brindada desde una filosofía Bethlemita para la formación de líderes que vivencien valores Bethlemitas generando procesos de cambio que trasciendan a un nivel personal, familiar y social.

Dentro del marco encontramos unos principios los cuales Están dentro del marco de la filosofía Bethlemitas y obedecen a la misión y visión institucionales.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

- La educación Bethlemita se fundamenta en la antropología cristiana que concibe a la persona como ser único e irreplicable.
- La pastoral educativa se dinamiza en la relación: ciencia – cultura – evangelio, formando seres integrales que vivencien y den testimonio auténtico de vida cristiana a través del servicio y valores religiosos.
- La educación Bethlemita tiene como principal finalidad la formación integral de los estudiantes.
- La educación ciudadana.
- La formación académica implica el uso de la razón y de la inteligencia el recto juicio.
- Fomentar y orientar la ecología humana.
- Conocer y respetar la Filosofía y los Principios de la Institución, el Proyecto Educativo Institucional, el presente Manual de Convivencia acatando las normas concertadas por la comunidad educativa.

De igual manera cuenta con una reseña histórica la cual dice que El origen de la Institución se remonta al año 1886, en el cual la Beata Ma. Encarnación Rosal fundadora de la congregación de Hermanas Bethlemitas, funda en la ciudad de Pasto el Orfanato San José, que posteriormente se le dio el nombre de Asilo San José, el cual atendía a niñas huérfanas. Actualmente se le conoce con el nombre de Hogar San José, funciona como internado y atiende a niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad (Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas, 2007).

La Escuela Primaria San José Bethlemitas fue fundada como establecimiento público mediante el decreto No. 2105 de 1939, registrado con el folio 97 del 28 de mayo de 1940. La escuela brindó educación para niñas y funcionó en el sector de la Avenida Colombia; desempeñándose como cofundadora y primera rectora la Hermana Piedad Becerra. En el año de 1987, la Institución se traslada de la Avenida Colombia al barrio Tamasagra, siendo rectora la Hermana María de los Ángeles Castaño; en este mismo año empieza la educación mixta, recibiendo a los primeros niños a primero de primaria. Después de dos años de funcionar la escuela en este sector se dio inicio a la educación preescolar. La actualización de la aprobación para la Básica Primaria y la Educación Preescolar se realizó mediante la Resolución 270 de diciembre 11 del 2000. El reconocimiento oficial como Institución Educativa Municipal se dio a través del Decreto 0808 de septiembre 9 de 2005. Y finalmente por Resolución No 1945 de noviembre 19 de 2009 se adquiere la licencia de

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

ampliación de funcionamiento para el nivel de Educación Media Académica; por lo tanto, en el año 2011, desempeñándose como rectora la Hermana Marina Stella Osorio, se graduó la primera promoción de Bachilleres Académicos, entre ellos(as), seis estudiantes sordos(as) (Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas, 2007).



Figura 1 institución Educativa San Jose Bethlemitas

Nota: Institución Educativa San José Bethlemitas. Fuente: <https://sanjosebet/hlemitas.wixsite>.

2.1 Micro contexto

Se tomó como grupo sujeto de estudio a los estudiantes de grado tercero de La Institución Educativa San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto jornada de la mañana el cual se encuentra encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos., ellos provenientes de los barrios

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

aledaños a la institución como son Villa de los ríos, Tequendama, Suma tambo, Santa Isabel, Nueva Colombia, Anganoy, Panorámico, Mitayo, Tamasagra entre otros.



Figura 2 Grupo sujeto de estudio grado 3 jornada de la mañana

Con respecto a su situación familiar la gran mayoría vive con sus padres de familia, y los demás con madres cabezas de familia, las actividades que realizan son comerciantes independientes, empleados, vendedores ambulantes, servicios generales, amas de casa, en cuanto a las características físicas de los niños de la institución son de capacidades diferentes, unos con algunas en específico como discapacidad auditiva, motora, visual, psicosocial, La cual les resulta difícil la interacción con las demás personas entre otras características, unos niños son alejados del resto del grupo, poco participativos, en cambio otros son muy carismáticos, amables, solidarios, colaborativos, otros cuantos vienen con dificultades familiares, por otro lado debemos tener en cuenta que la ausencia de actividad física por motivos de pandemia fueron muy graves ya que los niños no salían a parques de diversiones, ni a canchas deportivas, ni a ningún otro lado donde pudieran practicar deporte, lo cual los llevo al sedentarismo, algunos obtuvieron diferencias físicas, Otros se volvieron partidarios a los juegos tecnológicos, Por tal motivo se quiso fomentar los juegos cooperativos para que los niños tengan una mejor calidad de vida, puedan mejorar su vida psicosocial, que sean más participativos, y que tengan mejor ampliación a nivel escolar.

4.3. Problema de Investigación

3.1 Descripción del problema.

Tabla 1 síntomas y causas

Síntoma	Causa
Las discapacidad no aprende	Existen actitudes arraigadas hacia las personas con “discapacidad”
Falta de innovación pedagógica y estrategias para la inclusión.	Existen docentes sin capacitación para adaptar sus métodos de enseñanza a las necesidades actuales.
Barrer frente a la diferencia de capacidad para aprender. planes de estudio acordes	Según Briseño Garay G, (2021) automáticamente genera la idea de estar hablando de personas incapaces. El sistema en general sigue siendo rígido. Continúan las evaluaciones estandarizadas que miden a todos por igual .
Familias desintegradas.	El apoyo de los padres y madres de familia es fundamental en los primeros años para que el niño aprenda valores.

Problemáticas claras como creer que las personas con discapacidad no tenían condiciones para aprender, ya que existen actitudes arraigadas en la sociedad que han sido muy difíciles de eliminar, una actitud de antaño, en donde aceptar e incluir a personas con “discapacidad” resulta difícil o imposible de lograr por los prejuicios y la discriminación, la falta de innovación pedagógica y capacitación en estrategias para la inclusión ya que existen muchos casos de docentes sin capacitación para adaptar sus métodos de enseñanza a las necesidades actuales, esto sucede por varios factores: falta de motivación por perfeccionarse; falta de recursos propios, ya que muchas veces deben costearlo ellos mismos; escasa inversión de los establecimientos en la capacitación docente, entre otros.

También tenemos la educación estandarizada y falta de adecuación de planes de estudio a las necesidades del contexto, ya que el sistema en general sigue siendo rígido y ha costado flexibilizar el currículo y adaptarlo a las necesidades y habilidades o competencias claves que se

deben desarrollar. Continúan las evaluaciones estandarizadas que miden a todos por igual y, además, la enseñanza se imparte de la misma forma que hace muchos años atrás. La falta de un ambiente escolar adecuado y que no sea discriminatorio porque se presentan repetidas veces discriminación entre los mismos compañeros, también propiciado por el personal docente que se desatiende en algunas correcciones de aplicar correctivos que conlleven a una mejor convivencia enmarcada en los valores de la tolerancia, el respeto por la diferencia y la cooperación entre pares.

Como también se observó que los padres de familia de estos niños no hacen nada para que a sus hijos no les hagan acoso escolar o lastimen de forma física, o verbal, se quedan callados asumiendo que todo está bien y no les preguntan a sus hijos como les fue, o como se sintieron en la jornada académica diaria, los niños tampoco informan a los profesores, padres de familia por miedo o vergüenza a ser ignorados.

La práctica e investigación realizada en la Institución Educativa permitió comprender de manera reflexiva los problemas que tienen algunos niños para la interacción con los demás por su condición de discapacidad motora y psicosocial, esto permitió que a través de la observación directa realizada durante un tiempo se diera cuenta de lo que estaba pasando, y se optó por buscar alguna solución a esta problemática ya que los niños son discriminados por su condición de discapacidad y los demás niños ofenden, insultan, se burlan incluso agreden de manera física y verbal a estos niños dejando a la vista una permanente discriminación y la no aceptación a la diferencia, la dificultad radica en que los profesores asignados a estos grados no se comprometen en la solución de estos problemas y esto hace que el problema avance y no tenga un fin.

Por consiguiente, para velar por la inclusión, los centros educativos pueden reducir las barreras humanas, y garantizar el acceso y la participación de todas las personas en las aulas, para generar comunidades sanas y reales en el futuro, que garanticen la aplicación de este concepto, por tanto, el problema radica en que las instituciones educativas no fomentan la participación de aprendizaje y no tienen en cuenta las dificultades que tienen los niños para adaptarse a los entornos educativos.

3.2 Formulación del Problema

¿De qué manera los juegos cooperativos fomentan la inclusión educativa en los niños de grado 3ro del I.E.M San José Bethlemitas?

4. Justificación

El presente informe pedagógico está ligado a implementar los juegos cooperativos para fomentar la inclusión en la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas, especialmente a los niños de grado 3ro de la ciudad San Juan de Pasto, teniendo en cuenta lo importante que es dar a conocer los elementos generadores para entender el concepto inclusión en toda la comunidad educativa y en la comunidad social de cada niño de grado 3ro, logrando entrar en la parte de igualdad maestro-estudiante y estudiante-maestro mediante los juegos donde se da la confianza para poder interactuar y para observar como es la convivencia que llevan cuando están en la institución educativa y de igual forma se investiga un poco la parte social fuera de la institución mirar como es la convivencia con sus padres.

También observar la parte de currículo institucional donde es importante encontrar los espacios donde los niños se relacionan según, como lo expresa que “partiendo de un enfoque antropológico cultural se enraíza en el seno de una actividad libre, voluntaria, separada de la vida corriente y ajustada a reglas”.(Huizinga 1972),En complemento con ello, el concepto de “inclusión” es polisémico y multifacético pues se relaciona con los derechos fundamentales de los grupos en desventaja, por tanto, es importante analizar y contemplar la posibilidad de generar espacios de recreación dentro de los ejes curriculares de la Institución.

Es relevante que la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas incorpore juegos cooperativos e inclusivos, pues se analiza el comportamiento de los niños no es el más apto para interactuar con la sociedad de igual manera los estudiantes presentan discapacidades físicas, es así que dentro del eje curricular de Educación Física se quiere implementar con los niños y niñas esto que permite que interactúen de mejor manera y sientan más afinidad con las personas con capacidades diferentes, se puede enfatizar en crear valores como el compañerismo, la amistad, la solidaridad, el amor entre otros valores que son importantes para el desarrollo cognitivo y social de todos los niños y niñas de la institución, incluso involucrar a los padres de familia que no sean ajenos a las situaciones que se presentan con sus hijos dentro de la institución educativa.

¿Para qué sirven los juegos cooperativos e inclusión en la clase de Educación Física? como se manifestó anteriormente nos sirve como estrategia metodológica para abarcar todos y cada uno

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

de los temas que tengan que ver con la discriminación de los niños hacia los demás, estos juegos permitirán avanzar más sobre el cambio social, psicológico, motriz y cognitivo, que actualmente se está viviendo, desde lo práctico ayuda mucho a resolver el problema ya que la discriminación es un punto negativo en la sociedad, desde lo teórico. Este proceso puede desarrollarse desde que los niños son muy pequeños y comienzan sus primeras interacciones sociales a través del juego. (Cáceres, Zúñiga, 2018)

Además de esto, se aplica estos juegos inclusivos dentro del eje curricular de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas, aportando una máxima relación con aquellos niños que están con alguna dificultad motora, cognitiva, o que son rechazados por sus mismos compañeros por su forma de actuar e incluyendo a los demás compañeros ya sean del salón o de la misma institución, donde cada uno de estos niños pueden ser incluidos en la actividad física, que sean de importancia y como factor de relación los juegos cooperativos, el cual los docentes incluyan en sus actividades estrategias lúdicas inclusivas que orienten a una finalidad en un buen desarrollo en la participación de cada niño sin importar sus dificultades motoras o cognitivas es allí donde se logra la inclusión educativa con una perspectiva a la relación estudiante-maestro enfocándose que son de un gran valor en la institución demostrando que hay igualdad y que todos sin importar las dificultades que se tiene se puede llevar una buena convivencia educativa.

De igual manera a través de una metodología correcta y diferentes estilos de enseñanza, acorde a las necesidades de los niños con estos tipos de comportamiento y diferencias, es favorable al comprender la importancia que tiene la inclusión en los juegos cooperativos, y deportivos los cuales están dentro del eje curricular de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas para formarlos desde tempranas edades y no vean de lado las circunstancias negativas que tienen las demás personas y la sociedad.

5. Objetivos

5.1 Objetivo general

Fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos en los niños de grado 3ro del I.E.M San José Bethlemitas

5.2 Objetivos específicos

- 1.** Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física.
- 2.** Implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas.
- 3.** Analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas.

6. Línea de investigación

El presente informe final se inscribe en una la línea de investigación Pedagogía y diversidad, debido a que se busca promover la inclusión donde se trasmite y comunica mediante los juegos cooperativos. De tal modo que la manifestación de estas competencias cobra especial importancia en aquellos procesos de aprendizaje en los que se atiende a la igualdad de género, la equidad, el respeto a los derechos humanos y al fomento de la convivencia, dentro y fuera del aula. Es muy importante el hecho de que ningún alumno se sienta desplazado en la clase, ya que afecta directamente al nivel de aprendizaje del o la estudiante y no se involucra como los demás por miedo a ser rechazado. A través del juego cooperativo se ha pretendido que desaparezcan estos problemas y las relaciones sociales dentro del grupo crezcan, teniendo como base un clima de igualdad, respeto y compañerismo.

7. Metodología

7.1 Paradigma interpretativo

Para entender a fondo el paradigma interpretativo se afirmó que “la interpretación de la interacción social propone estudiar las interpretaciones y significados que las personas le dan cuando interactúan, en diferentes situaciones y la realidad social en la cual viven” (HEIDEGGER, 2021) Con esta cita se perfecciona que la realidad social como docentes en formación de que están dispuestos a enfrentar de mucha responsabilidad con poblaciones con diferentes capacidades y discapacidades y con un entorno social y familiar diferente al que normalmente se trabaja.

La investigación se va a llevar a cabo en la Institución Educativa san José Bethlemitas de la ciudad de Pasto, donde se encuentran niños y niñas con diferentes discapacidades los cuales en algunas clases de Educación Física se sienten discriminados por la falta de inclusión de los profesores y los mismos compañeros de clase esto ha dispuesto implementar los juegos inclusivos y así tener un emprendimiento y un mejoramiento hacia esta comunidad, la interpretación que se haría al observar el desempeño de niños y niñas dentro de una clase de Educación Física, es desigual al realizar la actividad, porque todos tienen diferentes capacidades psicomotoras y cognitivas. En la implementación de estos juegos se pretende disminuir la discriminación y la desigualdad creada por algunos padres de familia al privarlos del compañerismo con este tipo de comunidad, ya que los padres de familia creen que por no tener las mismas capacidades son diferentes a sus hijos.

7.2 Enfoque crítico social

Se dedujo que “El enfoque crítico-social es una mezcla de todos los tipos de investigación vistos hasta el momento, ya que posee cualidades cuantitativas, cualitativas, hermenéuticas, empíricas, métodos inductivos y deductivos entre otros. Todo esto aplicado por el investigador mientras mezclado entre los individuos y situaciones investigadas trabaja y lleva a cabo el proyecto investigativo deseado.” (Bravo, 1994).

Con esto los juegos recreativos son de vital importancia para las instituciones educativas y más para lo que se presume trabajar e implementar, dicho esto es necesario adaptar juegos en donde toda la comunidad educativa pueda acceder a la Educación Física de la institución y buscar en los niños una adaptación social e igualitaria en donde todos tengan las mismas oportunidades de aprendizaje.

7.3 Método de investigación acción

El método aplicado a esta investigación está en relación con el paradigma cualitativo con un enfoque crítico social y con una metodología de investigación - acción -, utilizando como herramienta los talleres participativos. La metodología se ve como un aspecto crucial en la educación física inclusiva, que, además, debe ser más investigada en todas las características. Si bien, la metodología debe estar orientada a que los estudiantes de la institución educativa en el grado tercero consigan todos los objetivos propuestos en el currículum, se resalta la importancia de que igualmente se oriente a favor de las interacciones sociales entre iguales con el objetivo de conseguir el fin último de la inclusión en la vida social de los estudiantes con discapacidad o con limitaciones físicas motoras y cognitivas, de igual forma por qué se lleva a cabo una serie de recolección de información para tener previo conocimiento a fin de poder dar solución al problema previsto en dicha Institución, observando la realidad en donde se participa de ciertas actividades recreativas donde están inmersos los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Municipal san José Bethlemitas.

Pero estas condiciones van siempre acompañadas de otras no tan favorables. El práctico se ve forzado a actuar sobre la base de sus reflexiones prácticas diarias, atajando el camino para la resolución inmediata de los problemas y considerando su propio juicio y sentido común al margen de lo que el "experto académico" considera que debe ser el camino adecuado para resolver esa situación problemática, Esto conlleva que los resultados de la reflexión del experto estén muy alejados de las necesidades de la práctica diaria.

Es por esta razón que al momento de intervenir en la investigación se analiza bien como docentes que tipo de acción se toma con las situaciones a lo que se observa, todo esto considerando mediante los problemas que ellos tienen a diario para poder corregir de la mejor manera, es así

como debemos realizar planes de acción para poder dar una solución e intervenir para mejorar esta situación.

La investigación-acción toma como opción evitar esta separación metodológica. La investigación-acción construye sus estrategias consistentemente sobre las ventajas de la integración entre la acción y la reflexión lo que implica una estrecha vinculación entre la acción y la reflexión.

El círculo de la acción y la reflexión no se para. El hecho de que la reflexión de los prácticos esté enraizada en la práctica diaria les permite poner en la teoría de la práctica una serie de pruebas y desarrollarlas en diversos "ciclos de investigación-acción" (Carr & Kemmis, 1988, p. 197). Este círculo "virtuoso" convierte la práctica en un «círculo creativo de reflexión» (Varela, 1994,) basado en la iteración. La iteración aquí es entendida como una "realimentación" (acción-reflexión-acción) que implica la continua consideración de lo anteriormente ocurrido (reflexión-acción-reflexión. (p. 251); La idea de iteración entre la acción y la reflexión «sugiere que la estabilidad y el cambio [reflexión y acción/acción y reflexión] no son opuestos sino reflejos mutuos» (Briggs & Peat, 1994, p. 68). Esta característica repetitiva y progresiva de la acción y la reflexión en diversos ciclos de investigación es la principal fuente de "rigor" de la investigación-acción.

7.4 Unidad de análisis

La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.

7.5 Unidad de trabajo

La investigación se enfoca en niños de grado tercero de la jornada de la mañana de la Institución Educativa San José Bethlemitas, la cual está conformada por 40 niños, 14 niñas y 26 niños que oscilan edades de 10 a 12 años, pertenecientes a los estratos 1 y 2.

7.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

La presente investigación estará orientada en recolectar información veraz y oportuna sobre la falta de atención que los docentes brindan a los estudiantes de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas, por lo tanto, se utilizara, la observación, el diario de campo y para recolectar información el cual brinda distintos aportes y conocimientos oportunos para lograr con éxito los objetivos planteados.

Observación. El método de observación directa es un método de recolección de datos que consiste básicamente en observar el objeto de estudio dentro de una situación particular. Todo esto se hace sin necesidad de intervenir o alterar el ambiente en el que se desenvuelve el objeto, de lo contrario, los datos que se obtengan no van a ser válidos, en nuestro caso conocemos la población quienes son los estudiantes de grado tercero de la institución ya mencionada, conocemos a sus padres o tutores legales al momento de las respectivas reuniones, observamos como es el comportamiento de ellos en sus clases y también en sus periodos de descanso para así saber cómo es el trato que tienen entre sí y como es el trato también con sus padres para guiarnos y hacernos una visualización de cómo es su comportamiento en su entorno familiar. Siendo este un método de observación directa se da cuando el investigador está en contacto personal con el hecho que trata de investigar.

Encuesta. Con esta técnica de recolección de datos da lugar a establecer contacto con las unidades de observación por medio de los cuestionarios previamente establecidos. Entre las modalidades de encuesta se encuentran, encuestas por teléfono, encuestas por correo, encuesta personal, encuesta online en nuestro caso la encuesta que usamos fue la personal o también llamada presencial que fueron 3 encuestas desglosadas así: para padres de familias, para docentes y para estudiantes cada una con preguntas diferentes relacionadas con las personas y con los datos que

necesitábamos para la recolección de datos asertiva, también cabe mencionar que fueron encuestas clara y fáciles de entender para cada una de las personas.

La encuesta es un método cuantitativo ya que permite registrar la información de datos recolectados mediante cuestionarios, facilitando la toma de decisiones la cual se puede hacer de manera presencial o no presencial.

Diario de campo. Teniendo en cuenta lo que se quiere realizar con el proyecto pedagógico se decide implementar el diario de campo para recolectar la información necesaria para cumplir los objetivos, por lo tanto se requiere el apoyo del licenciado Alberto Albarca Zeledón quien nos dice que “El Diario de Campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior.

El reporte del Diario de Campo incluye, información cuantitativa y cualitativa, descriptiva y analítica, lo mismo que elementos pertinentes para la formulación estadística, diagnóstico, pronóstico, estudios y evaluaciones sociales o situacionales, permitiendo concluir que un buen diario de campo proporciona datos muy útiles en la labor del profesional y permite una mejor calidad del trabajo con menos esfuerzo, en cuanto a nuestra investigación el diario de campo se lleva a campo en la misma visita cuando realizado la intervención de los planes de clase ya que era el momento que tuvimos para intervenir y al mismo tiempo evaluar, en estos registros pudimos obtener tipos de comportamientos y motivaciones de los estudiantes, al mismo tiempo pudimos a establecer algunos correctivos en la información para las próximas y nuevas intervenciones del trabajo y así lograr una proyección que tenga beneficios a la población.

En si este instrumento se utilizó para recolectar la información, redactar y ordenar todo el contenido para lograr realizar un análisis, en relación con el comportamiento de los niños y fomentar la inclusión mediante juegos cooperativos en niños de grado tercero

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Teniendo en cuenta el problema de investigación, el cual se enfoca en las relaciones interpersonales. Este proceso debe realizarse de manera clara, mediante palabras claves para facilitar el proceso de interpretación de igual forma recordar las diferentes escenas presentadas en la clase, en sus tres fases (fase inicial, fase central y fase final), de esta manera plasmar el proceso de evolución que se está generando día a día.

En la fase inicial se trabaja el objetivo de identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física, en la fase central se busca llevar a cabo el objetivo de implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas y por último en la fase final se trabaja el objetivo de analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas.

Tabla 2 Relación de objetivos con técnicas

Objetivos específicos	Momento de la investigación.
Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física.	Fase inicial
Implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas	Fase intermedia
Analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas.	Fase final

Comentado [EF1]: No se describen las técnicas de recolección de información y menos los instrumentos

8. Referentes teóricos del problema

8.1 Categorización

Tabla 3 categorización

INCLUSIÓN	
CATEGORÍAS	
INCLUSIÓN SOCIAL	INCLUSIÓN EDUCATIVA
SUBCATEGORÍAS	
EQUIDAD	HABILIDADES Y CAPACIDADES
OPORTUNIDADES	OPORTUNIDAD DE APRENDIZAJE

Nota. Tabla de categorización.

Fuente. Elaboración propia.

8.2 Referente documental histórico

Interacciones cooperativas en el proceso de enseñanza aprendizaje para una pedagogía inclusiva: Basándonos en propuesta de intervención educativa de Expresión Corporal, en la cual se defiende que las relaciones sociales se pueden mejorar a través de “la Educación Física y las relaciones sociales en educación primaria”, de Carbonell, T & Lopez, Á, que han investigado sobre el principal objetivo de este estudio es “la mejora de la desinhibición en el aula de Primaria a través del juego”, que de manera concreta el aprendizaje cooperativo, ayudará a los niños a tener mejores habilidades sociales para relacionarse con los demás. La propuesta de intervención consta de siete sesiones basadas en la expresión Corporal, la cual presenta actividades grupales para que los alumnos puedan desinhibirse y expresarse con los demás de forma natural, así podrán mejorar su vínculo social con el grupo.

El trabajo en equipo en la educación inclusiva fortaleciendo la convivencia: Teniendo en cuenta estudios realizados sobre la inclusión educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar, según R. Morales & V. López & F. Jiménez (2019) se encontró lo siguiente: “El objetivo de este estudio es caracterizar la convivencia y la cultura escolar desde la perspectiva

de la inclusión” que obtuvo que la escuela con baja convivencia escolar y baja cultura inclusiva mantenía relaciones interpersonales fragmentadas, con desorganización de roles y funciones y con un foco de interés prioritario puesto en la mejora de la convivencia. En contraste, también se determinó que la escuela con alta convivencia escolar y alta cultura inclusiva presentaba relaciones humanas cohesionadas, claridad de roles y funciones y su actual foco era de carácter pedagógico.

A nivel nacional se encontró estudio relacionado con el papel de la educación física inclusiva, especialmente con lo que tiene que ver la utilización de clases lúdicas para mejorar la convivencia escolar y las potencialidades en niños capacidades educativas diversas y con necesidades educativas especiales. Este artículo por Cañaverall, E., Ospina Alvarado, M, (2019) refiriéndose al resultado de la investigación "La lúdica como mediación de una estrategia en el fortalecimiento de potencialidades en niños y niñas con capacidades educativas diversas", la cual buscó comprender y promover la convivencia escolar y el desarrollo de potencialidades mediante actividades lúdicas en estudiantes con capacidades educativas diversas de grado segundo de la Institución Educativa La Gran Colombia Sede A. En los resultados encontrados a través de la aplicación de cuatro instrumentos investigativos en la población seleccionada: el cuestionario reflexivo, la cartografía social, la encuesta y el instrumento de actividades lúdicas. Se puede concluir que el grupo de estudiantes tiene la habilidad en las artes como apoyo y recurso valioso para los procesos de enseñanza-aprendizaje, la cual se ha constituido en la mayor herramienta de trabajo, que es capaz de acomodarse a las necesidades de los niños.

Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica inclusiva:

Del trabajo investigativo realizado por García Martín, S. (2019) sobre la educación física inclusiva a través del aprendizaje colaborativo, determinando que la propuesta de intervención se realizó con un grupo de alumnos del primer curso de primaria en el cual se encontró a un estudiante con discapacidad intelectual y auditiva y dos alumnas con hemiparesia, En dicha propuesta se apuesta por una metodología basada en el trabajo colaborativo, empleando además, diversas estrategias para intentar conseguir una Educación Inclusiva en el área de educación física. Se determinó y recomendó por parte de la profesora continuar con muchas de las estrategias inclusivas como también, buscar una manera de comunicarme con este tipo de estudiantes de una manera asertiva, tratando siempre en sensibilizar a los alumnos del curso a tratar con respeto y cooperación hacia sus compañeros con discapacidad.

A nivel regional se encontró en estudios realizados por Hidalgo Suarez, W. S., (2015) consistentes en “El aprendizaje cooperativo como estrategia formativa para la clase de educación física en un centro educativo de la ciudad de San Juan de Pasto, en el departamento de Nariño”; lo cual establece que a través del tiempo la educación física ha tomado una gran trascendencia e importancia en el nivel educativo. Así, aporta al ser humano un desarrollo integral y las capacidades psicológicas y motoras que sirven para una mejor convivencia en la sociedad. Teniendo en cuenta lo anterior se establece que el aprendizaje cooperativo desde la clase de educación física permite la integración grupal de los estudiantes de los grados de primaria en el área rural y urbana, haciendo una contribución a la educación en el sentido mejorar la calidad de vida y de enseñanza a través de talleres lúdicos, pedagógicos y juegos de cooperación.

La interacción cooperativa y el trabajo en equipo con carácter inclusivo: Desde la perspectiva de la investigación denominada “El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión en el desarrollo de conductas prosociales”, estudio realizado por Mega Avellaneda, M., Liesa Orus, M., (2015) en el que se enfatiza sobre la relevancia del juego cooperativo en la adquisición de conductas prosociales es reconocido por expertos sobre el tema. El estudio que se presenta se ha llevado a cabo con niños y niñas de primaria de dos centros docentes educativos de Huesca diferenciados por el nivel socio-cultural. La intención es explorar cuáles son los efectos del juego cooperativo en el desarrollo social y emocional, y si los resultados difieren, o no, entre ambos centros. La observación y el cuestionario validarán si el juego cooperativo mejora la convivencia escolar. Los resultados muestran cómo los conflictos disminuyen y mejoran las relaciones sociales.

Los juegos cooperativos en el aula mejoran el trabajo en equipo y la convivencia: Citando a Prada, J., Et. Al., (2022), investigo sobre “El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los estudiantes”. Trabajo realizado en Chimichauga, Cesar; cuyo estudio se basó la idea que construir la paz de un país, comienza a partir de la educación donde se promueva y desarrolle una educación pacífica; por tanto, los recintos escolares son los escenarios idóneos para que los estudiantes aprendan a convivir, puesto que, es allí donde cultivan su conocimiento para que pueden desarrollar pensamientos, acciones y prácticas de convivencia basadas en valores éticos, morales que promuevan la realización y satisfacción de sus

necesidades básicas como seres humanos para lograr que tengan un desempeño armonioso basado en el diálogo, confianza, seguridad y solidaridad.

8.3 Referentes Investigativos

El presente texto se realizará con el fin de dar a conocer los diferentes referentes investigativos internacionales, nacionales y locales que ayudan a la investigación que se está realizando acerca de la inclusión y sus diferentes orientaciones sobre inclusión social e inclusión educativa por esta razón empezó con los referentes internacionales y se toma a Martos Lorena (2021), quien dice en su tesis titulado *La inclusión educativa en España desde la voz del profesorado* el cual dice que “La inclusión educativa y social es complejo y presenta trayectorias, logros y avances muy diferentes de unos contextos a otros. Es una cuestión central que excede de la simple dotación de servicios y estructuras de apoyo. Existen otros factores cualitativos, internos y personales que hacen que la inclusión sea real o sólo discursiva. El concepto “educación inclusiva” es controvertido y no unívoco, incluso es objeto de confusión, puede ser definido de muchas maneras y en torno a él existen certezas provisionales y quedan debates pendientes”.

Y continuando con los referentes investigativos internacionales como Anzola Liliana (2020). Que en su tesis doctoral titulado *Actitudes, percepciones y prácticas del profesorado sobre la inclusión educativa en un centro de compensación educativa* afirma que “la relación entre las percepciones, actitudes y las prácticas del profesorado sobre la inclusión educativa en un Centro de Acción Educativa Singular (CAES). Además, de conocer las características de la escuela inclusiva, en cuanto se ocupa de la educación compensatoria, así como analizar la normativa que regula este tipo de educación, y examinar la participación de la familia en el proceso educativo del alumnado”.

Finalizando con los referentes internacionales es de gran importancia tener en cuenta a López Ana Belén (2020). Que en su tesis titulada *Liderazgo educativo en los procesos de innovación e inclusión educativa*. Nos dice que en “la actualidad como una de las épocas donde la labor docente requiere mucho más esfuerzo y dedicación que en otros momentos históricos, aunque sin obviar que la sensación de crisis ha sido permanente desde hace décadas. Las aulas son

más diversas, la administración más exigente, y las familias también reclaman la atención requerida y se implican en la educación de sus hijos e hijas”.

Los juegos cooperativos son la base para proporcionar efectos de carácter positivo sobre el cada uno de los niños y niñas de manera individual y de estos sobre el grupo a trabajar, en cuanto a actitudes, conductas y demás comportamientos asociados, a los diferentes contratiempos que se presentan en las relaciones interpersonales que se desarrollan dentro del aula de clase debe realizarse un análisis de los diferentes propósitos que persigue el juego de roles que se desarrolla en el cooperativismo repercutiendo estos en la formación de personas más capacitadas para la integración grupal y para mejorar las relaciones interpersonales entre sí. De igual importancia los referentes nacionales dan claridad en los aspectos que se quiere tener claridad por lo tanto mencionamos a Karol Estefanía Amaya García y Julián David Castañeda Muñoz que en su libro *Inclusión: Reto educativo y social* indican que “la educación es un derecho humano fundamental e inalienable, adoptado en los distintos ordenamientos jurídicos nacionales e internacionales. Hace más de 60 años, la Declaración Universal de los Derechos Humanos estableció que todos tenemos derecho a la educación, la cual debe ser gratuita y obligatoria, sin discriminación de ningún tipo o razón, precepto reafirmado desde entonces en diversos protocolos”.

Seguidamente con el referente investigativo e incorporado por Como significa Parrillas (2002), la educación inclusiva como investigación que tiene que ver cómo, dónde y por qué, y con qué consecuencias educamos a todos los alumnos. A pesar de las recientes publicaciones que presentan la inclusión como una nueva vía, en realidad es una forma de reorientar una dirección ya tomada, que pretende conseguir que ese «todos» represente realmente a todos los alumnos y alumnas sin exclusiones. La cuestión de la educación inclusiva puede ser abordada dentro del contexto de un debate internacional más amplio sobre la Educación para Todos (EPT) de la UNESCO. (*The standar rules of especial education*, 1999). La búsqueda del marco legal del tema en cuestión que se presenta encuentra su fundamento legal y metodológico en:

- La Conferencia Internacional de Jomtiem (Tailandia) sobre Educación para Todos (EPT) (1990).
- Las normas uniformes para la equiparación de oportunidades de las personas con discapacidad (1993).

- La Conferencia Mundial sobre Necesidades Educativas Especiales. Acceso y Calidad (1994). (Declaración de Salamanca).

- La Conferencia Internacional de Dakar (2000), de seguimiento de la propuesta de Educación para Todos.

De este modo cuyo objeto es reestructurar según las necesidades de todos los alumnos ya sea difícil. Fundamentalmente es necesario la orientación que da la inclusión poniendo a práctica los principios esenciales educativos, que permita comprender su naturaleza a los planes de acción en los directivos para avanzar en su contexto hacia una aspiración para contribuir una formación social e inicial.

Como segundo referente nacional está Angulo Martín, Nayibe que en su trabajo de grado titulado Representaciones sociales del docente frente a la inclusión educativa de niños con discapacidad y su influencia en las prácticas pedagógicas hace referencia a “establecer las representaciones sociales de los docentes frente a la discapacidad y su influencia en las prácticas pedagógicas en los procesos de la inclusión educativa”

Y como último referente nacional mencionaremos (Rubio 2019) la cual nos dice en su tesis de maestría en pedagogía titulado Representaciones sociales sobre inclusión educativa, que el objetivo principal de este estudio fue describir las Representaciones Sociales que tienen los padres de familia, docentes y directivos docentes con respecto a procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas con discapacidad cognitiva. Esta investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo de tipo hermenéutico, el cual se basa en explorar los fenómenos a profundidad, comprendiéndolos desde una perspectiva propia de los actores, permitiendo así, conocer y comprender los significados construidos en torno a un fenómeno social (Baptista Lucía, Fernández-Collado, & Hernández-Samperí, 2014).

Continuando con los referentes locales encontramos a Pístala Mueses, John Alexander (2020). El cual dice en su Trabajo de grado -Proyecto aplicado que la educación y desarrollo humano donde se puede observar que es muy pertinente intervenir en dicha población ya que se cuentan con el talento humano, espacios de entrenamiento y diferentes materiales didácticos, se pretende dar oportunidad de integrarse a un entorno social y ser participe en una transformación

social, por lo tanto, por medio del deporte formativo se pretende construir espacios saludables y de interacción social y potenciar el deporte.

Como segundo referente local tenemos a Grijalba Jean George (2011). Donde comenta en su trabajo de grado titulado La inclusión escolar de niños con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad, en la institución educativa Artemio Mendoza (Pasto) que La educación ha sido considerada como un derecho de todos los ciudadanos y por ello los Estados en el mundo entero, han proferido políticas generales con el fin de garantizarlo, en los diferentes niveles educativos y en contextos sociales urbanos y rurales. Sobre este contexto se puede establecer que las políticas de educación deben ser abiertas a todas las personas sin distinción de género, raza, condición social y, sobre todo, dando una protección legítima y primordial a escolares que presentan algún tipo de discapacidad.

Y para finalizar este recorrido por los principales antecedentes investigadores que ayudan al proceso de investigación sobre la inclusión donde afirma Enríquez Susana y Ordóñez Edgar (2012). Que en su tesis de grado La inclusión educativa de estudiantes en situación de discapacidad en la universidad de Nariño, nos dice que “ Las personas en situación de discapacidad son usuarios de derechos y tienen a su favor una amplia normatividad en aspectos relacionados con el deporte, la salud, el trabajo, la recreación y la educación en todos sus niveles, lo cual ha permitido que haya un aumento en los programas, servicios y cobertura en los campos mencionados a favor de esta población vulnerable”.

8.4 Referente legal

Para sustentar de manera legal el siguiente trabajo se tiene en cuenta a la Unesco (1960), habla sobre la inclusión y dice que la educación nos habla sobre garantizar la igualdad de oportunidades para todos en materia de educación sigue siendo un desafío a escala mundial, para llegar a los grupos de excluidos o de marginados y proporcionarles una educación de calidad es indispensable elaborar y aplicar políticas y programas inclusivos. En este contexto, la acción de la UNESCO fomenta los sistemas educativos inclusivos que eliminan los obstáculos a la participación y el rendimiento de todos los educandos, toman en cuenta la diversidad de sus

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

necesidades, capacidades y particularidades, y eliminan todas las formas de discriminación en el ámbito del aprendizaje.

La UNESCO colabora con los gobiernos y sus asociados en la lucha contra la exclusión y las desigualdades en el ámbito educativo. En lo referente a los grupos marginados y vulnerables, la UNESCO presta atención particular a los niños con discapacidad por ser desproporcionadamente mayoritarios entre la población infantil no escolarizada. Los pueblos indígenas siguen siendo excluidos de la enseñanza, pero también se ven confrontados a la exclusión dentro del sistema educativo.

También se tiene en cuenta a la Constitución política de Colombia (1991), en su artículo 67 la cual nos dice que La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Por tal razón todos tenemos el derecho a la educación sin importar la condición en la que nos encontremos, y tenemos los mismos derechos y deberes a una educación digna y responsable.

Así mismo se puede considerar que en el Ministerio de Educación (1994), en la ley 115 del 8 de febrero deja muy claro que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De igual manera dice el Ministerio de Educación (2010), que en el documento 15 en su pág. 16 habla sobre lo siguiente, Ninguna persona puede ser excluida ni marginada de la práctica de la Educación Física, Recreación y Deporte al invocar razones de discapacidad u otra condición, por cuanto esta disciplina involucra componentes fundantes de la naturaleza humana, de modo que el trabajo pedagógico dirigido a cada ser humano en particular debe adaptarse a sus necesidades.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Desde luego, todo ello implica el desarrollo de una diversidad de contenidos, modelos de currículo, métodos y procedimientos de enseñanza, adaptados a cada caso.

En relación a lo regional las entidades legales que sustenta el proyecto es la Gobernación del Departamento de Nariño (2013), que en su Política Pública de Discapacidad de inclusión social del Departamento de Nariño en convenio con el Ministerio de Salud y Protección social dice, El objetivo de la Política Pública Nacional de Discapacidad e Inclusión Social -PPDIS, es asegurar el goce pleno de los derechos y el cumplimiento de los deberes de las personas con discapacidad, sus familias y cuidadores para el periodo 2013 – 2022. Dichos derechos deben ser garantizados partiendo de la comprensión de que cada territorio tiene unas características físicas, económicas, culturales y políticas que le son propias y que configuran su particularidad, razón por la cual las acciones de política pública deben adaptarse a dichas particularidades, siempre teniendo presente que el vínculo nación territorio es el que permite que toda la sociedad colombiana, desde su diversidad, transite por la misma vía para el logro de la inclusión plena de las personas con discapacidad.

A continuación, se tiene en cuenta a Pasto Deporte (2020), quien manifiesta en su pag.3 del Manual de Actividad Física, busca detallar y definir la forma como realizará PASTO DEPORTE el fomento, en la comunidad pastusa, de la práctica regular de Actividad Física y la promoción de Hábitos y Estilos de Vida Saludable a través de estrategias encaminadas para el buen aprovechamiento del tiempo libre, esparcimiento e inclusión social, en los ámbitos comunitarios, salud, educativo y laboral, tanto en el sector urbano y el sector rural, con base en las tres líneas de intervención: actividad física, alimentación saludable y espacios 100% libres de humo de tabaco. También argumenta que tiene POLÍTICA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL CON LA COMUNIDAD PASTO DEPORTE y esta se orientará hacia el bienestar social de la comunidad en todas sus actuaciones, para lo cual propenderá por el mejoramiento de la calidad de vida de la ciudadanía especialmente de la más vulnerable-, estimulando la participación ciudadana y estableciendo políticas de mejoramiento del deporte, la recreación, la actividad física y el buen uso del tiempo libre con inclusión y equidad.

8.5 Referente teórico conceptual de categorías y subcategorías

El entramado que se da a partir de la categorización entre el tema investigativo relacionado con el fomento de la convivencia en el aula de clase de educación física inclusiva a partir de juegos cooperativos como estrategia pedagógica para la inclusión de niños, niñas del grado tercero de la institución educativa municipal San José de Bethlemitas y que poseen dificultades físicas, motoras, cognitivas, psicológicas y de interacción socio afectiva; permitirá que a corto y mediano plazo los estudiantes convivan, se cooperen y se evite ser discriminados, sino ser tratados con respeto, tolerancia, afecto y comprensión; atendiendo sus ritmos y capacidades para el aprendizaje. Lo cual se fundamenta en estudios realizados por varios autores, que a continuación se evidencian sus aportes, a partir de la siguiente tabla de categorización. De igual manera el presente informe pedagógico se enmarca dentro de un derecho de educación y aprendizaje que es un bien para todos, un derecho esencial de las personas, un indicador básico de calidad de vida y factor de cohesión, equidad e igualdad de oportunidades, de inclusión social, si se fundamenta en el respeto a las diferencias de cada individuo, si evita la exclusión y pondera la condición de persona por encima de diferencias, limitaciones, ventajas o desventajas. Siendo así una lucha (Arnaiz, 2003)

Como primera medida que permita avanzar en la búsqueda de alternativas que vayan orientando solucionar el problema de la inclusión para estudiantes con dificultades del grado tercero de la Institución Educativa Municipal San José de Bethlemitas, se realizó un recorrido a manera de reflexiones que aportan estudios referidos al rechazo y aislamiento que se ven sometidos estos estudiantes con discapacidades o limitaciones y condiciones diferentes para aprender. Refiriéndose a las investigaciones adelantadas por investigadores tanto a nivel internacional, nacional, regional o local, según Rodríguez García, (2019) en su tesis presenta gran coincidencia en que los valores que se deben reforzar son la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y el compañerismo pues permiten mejorar la convivencia escolar, teniendo en cuenta que muchos jóvenes asumen comportamientos agresivos tanto de forma verbal como física con sus compañeros de curso. (pg. 134)

De estas etapas, el desarrollo en la primera infancia y su proceso en la educación primaria es un aspecto central del desarrollo humano y constituye un indicador decisivo en el grado de éxito o fracaso de las sociedades (OMS, 2017). Al respecto se debe considerar que todos los seres humanos presentan características y necesidades particulares que los hacen únicos e irrepetibles,

por tanto, a pesar de que existe un parámetro de desarrollo esperado para cada edad, éste varía dependiendo de las condiciones biológicas y psicosociales que se conjugan en cada persona (Cowdery, Diversidad , 2015).

En esta gran diversidad nos encontraremos con niveles muy heterogéneos, especialmente en los niños y niñas, algunos que logran un desarrollo típico para su edad y otros que presentan riesgos, retrasos en el desarrollo. Así, el propósito de la educación debe referirse al reconocimiento de esta diversidad, enfatizando el desarrollo integral de cada persona, cualquiera sea su condición.

Por otra parte Rodríguez (2018) con su investigación argumenta que espontáneamente los niños que se ayudan y se enseñan unos a otros, conservando su independencia en las tareas individuales; gozando de un clima afectivo, saludable y motivador dará mejores resultados que otro en el que el alumno sea constantemente juzgado y evaluado por sus resultados. De ahí que la propuesta sobre la introducción de juegos cooperativos en la clase de educación física para hacerla inclusiva y en otras áreas del conocimiento cobra validez y motiva a replantear que todo sistema educativo que pretenda alcanzar el éxito, debe considerar esta realidad para diseñar estrategias para la inclusión de estrategias como la anteriormente mencionada para que niños y niñas con dificultades puedan favorecerse en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

La diversidad es una característica de la conducta y condición humana que se manifiesta en el comportamiento y modo de vida de los individuos, así como en sus modos y maneras de pensar, circunstancia esta que se da en todos los niveles evolutivos de la vida y en todas las situaciones.

En relación con ello, en la Educación Primaria (Ainscow, 2015) se aspira a un proceso educativo desarrollador, que permita lograr al máximo las potencialidades de todos los educandos, en un clima participativo, de pertenencia, que estimule de manera consciente el intercambio comunicativo, cuya unidad, armonía y felicidad por los avances alcanzados por todos contribuya al logro de los objetivos y metas propuestas.

De esta manera se concibe la escuela como una institución abierta a la diversidad, desarrolladora para todos, socializadora, que garantiza una atención diferenciada y personalizada como respuesta a las necesidades educativas de sus escolares, incluyendo las necesidades especiales más complejas. En los últimos años se ha escrito, publicado y discutido en torno a la inclusión y a la integración de escolares con necesidades educativas especiales.

Acerca de ello Minear (2011) considera que La escuela es clave en la implementación de la educación inclusiva. Una actitud positiva juega un rol esencial en la implementación de cambios educacionales exitosos. Un fundamento básico de la escuela inclusiva, lo constituye el denominado principio de la normalización que postula la necesidad de que el niño se eduque en las condiciones más normales posibles, en el medio menos restrictivo, más socializador y desarrollador posible. (pág. 54)

En relación con ello, los autores del presente ensayo sustentan la idea de una escuela inclusiva, que no segregue a ningún niño a pesar de sus diferencias, que integra también a los niños con diferentes tipos de discapacidades se convirtió en una fuerte tendencia y hasta en política de gran número de sistemas educativos, declarada en documentos oficiales.

Cuando se habla de La escuela inclusiva se dice que forma parte de un proceso de inclusión más amplio; supone la aceptación de todos los escolares, exige la transmisión de nuevos valores en la escuela; implica incrementar la participación activa (social y académica) de los escolares y disminuir los procesos de exclusión; supone crear un contexto de aprendizaje inclusivo desarrollado desde el marco de un currículo común; exige una profunda reestructuración escolar que debe ser abordada desde una perspectiva institucional; es un proceso inacabado, en constante desarrollo, no un estado.

Como señala un estudioso del tema en España “Difícilmente puede haber una escuela inclusiva, en una sociedad excluyente” (Echeita, 2013 pag 40).

Si se analiza el informe más general de la escuela inclusiva y sus principales postulados teóricos, puede interpretarse como una forma ideal de concebir la educación de la niñez, sin discriminación, sin segregación, propiciando el máximo desarrollo de cada educando, donde cada cual encuentra la respuesta educativa que necesite. La inclusión es un concepto teórico de la pedagogía que hace referencia al modo en que la escuela debe dar respuesta a la diversidad. También podemos citar a grandes personajes como Jean Piaget que nos habla sobre la educación que significa: “forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad Piaget, la educación significa: “forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.

Para hablar un poco de las subcategorías del proyecto pedagógico citamos a Callado (2018) quien nos da a conocer el aprendizaje cooperativo es uno de los modelos pedagógicos más estudiados en la actualidad. Diferentes estudios aconsejan su implementación en Educación Física para promover logros a nivel cognitivo, motor, social y afectivo-motivacional. Sin embargo, no todos los docentes conocen este modelo ni lo aplican de la misma manera.

A sí mismo el juego es una parte importante de la infancia porque ayuda a los niños a aprender y crecer. A través del juego, los niños aprenden sobre el mundo mientras practican las habilidades que les permiten explorarlo. Cuando facilitamos el juego de los niños, proporcionamos entornos de aprendizaje ideales ricos en contexto y significado. ¡Estas experiencias placenteras motivan el aprendizaje porque el juego es divertido, y la diversión sirve de impulso al aprendizaje!

De igual importancia el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje, es por ello por lo que en esta investigación se pretende demostrar que al aplicar en el aula de clase el juego didáctico innovador como método de enseñanza se captará mejor su atención, su motivación y por ende el niño preescolar demostrará el gusto por aprender y lo hará de una forma más rápida y sencilla.

También se menciona a (Velde, 2012) Dice que las relaciones sociales, las relaciones entre las personas o con las obras ‘personales’ - porque son hechas por personas - constituyen la fuente principal de todo proceso de aprendizaje. Por lo anterior es que afirmamos categóricamente que ‘las relaciones sociales son esencialmente educativas’

Entre los criterios más utilizados en la literatura para constituir las distintas nociones de justicia distributiva se encuentra la necesidad, el mérito, la eficiencia, la equidad y la igualdad (Rubinstein 1988 y Scott 2001) equidad e igualdad aparecen constantemente en esta literatura muchas veces, incluso confundándose. vale la pena, en este sentido, detenerse a analizar estos dos términos para definir el tratamiento que se les dará en este artículo. Este ejercicio es importante, en primer lugar, porque, aunque en la literatura en general aparecen como principios íntimamente relacionados pero diferentes, su distinción no es clara. en segundo lugar, porque la equidad es uno de los grandes objetivos de la intervención del gobierno en forma de política pública, que al estar altamente cargado de valor se ha mantenido en el debate retórico, dejando a un lado la labor de construir un concepto claro y conciso.

Por otra parte, el reconocimiento de la oportunidad de negocio debe ser entendido como un proceso o procesos cognitivos a través de los cuáles los individuos concluyen con la identificación de una oportunidad (Baron, 2006)

De esta forma, el reconocimiento constituye una etapa conceptualmente diferenciada de la explotación de la oportunidad (Macpherson et al., 2004), entendida ésta como la materialización organizativa de la idea empresarial identificada, y en la que los recursos y capacidades de la empresa creada influyen en su viabilidad económica, técnica y financiera. Más concretamente, el reconocimiento de la oportunidad incluye tres procesos diferenciados (Ardichvili et al., 2003) la percepción, el descubrimiento y la creación del concepto de negocio. Estos subprocesos van acompañados de una evaluación continua que permite al emprendedor cuestionar y valorar las oportunidades en los diferentes estadios del proceso. (pag 6)

Continuando con habilidades y capacidades la inclusión busca el reconocimiento de los derechos fundamentales del ser humano, entre ellos, la educación, sociedad y diversas culturas cada uno de ellos nos permite establecer el desarrollo pleno de las propias capacidades, mejorando una excelente partícipe a los individuos en igualdad tanto como en la vida personal y social, en un conjunto de habilidades y capacidades buscamos mejorar la inclusión de las personas si ningún obstáculo y condiciones que sean importantes al desarrollar de manera establecida dentro de una sociedad mejor para todos.

Estas diversas situaciones hacen alusión a los grupos poblacionales que históricamente se han visto afectados por la discriminación y exclusión, tales como indígenas, afro descendientes, refugiados, desplazados, personas con necesidades educativas especiales etc. Actualmente, a muchos de estos grupos poblacionales se les mantiene alejados de la sociedad y de la plenitud de sus derechos. Aunque también es necesario reconocer que los esfuerzos por el reconocimiento de sus derechos y su inclusión no han sido pocos y han dado experiencias sobresalientes, se puede evidenciar que estas personas traen un mejoramiento de no ser rechazados interactuando con personas de diversas discapacidades.

Se expone por primera vez el concepto de capacidades en la Universidad de Stanford en 1979 cuando pronunció una conferencia que llevó por título “¿Igualdad de qué?, gracias a un sentido de la igualdad que denominó “igualdad de capacidad básica”. Este autor entiende por capacidades que una persona sea capaz de hacer ciertas cosas básicas, como movilizarse, satisfacer

sus necesidades alimentarias, disponer de medios para vestirse y tener alojamiento, o participar en la vida social de la comunidad (Soto, R. 2003).

La Asociación Internacional para la Evaluación del Rendimiento Educativo Internacional (IEA), introdujo el concepto de Oportunidad de Aprendizaje en su Primer estudio Internacional de Matemáticas realizado entre 1963 y 1967 para propósitos de validez en estudios del rendimiento estudiantil a nivel internacional, y lo utilizó más ampliamente a los investigadores les preocupaba si todos los estudiantes habían tenido la oportunidad de aprender los contenidos de las preguntas utilizadas para evaluar su rendimiento. Marzano (2003), El SIMS incluyó en su recaudación de datos un cuestionario para los maestros que permitiera dilucidar la congruencia entre el “intended curriculum” o el currículo prescrito por el sistema educativo, el “implemented curriculum” o el currículo implementado en el aula, y el “attained curriculum” o currículo logrado por los estudiantes según los resultados de la prueba estandarizada. El SIMS arrojó resultados que reforzaron la idea de la gran correlación entre el rendimiento estudiantil y la oportunidad de haber aprendido el contenido--curricular exposure. (En McDonnell 1995) Desde entonces investigaciones sobre esta relación continúan reforzando la importancia de las oportunidades de aprendizaje de tal forma que para principios de este siglo ya Robert Marzano las considerara como uno de los factores a nivel escolar que tiene “la correlación más fuerte con el rendimiento estudiantil” (Marzano 2003). Por lo tanto, al ofrecer igualdad de oportunidades de aprendizaje se ofrece una educación con más equidad en cuanto a los resultados obtenidos en pruebas de rendimiento. Guatemala, a 10 años del inicio de la Reforma Educativa, busca establecer un sistema educativo que ofrezca una educación de calidad para todos, una educación con equidad.

El establecimiento de un Curriculum Nacional Base (currículo prescrito), y de pruebas estandarizadas a nivel nacional para medir el rendimiento (currículo logrado) posiciona a Guatemala en un lugar de ventaja para introducir las oportunidades de aprendizaje como un agente nivelador en el rendimiento estudiantil. Con las pruebas de rendimiento estandarizadas aplicadas a nivel nacional surge la preocupación de que aprenden los estudiantes en relación con lo que miden las pruebas. Las pruebas están diseñadas para medir el logro de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. El caso de Guatemala donde las pruebas están referidas a los estándares educativos del Curriculum Nacional Base (CNB), las pruebas miden los conocimientos y destrezas

que los alumnos han logrado según lo establecido en el CNB. Pero cada aula es un mundo diferente.

El proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla de manera diferente en cada aula, y por lo tanto el resultado en cada aula, en cada municipio, en cada región es diferente. Las pruebas nos dicen que aprendieron y que no aprendieron los estudiantes. Lo que las pruebas no nos dicen es qué les enseñó el docente, cómo y con qué. Los resultados de las pruebas indican que estudiantes en el área rural tienen un menor logro que sus contrapartes en el área urbana; los estudiantes indígenas tienen un logro menor que sus contrapartes no indígenas. Esto no indica que los estudiantes indígenas y rurales tengan una menor capacidad que sus contrapartes. Nos indica que lo que sucede en el área rural indígena es diferente a lo que sucede en área urbana. Y esto probablemente tenga que ver con las diferencias mismas entre los dos ámbitos. Las desigualdades entre estos dos ámbitos son evidentes en todo el país, aunque no son limitadas a estos ámbitos.

La Inclusión Educativa es un proceso orientado a garantizar el derecho a una educación de calidad a todos los y las estudiantes en igualdad de condiciones, prestando especial atención a quienes están en situación de mayor exclusión.

La Inclusión Educativa es un proceso orientado a garantizar el derecho a una educación de calidad a todos los y las estudiantes en igualdad de condiciones, prestando especial atención a quienes están en situación de mayor exclusión o en riesgo de ser marginados/as. El desarrollo de escuelas inclusivas, que acojan a todos los y las estudiantes, sin ningún tipo de discriminación, y favorezcan su plena participación, desarrollo y aprendizaje, es una poderosa herramienta para mejorar la calidad de la educación y avanzar hacia sociedades más justas, equitativas y cohesionadas.

Lograr la igualdad educativa y superar todo tipo de discriminación en educación es una de las prioridades de la cooperación de la OEI, siguiendo los Objetivos del Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030. Así, se apunta a avanzar en la atención educativa a la diversidad del alumnado y a los colectivos con mayor riesgo de exclusión; niños y niñas migrantes, de pueblos originarios y afro descendientes, con necesidades educativas especiales, mujeres y que viven en contextos de pobreza.

Las principales líneas para avanzar son:

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fortalecer políticas y programas que promuevan la equidad, la inclusión y la capacidad de las escuelas para avanzar en una educación inclusiva

Fortalecer las competencias de diferentes actores en relación con la equidad, la inclusión y la atención a la diversidad

Fomentar el desarrollo de programas que contribuyan al acceso a las Tics de estudiantes en situación de mayor exclusión

Fomentar la creación de redes de escuelas para favorecer el intercambio e identificar y difundir buenas prácticas de inclusión.

Inclusión y equidad en las agendas de desarrollo el derecho de todos los niños y todas las niñas a la educación se afirma en numerosos tratados y textos internacionales, y se ha ratificado en instrumentos tanto vinculantes como no vinculantes desde el punto de vista jurídico.

Por consiguiente, los Estados tienen la obligación de respetar, proteger y cumplir el derecho de todos los alumnos a la educación (UNESCO, 2014). En los últimos 15 años se han registrado progresos significativos a nivel mundial en la ampliación del acceso a la educación, especialmente en el nivel primario. Sin embargo, según las cifras más recientes de la UNESCO, unos 263 millones de niños y jóvenes de edades comprendidas entre los 6 y los 17 años, la mayoría de ellos niñas, actualmente no asisten a la escuela (Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo, 2016).

Las proyecciones indican que 25 millones de estos niños nunca pondrán un pie en el aula. Existen importantes disparidades de género, ya que las niñas representan dos tercios del número total de menores que no asisten a la escuela. En comparación con los niños más ricos, las probabilidades de que los niños más pobres no asistan a la escuela son cuatro veces mayores, y las probabilidades de que no completen la educación primaria son cinco veces mayores (Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo, 2016).

Si bien la situación es más grave en los países en desarrollo, las desigualdades son cada vez mayores también en muchos países ricos, debido principalmente al aumento de la globalización y la migración internacional.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible se basan en los Objetivos de Desarrollo del Milenio y los objetivos de la Educación para Todos (EPT) —movimiento mundial para garantizar una educación básica de calidad para todos los niños, las niñas, jóvenes y adultos—, y especifican el

tipo de educación que se necesita en el mundo de hoy. El ODS 4 exhorta a los países a “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. La comunidad educativa mundial ha adoptado el Marco de Acción Educación 2030 para avanzar hacia el ODS 4 y sus metas.

El Marco destaca la necesidad de abordar todas las formas de exclusión y marginación. Concretamente, insta a abordar las desigualdades relacionadas con el acceso, la participación, los procesos y los resultados del aprendizaje, prestando especial atención a la igualdad de género. Esto incluye los esfuerzos para permitir que los sistemas educativos estén al servicio de todos los estudiantes, con foco en los que tradicionalmente han sido excluidos de las oportunidades educativas. Entre los estudiantes excluidos figuran los de los hogares más pobres, de las minorías étnicas y lingüísticas, de los pueblos indígenas y las personas con necesidades especiales y discapacidades. Inclusión y equidad en la política educativa El mensaje central es simple: todos los estudiantes cuentan, y cuentan por igual. Sin embargo, intentar poner en práctica este mensaje es complejo.

Es probable que la implementación de este mensaje exija cambios en la teoría y la práctica en todos los niveles del sistema educativo, desde los docentes en el aula y otras personas que trabajan en experiencias educativas directamente hasta los responsables de la política nacional. La política educativa puede influir y apoyar el pensamiento y las prácticas inclusivas, estableciendo la igualdad en el disfrute del derecho a la educación de todas las personas, y definiendo las formas de enseñanza, apoyo y liderazgo que constituyen la base de una educación de calidad para todos y todas (UNESCO, 2015).

La inclusión y la equidad son principios fundamentales que deberían orientar todas las políticas, planes y prácticas educativos, en lugar de ser el foco de una política separada. Estos principios reconocen que la educación es un derecho humano y es la base para que las comunidades sean más equitativas, inclusivas y cohesivas (Vitello y Mithaug, 1998). Asegurar que todos los alumnos tengan acceso a una educación de calidad también es reconocer el valor intrínseco de la diversidad y el respeto de la dignidad humana (UNESCO, 2015).

De esta manera, las diferencias se consideran positivas, como el estímulo para fomentar el aprendizaje entre los niños, las niñas, jóvenes y adultos, y para promover la igualdad de género. Mediante los principios de inclusión y equidad no se trata solo de asegurar el acceso a la educación,

sino también de que existan espacios de aprendizaje y pedagogías de calidad que permitan a los estudiantes progresar, comprender sus realidades y trabajar por una sociedad más justa.

El currículo es el medio principal para efectivizar los principios de inclusión y equidad dentro de un sistema educativo. La elaboración de un currículo que incluya a todos los y las estudiantes podría implicar la ampliación de la definición de aprendizaje utilizada por los docentes y los responsables de la toma de decisiones educativas. Mientras se siga definiendo el aprendizaje estrictamente como la adquisición de conocimientos enseñados por un docente, probablemente las escuelas se limitarán a currículos y prácticas de enseñanza rígidamente organizados. En contraste, los currículos inclusivos se basan en la opinión de que el aprendizaje tiene lugar cuando los y las estudiantes participan activamente y toman la iniciativa para dar sentido a sus experiencias (Udvari-Solnar, 1996).

En esta visión renovada, el papel del docente se convierte en el de guiar y facilitar la participación y el aprendizaje, en lugar de en el de instruir. Esto hace posible que un grupo diverso de estudiantes reciban la educación junta, ya que los y las estudiantes no necesitan estar en la misma fase de aprendizaje o que el docente les imparta la misma educación. Más bien, pueden trabajar a su propio ritmo y a su manera, dentro de un marco común de objetivos y actividades. Este enfoque también fomenta un sentido de pertenencia a una comunidad y un entendimiento compartido de los valores clave y de la ciudadanía global, un sentimiento de ser parte de una comunidad más amplia y común de la humanidad (UNESCO, 2015d). Se articula en torno a las oportunidades planificadas de enseñanza y aprendizaje que están disponibles en las aulas comunes - los currículos previstos efectivamente aplicados. También es esencial desarrollar y utilizar sistemas nacionales de evaluación que cumplan con las normas internacionales de derechos humanos, de manera que la educación cumpla los objetivos establecidos por las convenciones de derechos humanos (véase la Dimensión 4.3 más abajo)

El cambio educativo es técnicamente simple, pero política y socialmente complejo (Fullan, 2007). No siempre se puede entender o celebrar el avance hacia la inclusión y la equidad en contextos donde la gente está acostumbrada a que se brinde una educación segregada, o donde los educadores dudan de su capacidad para hacer frente a la diversidad de los estudiantes. Por lo tanto, es necesario movilizar la opinión en favor de estos principios de equidad e inclusión.

Los centros educativos y cada uno de los docentes se enfrentan cada día de clase al reto de la inclusión educativa: como ofrecer una respuesta educativa a unos alumnos que están en la misma aula, pero que son diferentes en mayor o menor medida por sus capacidades, por su entorno social y por su cultura.

Por este motivo importante para la enseñanza del estudiante el observar las probabilidades de éxito que el profesor tiene como es su destreza de enseñanza que tanto interactúa y que tan amena y especial hace la clase para captar toda o al menos gran mayoría de la atención del estudiante, este éxito también tiene mucho que ver con las condiciones en las que se enseña. Unas condiciones que se pueden resumir en cuatro condiciones según Marchesi, (2020) que son las siguientes: un número de alumnos por aula que facilite la respuesta educativa personalizada a todos ellos, tanto menor cuanto mayores exigencias demanden estos alumnos. Una dotación de profesionales de orientación y de apoyo acorde con los retos educativos del centro, un sistema de distribución de recursos a los centros que tenga en cuenta el contexto del centro, sus proyectos y las características de sus alumnos, un modelo educativo con autonomía suficiente para adaptar la enseñanza y la evaluación de los aprendizajes a la situación de los alumnos.

Dicho de manera más sintética, deberían disponer de los recursos y los apoyos necesarios para conseguir enseñar bien a todos los alumnos. Y enseñar bien supone facilitar que todos ellos aprendan de acuerdo con sus posibilidades y se sientan reconocidos, acompañados y valorados por sus profesores y por sus compañeros.

Para favorecer el logro de estos objetivos lo que no siempre se consigue por la falta de las condiciones necesarias o por la especial situación de los alumnos un funcionamiento del centro sensible a la diversidad de los alumnos y la preparación y la competencia profesional de los docentes es imprescindible.

Con la palabra discapacidad se resume un gran número de diferentes limitaciones funcionales que se registran en las poblaciones de todos los países del mundo. La discapacidad puede revestir la forma de una deficiencia física, intelectual o sensorial, una dolencia que requiera atención médica o una enfermedad mental. Tales lesiones pueden ser de carácter permanente o transitorio. (Unite Nations Enable, 2015).

Según las más recientes estimaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS), en el mundo más de mil millones de personas viven con algún tipo de discapacidad, es decir, que

alrededor del 15% de la población presenta esta condición. En América Latina se ha reportado que aproximadamente el 10% de la población total (85 millones) tiene algún tipo de discapacidad.

Para Colombia, según el DANE, (2005), en el país hubo aproximadamente 2,6 millones de personas con discapacidad, las cuales representaban el 6,4% de la población colombiana (De estos, el 9,1% tenían discapacidad motriz, el 14% discapacidad sensorial, el 34,8% discapacidad cognitiva, y el 19,8% discapacidad mental. Se estima, así mismo, que el 22,5% de las personas en condición de discapacidad son analfabetas en comparación con el 8,7% de analfabetismo entre las personas sin discapacidad.

De acuerdo con las anteriores estadísticas sobre nivel educativo cabe mencionar la importancia que tiene las escuelas inclusivas para las personas con discapacidad (PCD). Pues la educación es un proceso gradual mediante el cual se transmiten un conjunto de conocimientos, valores, costumbres, comportamientos, actitudes y formas de actuar que el ser humano debe adquirir y emplear a lo largo de toda su vida, además diversas formas de ver el mundo que rodea; todo ello para poder desenvolverse de manera activa y participativa en sociedad.

Y también esa integración de niños con necesidades educativas especiales, no sólo es beneficioso para estos niños, sino que mejora la calidad educativa, ya que éstos integrados en el ámbito de la escuela común, ocuparán un espacio social, establecerán vínculos basados en la satisfacción de sus necesidades y crearán espacios de aprendizajes mutuos.

Así pues, los niños y jóvenes con discapacidad necesitan tanta educación como cualquier persona de su misma edad. Sin embargo, en todo el mundo muchas personas con discapacidad reciben poca o ninguna educación.

Se ha reportado que los niños con discapacidad tienen menos probabilidades de ingresar en la escuela, que sus homólogos que no presentan esta situación, además de permanecer en ella y superar los cursos sucesivos. El fracaso escolar se observa en todos los grupos de edad, tanto en los países desarrollados o en vía de desarrollo, pero con un patrón más evidente en los países más pobres.

Este aspecto cobra relevancia puesto que la educación es determinante para las perspectivas socioeconómicas de las naciones, así como para proveer la posibilidad de empleo en un futuro.

Como lo expresa Agudelo, A. & Hurtado L. (2014) Se debe tener en cuenta que la educación es el mecanismo que permite a cada persona ser sensible respecto a las necesidades de

los otros y poder transitar hacia una sociedad que tenga como principal valor la solidaridad, que enriquezca las visiones de libertad e igualdad democráticas. Es un elemento que propicia la participación activa de los ciudadanos en la sociedad y la integración de los excluidos de los beneficios del desarrollo.

En este sentido, Talos, C, & Borzi S (2014), resaltan la importancia de la vida escolar, la cual además de ser un derecho fundamental, genera una inclusión basada en la igualdad de oportunidades y a su vez crea espacios inclusivos en favor de la autonomía y la dignidad, que no se reducen al ámbito escolar sino que involucran a la sociedad en su conjunto, pues los estudiantes con necesidades educativas especiales, por su condición de discapacidad o de excepcionalidad, se pueden y deben educar en los mismos espacios en los que se educan los demás.

Este hecho resulta ser un gran desafío para el sistema educativo, ya que ellos y ellas requieren de espacios accesibles físicamente, docentes con una actitud abierta, flexible y de especial calidad humana, y metodologías que respondan a sus particularidades, este artículo pretende hacer una revisión sobre la inclusión educativa de las personas con discapacidad en esta institución, por lo que se pretende llamar la atención sobre las particularidades de la educación en este tipo de población que lleven a la reflexión de los factores que podrían modificarse para conseguir un servicio de inclusión educativa más efectiva y de calidad.

La concepción directa omite al sujeto cognitivo, en cuanto entiende el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje como el resultado de la exposición a la realidad objetiva existente. El conocimiento es un objetivo, universal e independiente de quien conoce; el aprendizaje sería un proceso pasivo y reproductivo, donde la mera exposición a ciertos estímulos, sin la mediación de procesos psicológicos, generaría cambios conductuales. El rol del profesor es transmitir de forma fiel y directa el conocimiento a sus estudiantes, quienes lo adquirirán por recepción. Es similar al conductismo (Pozo et al., 2006).

La concepción interpretativa entiende el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje como resultados de la interacción entre sujeto-objeto (Rosas y Sebastián, 2001), pero considera el conocimiento como una reproducción de la realidad distorsionada por el sujeto. El aprendizaje es un proceso lineal de acumulación de conocimiento, y la enseñanza una transmisión fiel de éste, para que el sujeto lo adquiera con la menor distorsión posible. La teoría interpretativa no rompe radicalmente con el supuesto epistemológico realista, ya que mantiene la ambición de que el

aprendizaje sea una copia fiel de la realidad, por lo que se asocia a la teoría del procesamiento de la información (Pozo et al., 2006).

Estas dos primeras concepciones del aprendizaje son producto del sistema operativo que poseen los seres humanos para procesar la realidad, por lo tanto, son explicaciones que se derivan de mecanismos asociacionistas, en el caso de la concepción directa, y más tarde por la exposición al extenso lenguaje mentalista que es propio del proceso de escolarización al que se someten los miembros de nuestra sociedad (Aparicio, 2007). En esta última concepción, Strauss y Shilony (1994) no encontraron diferencias cualitativas entre las concepciones sobre el aprendizaje de un preadolescente y un adulto no experto en teorías del aprendizaje. Ambos podrían poseer una concepción interpretativa, pero el adulto tendría mayor número de experiencias y más vocabulario, que es lo que a simple vista podría hacernos pensar que son diferentes.

La concepción constructiva admite que el conocimiento es una construcción, que el aprendizaje es un proceso dinámico de transformación de estructuras de conocimiento previo en interacciones humanas significativas entre el sujeto y el objeto de aprendizaje. La enseñanza se orienta a la generación de situaciones que permitan activar las estructuras de conocimiento previo en los alumnos y a proponer los recursos educativos necesarios para que aquéllos operen con dichas estructuras y así logren transformarlas. La visión constructiva adhiere al supuesto epistemológico relativista al aceptar que el conocimiento es una construcción de los sujetos (Pozo et al., 2006).

Esta última concepción del aprendizaje no ocurre por la mera acción de mecanismos de procesamiento heredados por la especie, como es el caso de las concepciones directa e interpretativa, sino que es producto de las demandas de la cultura e historia recientes; en esa medida, requiere de ciertos andamios culturales artificiales, como la acción de procesos reflexivos e intencionados más complejos (Pozo, 2003; Aparicio, 2007).

9. Propuesta de intervención pedagógica

9.1 Título

Los juegos cooperativos como estrategia para fomentar las relaciones interpersonales de los niños de grado 3° de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto.

9.2 Caracterización de intervención.

La presente propuesta de investigación se orienta a fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos teniendo en cuenta que estos juegos cooperativos son actividades que se desarrollan en conjunto para cumplir un objetivo común, en donde se fortalece el trabajo en equipo y de minimiza, el trabajo individual, con estos juegos cooperativos se busca fomentar una estrategia pedagógica hacia la inclusión y así desarrollar una comunidad educativa que no tenga ningún tipo de discriminación, buscando la igualdad ya que esta se ve afectada por los compañeros dentro y fuera de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas de la Ciudad de Pasto.

Esto se desarrollara mediante una serie o fases de instrumentos de investigación que se relacionan a continuación como primera fase es la observación, ayudando a tener en cuenta los problemas más frecuentes del alumnado del grado objeto de estudio, permitiendo analizar detenida y atentamente el desarrollo que llevan los niños en su vida diaria en la Institución, también se puede decir que es para tomar información y registrarla para futuros análisis de comportamiento y avance de lo que se quiere lograr, la observación es un elemento fundamental para la recolección de información, como segunda fase está la encuesta que se realizara a profesores y padres de familia preguntándoles el fenómeno social y educativo que tiene los niños de esta Institución, teniendo en cuenta la edad de los niños, su estrato social, su entorno familiar, que clase de amigos tienen fuera de la Institución, entre otros aspectos importantes que se deben tener en cuenta para la intervención positiva al problema, y como tercera fase está el diario de campo permitiendo su ejecución una vez se tenga la información recolectada a través de las dos primeras fases de intervención, con base a los reportes obtenidos durante las visitas al centro educativo se tomaran medidas para llevar a cabo el proyecto pedagógico, los juegos cooperativos son propuestos para disminuir las manifestaciones de agresividad y discriminación en los niños, promoviendo actividades que sensibilicen la cooperación, compañerismo y solidaridad, facilitando el encuentro

con los otros, el acercamiento y la participación de todos, predominando los saberes colectivos a los individuales.

Es por esta razón, que los juegos cooperativos son un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integre momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo presentadas en las distintas actividades a desarrollar dentro de la sesión de clase.

Este proyecto pedagógico está dirigido a los estudiantes de grado tercero de la I.E.S.B de la ciudad de Pasto, donde se busca regular el comportamiento de los niños y así lograr el respeto, la solidaridad y el compañerismo entre todos, esto con las prácticas y actividades propuestas sobre juegos cooperativos.

Teniendo en cuenta los juegos cooperativos y la inclusión se afirma, desde un planteamiento inicial basado en la estructura de meta individualista, competición y cooperación, según Omeñaca & Ruiz (2007) las actividades lúdicas cooperativas son las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Los Autores que se han dedicado al estudio de estas actividades han ido más allá, intentando caracterizarlas para aportar una mayor cantidad de información sobre el tema. Pallares (1978) destaca cuatro características de este tipo de actividades:

9.3 Pensamiento pedagógico.

Los fundamentos y postulados de diferentes autores frente al tema de juegos cooperativos e inclusión, así como el impacto que causan en las relaciones interpersonales de los niños y niñas del grado tercero de la I.E.M.S.J.B.

Uno de los autores más importantes dentro del panorama del juego cooperativo es (Orlick, 1990, p. 17)., que destaca en este tipo de actividad “una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” Esta serie de libertades las agrupa en cinco:

Libres para competir: Esta característica es la verdaderamente distintiva del juego cooperativo frente al competitivo. En este tipo de juego no existe oposición entre las metas de los participantes y por lo tanto no se busca el logro de intereses particulares, sino que todos los logros son grupales, lo que hace que todo el grupo se sienta como protagonista a la vez que persiguen un objetivo común. Al eliminar este rasgo competitivo del juego se logra que la autoestima de los participantes aumente de forma general y no sólo en unos pocos.

Libres para crear: los participantes al ser niños tienen mucha imaginación, la cual aprovechan para buscar diferentes límites y conocer la multitud de posibilidades que brindan los juegos cooperativos. Al poseer esta característica se inculcan una serie de valores muy positivos para la formación del alumnado.

Libres de la exclusión: el no rechazo de ningún participante en los juegos cooperativos es una característica esencial de los mismos. Gracias a esta característica se evitan situaciones en las que los participantes no se sienten integrados, todos tienen el mismo rol, y nadie es superior a nadie, no se juzga por las características motrices del sujeto, sino que se tiene en cuenta la implicación de estos independientemente de su destreza. Al no producirse estos signos de rechazo, la autoestima de los participantes es mayor y con ella se consiguen mejoras en las relaciones sociales.

Libres para elegir: es de vital importancia para los participantes elegir en diferentes situaciones durante el transcurso de los juegos. Al dotar a los alumnos de este poder de elección su nivel madurativo crece y con ello el nivel de autoestima y aceptación de sí mismos y de sus compañeros.

Libres de la agresión: con esta característica se dota a los alumnos de unas bases de lo que en verdad es el juego cooperativo, sin incluir el término agresión ya que es algo opuesto a lo que se busca en el juego cooperativo, donde la mayor herramienta que se debe usar es el diálogo para llegar a diferentes acuerdos con el resto de los participantes.

Por su parte, Bantulá, J. (1998, p.11) defiende la “utilización de estructuras lúdicas cooperativas donde requiere la implicación de todo el grupo en el juego, provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación, de consideración hacia las demás personas”. Con este tipo de estructuras en el juego, los participantes pueden saber cómo se sienten los demás, actuando consecuentemente con ellos y mejorando el clima dentro del mismo juego. Guitart (1999) defiende

la utilización de juegos no competitivos. Utiliza este término para “remarcar la ausencia de competición y abrir las puertas a otras maneras de jugar que no se basaran en la competición entre niños y niñas: colaborando con los otros, poniendo en práctica habilidades personales sin compararlas con las de los compañeros y compañeras, llevando a término papeles opuestos”. (p. 5).

En este tipo de juegos no hay ni ganadores ni perdedores, no se tiene en cuenta el nivel motivador del participante para poder desempeñar dichos juegos. Con esto se termina cualquier tipo de situación marginal en las que todos los participantes interactúan del mismo modo.

Teniendo en cuenta a Vásquez (2022) los juegos cooperativos son un instrumento que buscan disminuir las manifestaciones para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integre de los buenos momentos de aprendizaje la adaptación del movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo presentadas en las distintas actividades a desarrollar dentro de la sesión de clase, por lo tanto es de vital importancia, socializar y descubrir un camino que lleve a la comunión, dándole término a la venganza, al trastorno y a la falta de oportunidades. Es así mismo que los juegos cooperativos son un instrumento útil para que cada alumno, y exploren sus habilidades corporales e integre momentos de un buen aprendizaje que se adapten de los buenos movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo, presentadas en las distintas actividades a desarrollar dentro de la sesión de las actividades de Educación Física, y dar mejoría el buen ambiente en las aulas de clase.

9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica.

En este apartado se hará énfasis en darle una confrontación teórica a la investigación, empezando por dar cuenta las siguientes categorías: Relaciones interpersonales, el juego cooperativo y el aprendizaje, Los autores que se trabajan en la investigación son los siguientes: Lev Vygotsky, Jean Piaget, Johan Huizinga, Roger Hart. Dando apertura a conceptos amplios, desde la construcción teórica, citando el postulado sociocultural, el Mozart de la psicología, Vygotsky, citado por Ledesma (2014): “La verdadera dirección del desarrollo del pensamiento no es de lo individual a lo social, sino de lo social a lo individual” (Ledesma, 2014, pág. 26).

Es indispensable el rol que ejerce el docente como mediador para crear procesos de relaciones interpersonales entre los niños y las niñas, partiendo desde las características culturales de su contexto. Menciona que la participación de los niños es proactiva con el ambiente que los rodea, siendo ese desarrollo un proceso colaborativo, teniendo en cuenta que el ser humano va fortaleciendo sus conocimientos, a partir de las diferentes situaciones y experiencias compartidas con los otros. Vygotsky citado en (Causado Vergel, 2014). Cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece en dos veces o dos planos distintos. en primer lugar, aparece en el plano social, para luego hacerlo en el plano psicológico. En principio, aparece entre las personas y como una categoría interpsicológica, para luego aparecer en el niño una categoría interpsicológica (pág. 68).

La construcción del ser humano se construye por medio de las relaciones interpersonales que se generan con el otro en su contexto, ya sea cultural, familiar o escolar. El individuo como sujeto social está conformado por fragmentos de otros individuos como lo mencionó anteriormente Vygotski, citado en Causado Vergel (2014). Sin embargo, es importante dentro de la investigación mencionar que para que haya una interacción con otros debe prevalecer la convivencia.

La convivencia es una actividad con la que el ser humano se enfrenta a diario, en la que es socializado de una u otra manera a partir de los contextos de convivencia que le toca enfrentar. La manera en que a un ser humano le toca convivir es naturalizada como “la” manera adecuada de convivir. Si un niño es criado y educado en la violencia probablemente naturaliza la violencia como código de relación (Banz, 2008, pág.3).

En las relaciones entre pares suelen establecerse vínculos afectivos, basándose desde la generación de amistad y compañerismo, sin embargo, no se puede eludir que entre ese intercambio cultural de cada ser se presenten conflictos, la mayoría originados por falta de comprensión, más conocidos como falta de empatía (colocarse en los zapatos del otro), por ende, no hay un comportamiento del ser subjetivo, y así, las diferencias que se dan desde lo intrapersonal de la cultura individual, el niño puede llegar a atravesar comportamientos y emociones divergentes.

Las nuevas generaciones son portadoras de culturas diversas, fragmentadas, abiertas, flexibles, móviles, inestables, etc. La experiencia escolar se convierte a menudo en una frontera donde se encuentran y enfrentan diversos universos culturales. Esta oposición es fuente de conflicto y desorden (Tenti Fanfani, 2000, pág. 6).

Para este apartado se tendrá en cuenta la conceptualización del juego que hablan sobre el aprendizaje desde los siguientes autores: Piaget, porque habla de asimilación y acomodación del estado de ánimo del niño; por otro lado, Vygotsky plantea que es importante reconocer esos procesos pero agregando que el aprendizaje de los niños se da por contacto con otros, es decir, a través del lenguaje y la interacción entre pares; y Ausubel porque es importante reconocer que el aprendizaje se da de una manera significativa donde el docente retoma lo que el estudiante ya sabe, es decir, el saber previo estableciendo desde ese conocimiento previo una serie de estrategias.

El aprendizaje definido por Jean Piaget, conocido como la teoría de la inteligencia humana (1947), plantea que el conocimiento se construye no solo por medio de la interacción del entorno social, sino, por experiencias que adquiere a través de la construcción que parte del sujeto, es decir, reorganiza las estructuras cognitivas, llamadas procesos de asimilación y acomodación mental, lo cual consiste en que es una adaptación constante de los esquemas del sujeto. (Saldarriaga Zambrano, Bravo Cedeño, & Llor Rivadeneira, 2016). El cual permite explicar el carácter inteligente donde es provocado para lograr momentos de equilibrio que permite compensar actividades para un proceso continuo en la niñez. En cada una de estas etapas implica capacidades observables para cualquier persona, donde varía diferentes distintos grupos de población formando lo que suele dominarse proporcionando la posibilidad de identificar conocimientos de desarrollo de los esquemas por el ejercicio y la coordinación de procedimientos mentales a fomentarse en una mente real.

9.5 Plan de actividades y procedimientos.

9.5.1 Proceso metodológico

El proceso metodológico de esta propuesta de intervención pedagógica se centra en las prácticas educativas que fomentan la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo la inclusión a través de los juegos cooperativos que se desarrollaran en la clase de Educación Física, teniendo como herramienta los métodos de enseñanza, una vez la técnica de recolección de información de observación, la encuesta y el diario de campo determinen los objetivos planteados,

se implementa los resultados de lo logrado, mediante el cumplimiento de las actividades que orienta y dirige a los estudiantes.

La presente propuesta busca precisamente fortalecer las relaciones interpersonales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto, para lo cual se plantea una estrategia enfocada en los juegos cooperativos, contando con una implementación en términos temporales aproximada de 6 meses respaldado en un plan de actividades, donde intervienen la relaciones íntimas, afectivas, sociales, educativas entre otras para la interacción social y comunicación asertiva, a través del proceso comunicativo, el desarrollo cognitivo y el compañerismo mediante los juegos cooperativos.

Además de implementar los conocimientos previos adquiridos en la licenciatura en Educación Física que actualmente se cursa con la nueva experiencia formativa práctica, esto es necesario tener en cuenta para que el aprendizaje sea significativo, dando lugar a enriquecer conocimientos previos para construir conocimientos nuevos y mejores.

La metodología en los juegos cooperativos genera una de las grandes ventajas en la resolución de problemas por lo que se relaciona con la comunicación, la autonomía y el desarrollo de las habilidades; implica entonces la toma de decisiones de una forma más dinámica tratando de hacer superaciones en conjunto de diversos obstáculos que se encuentren presentes dentro y fuera del grupo, pero para que esto se desarrolle con éxito es fundamental que hayan aportes por parte de cada uno de los participantes desde aquellos que más participan hasta aquellos que no se involucran tanto, o no solamente de aquellos a los que comúnmente se los nombra como los “más duros”; mientras, dentro de las actividades se evidencien valores de solidaridad y cooperación se logra distinguir lo que cada uno puede aportar en la proposición de soluciones. Por ello, el término de cooperación dentro de un juego refiere al papel de cada participante y lo que este pueda aportar para construir así mejores relaciones interpersonales.

9.5.2 Proceso didáctico. Es pertinente ahora establecer que los juegos cooperativos al entrar en la parte didáctica tienen como objetivo primordial el contrarrestar aquellos comportamientos de agresividad, por lo que se debe abrir paso al desafío como una estrategia de participación colectiva dentro de la Educación Física. Muchos niños llegan a la escuela con conductas que reflejan la problemática social y/o familiar que enmarca su diario vivir, donde

abunda los asesinatos, el regaño, el castigo físico y psicológico, la escasez de afecto, alimentos, normas y diálogo, la injusticia; es el maestro desde su práctica quien debe afrontar esta situación, evitando repetir las mismas actitudes que reciben en su casa o barrio, cuando realizan una acción que está por fuera de lo aprobado en los códigos normativos de la institución. Es la mejor oportunidad que tiene el maestro para mostrar la verdadera labor social y educativa de su profesión.

Ya que de cierto modo al niño le atrae el hecho de sentirse desafiado y tener la posibilidad de superar cualquier obstáculo; pero no se habla de la típica clase de desafío en la que los niños individualmente quieren hacerlo todo, se trata de que todos se involucren porque todos son esenciales dejando de lado la competencia entre sí. Es también que dentro de estos juegos se efectúan actitudes de colaboración, dialogo y respeto.

Para desarrollar el proyecto pedagógico se manejarán 3 momentos para cada sesión de clase en donde los niños con su participación activa buscarán relacionarse y explotar su potencial hacia el bien común desarrollando autoconfianza, alta autoestima, respeto y solidaridad con los demás.

1. El primer momento se lo denomina fase inicial (calentando y compartiendo).
2. El segundo momento se lo denomina fase central (jugando a través de la experiencia).
3. El tercer momento se lo denomina fase final (con calma se descubre más).

9.5.3 Plan de actividades. Por medio de los siguientes juegos se pretende observar, identificar y mejorar en los estudiantes las relaciones interpersonales y la comunicación de manera positiva en todos los niños del grado tercero de la Institución Educativa San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto, generando un ambiente cordial y agradable para todos ellos.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Tabla 4 juegos para identificar el problema

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - ltangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.	
NOMBRE DEL COOPERADOR	
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	EQUIDAD	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	identificar el comportamiento de cada estudiante		
SESIÓN:	1	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	19/ 09/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular por todas las partes del cuerpo de forma ascendente.	Mando directo	10 minutos
	JUEGO 1: “EL JUEGO DE LAS TARJETAS Crea unas sencillas tarjetas con cartulina. Escribe en parte de ellas frases sobre la igualdad y, en las restantes, estereotipos sexistas. Por ejemplo, puedes poner afirmaciones como “los niños y las niñas somos iguales”, “los niños juegan mejor al fútbol que las niñas” o “los niños no saben coser”. Cada vez que saques una, los niños deberán decir si piensan que la afirmación que aparezca en ella es verdadera o falsa y el motivo.	Mando directo	40 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>VARIANTES: De este modo, empezarás a trabajar en eliminar creencias equivocadas sobre los sexos.</p> <p>JUEGO 2: “CUENTOS AL REVÉS”</p> <p>Muchos cuentos tradicionales otorgan un papel de sumisión a la mujer. La intención de este juego de igualdad es cambiar el rol de los personajes y convertir a las princesas pacientes a la espera de su príncipe en divertidas y luchadoras guerreras que buscan sus propias oportunidades. Sienta a los niños en círculo, haz que uno de ellos inicie la historia e invita al siguiente a continuar la narración haciendo que los papeles de los personajes de ambos sexos sean igualitarios.</p> <p>VARIANTES: Si algún niño incluye algún comportamiento sexista en la narración, parará el cuento y preguntará a los demás cómo debe continuar.</p> <p>JUEGO 3: “TOCA ELEGIR JUGUETES”</p> <p>Pedimos a los niños que echen un vistazo a uno de ellos y elijan los juguetes que más les han llamado la atención o con los que les gustaría jugar. Después, pueden reflexionar sobre qué les parece que estén divididos en dos clases: para niños y para niñas.</p> <p>Una vez hecho esto, podemos pedirles que <u>elaboren un catálogo no sexista</u> que evite estereotipos de género. Dibujos, collages o cualquier técnica que se les ocurra son buenas herramientas.</p>	
---	---	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	<p>VARIANTE: Imaginación al poder</p> <p>JUEGO 4: “EL ÁRBOL VIOLETA PARA DESTACAR SU VALOR”</p> <p>Con esta actividad, vamos a ponernos las gafas violetas para echar una mirada a nuestro árbol familiar. Para ello, los niños tendrán que preguntar acerca de las mujeres de su familia, remontándose tres generaciones (bisabuela, abuela y madre). Tendrán que investigar cómo vivían, en qué trabajaban y qué podían hacer y qué no.</p> <p>VARIANTE: Después, elaboramos nuestro árbol genealógico violeta con toda esta información de la forma más creativa posible. Podemos hacer dibujos, collages o pequeñas redacciones. Es una manera muy interesante de hacer que los niños comprendan como han cambiado las condiciones de vida para la mujer a lo largo de las generaciones.</p>		
ACCIÓN FINAL	Se reúne a los niños a formar un círculo para hacer preguntas sobre la respectiva clase para escuchar sus opiniones de cómo se desempeñaron durante la sesión con las diferentes actividades realizadas.	Trabajo en grupo	10 minutos
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

fomentar en ellos un pensamiento consciente por el respeto a la diversidad y la empatía hacia el otro.	Ejecuta la gran importancia frente a el uso de actividades lúdicas para un aprendizaje en los niños al momento de realizar las actividades.	Realiza las actividades sin ningún problema, y hacen las cosas correctamente poniendo mucha atención	Demuestra interés al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
Ninguna	Que los niños muestren esos avances en sí mismos con las diferentes actividades o juegos fomentando con diferentes entendimientos de variantes asignados.		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.	
NOMBRE DEL COOPERADOR	
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	EQUIDAD	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	identificar el comportamiento de cada estudiante		
SESIÓN:	2	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	23/ 09/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular, seguidamente se da a conocer sobre lo que a continuación se trabajar con diferentes actividades.	Mando directo	10 minutos
	JUEGO 1: “Las labores del hogar” pide al grupo que escriba el nombre de cada miembro de su familia en una hoja de papel. Al frente de cada nombre, la idea es poner las actividades que cada persona hace durante el día, por ejemplo: quién está encargado del aseo de la casa, quién está encargado de preparar los alimentos, quién está encargado de cuidar a enfermos, niños y niñas, adultos mayores o personas con algún tipo de vulnerabilidad que les impide cuidarse a sí mismos, quién debe llevar el dinero a cada tarea se le va a asignar un puntaje que consiste en el número de tiempo aproximado que se demora la persona encargada en hacer la tarea.	Asignación de tareas	40 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>VARIANTES: al final se sumarán los tiempos invertidos en cada actividad por cada integrante de la familia, y se hará una reflexión sobre la importancia de que todas y todos en casa compartan de forma equitativa las tareas.</p> <p>JUEGO 2: “cambemos el cuento”</p> <p>seleccionar un cuento de hadas tradicional y leer el cuento. Invita al grupo a cambiar los roles del cuento de construyendo comportamientos sexistas. Por ejemplo, la princesa ya no está esperando a encontrar a su príncipe azul ni necesita ser rescatada, sino que ha decidido emprender aventuras por el mundo, es valiente, inteligente y sagaz. Al príncipe no le gustan las espadas, prefiere las artes plásticas, etc.</p> <p>VARIANTES: se seguirá realizando la misma actividad, pero aportando cuentos diferentes al juego</p> <p>JUEGO 3: “genograma”</p> <p>Solicite previamente a los estudiantes los materiales que deberán preparar y explique que con ellos deberán elaborar su árbol Genealógico. Indique que las cartulinas son para elaborar las ramas y las hojas, las cuales deberán pegar en el papelote con los nombres de sus familiares.</p>		
---	---	--	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	<p>El docente indicará a los estudiantes que deberán comenzar con ellos mismos como tronco e ir ascendiendo con cada generación anterior. Los estudiantes elaboran su Árbol Genealógico. Al término de la actividad anterior, el docente invita a los estudiantes a presentar al grupo su Árbol.</p> <p>VARIANTE: Al terminar las presentaciones se comenta la vivencia del ejercicio.</p> <p>JUEGO 4: “conocimiento de sí mismo”</p> <p>Explique a los estudiantes que deben escribir el cuestionario “Conocimiento de mí mismo”, que se encuentra a continuación y solicite que lo contesten en forma honesta e individual. Solicite que compartan sus respuestas, mencionando sus emociones y sentimientos presentes.</p> <p>VARIANTE: Al finalizar pida a cada estudiante que comente la experiencia de conocer a sus compañeros, emita conclusiones de cierre de la actividad según los criterios emitidos por los estudiantes.</p>		
<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>Se realiza un círculo con todos los niños para saber la satisfacción y sus opiniones generados por la clase del docente y afirmar de que las actividades son de gran aprendizaje para ellos</p>	<p>Mando directo</p>	<p>10</p>

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Identificar en los niños mediante las actividades, sus comportamientos oportunos	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Ejecuta un aprendizaje en los niños al momento de realizar las actividades con gran satisfacción.	Realiza las actividades sin ningún problema, y correctamente prestando mucha atención mediante la clase	Demuestra interés y empeño al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
Ninguna	Anima los niños con estas actividades a que muestren esos avances en sí mismos con esas evidencias de aprendizaje de todo tipo haciendo que día a día presenten en cada actividad.		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.	
NOMBRE DEL COOPERADOR	
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	EQUIDAD	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	identificar el comportamiento de cada estudiante		
SESIÓN:	3	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	3/10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular, seguidamente se da a conocer sobre lo que a continuación se trabajar con diferentes actividades a un desempeño mejor en los niños	Mando directo	10 minutos
	JUEGO 1: “espías del espacio Se forma un grupo donde consiste en explicar a los niños y las niñas que son habitantes de otro planeta y que han sido enviados en una misión especial a la Tierra para realizar un informe sobre cómo son los hombres y las mujeres. Para hacerlo más fácil puedes crear una ficha con preguntas sobre cómo es cada género, cómo se comporta, sus aficiones, si existen diferencias y por qué, si hay ámbitos de igualdad e desigualdad, si pasa lo mismo en todas las culturas, etc.	Asignación de tareas	40 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>VARIANTES: Cuando se haya hecho ese “informe” habrá que ponerlo en común y generar un debate sobre los resultados. También resultará interesante analizar cómo creen los niños y las niñas que se pueden eliminar estos estereotipos y desigualdades.</p> <p>JUEGO 2: “yo puedo”</p> <p>consiste en crear dos tarjetas, una con el dibujo de un niño y otra con el de una niña. Debajo de los dibujos deberás escribir «yo soy un niño y puedo y yo soy una niña y puedo respectivamente.</p> <p>El adulto irá indicando acciones y los pequeños participantes deberán levantar la tarjeta (o tarjetas) del género que crean que «puede hacerlo». Cocinar, llorar, ser jefe, jugar al baloncesto, coser, bailar, etc.</p> <p>VARIANTES: Si durante el juego alguien no levanta una de las tarjetas habrá que preguntarle por qué cree que un género puede hacer esa acción y el otro no.</p> <p>JUEGO 3: “que les pasa a los demás”</p> <p>Solicite a los estudiantes que identifiquen las diferentes emociones que representa cada una de las imágenes que les está mostrando alegría, tristeza, miedo, enfado, asombro, amor. Pregunte ¿Qué les pasa a los demás? explicando que les pudo haber pasado para que se sientan así desde su experiencia.</p> <p>VARIANTE: deben conversarse con los estudiantes las diferentes expresiones de emociones que se presentan en el grupo para poder entender a sus compañeros</p>		
---	---	--	--

	<p>JUEGO 4: “verdadero o falso”</p> <p>consiste en crear varias tarjetas en las que aparezcan frases con estereotipos sexistas. Algunos ejemplos pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las niñas no saben jugar a fútbol. • Los niños tienen que proteger a las niñas. • Las niñas y los niños son iguales. • Las niñas tienen que llevar pendientes. <p>Cada vez que haya algún niño o niña que caiga en el estereotipo, habrá que reflexionar juntos y hacerle ver por qué está equivocado/a.</p> <p>VARIANTE: El mero hecho de crear las tarjetas en grupo, ya se puede usar como foro de reflexión.</p>		
<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>Al finalizar se les hará formar un círculo a los niños para hacer una pequeña evaluación de cómo se sintieron y que aprendizajes obtuvieron mediante la clase con el docente y sus actividades</p>	<p>Mando directo</p>	<p>10</p>

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Identificar en los niños mediante las actividades, sus emociones con los demás compañeros	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Ejecuta efectivamente el comportamiento y la conducta por medios de las diferentes actividades asignadas por el docente.	Realiza las actividades sin ninguna dificultad, con mucha correspondencia durante la clase	Demuestra interés y motivación e emociones al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
Ninguna	Define el buen resultado de aprendizaje en los niños con estas actividades importantes para sus desempeños adquiridos		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.	
NOMBRE DEL COOPERADOR	
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	EQUIDAD	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	identificar el comportamiento de cada estudiante		
SESIÓN:	4	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	7/10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular, se da a conocer sobre lo que a continuación se trabajar con diferentes actividades	Mando directo	10 minutos
	JUEGO 1: “clasificación de rasgos” El objetivo de este juego es ser conscientes de nuestros puntos fuertes y nuestros puntos débiles. Les pedimos a los estudiantes a rasgar un pedazo de papel en diez tiras. En cada escriben una palabra o frase que describe a sí mismos. Posteriormente el niño deberá organizar los rasgos con el fin de lo que más le gusta de sí mismo a lo que menos le gusta. Cuando haya terminado, le digo: “¿Te gusta lo que ves? ¿Desea guardarlo? Ahora renunciar a un solo	Asignación de tareas	40 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>rasgo. Renuncia hasta tres rasgos. Ahora, ¿qué tipo de persona ¿eres tú?” La idea es la reflexión de que cada uno de nuestros rasgos nos hace únicos e inigualables.</p> <p>VARIANTES: Este es un ejercicio que busca confrontarnos con nuestro propio yo para reconciliarnos con todo aquello que somos.</p> <p>JUEGO 2: “Acentuar lo positivo”</p> <p>Dividir la clase en grupos de cuatro a seis, los estudiantes se centran en uno de los miembros a la vez. La idea es que todos los alumnos del grupo dicen todas las cosas positivas que puedan sobre esa persona. Animaremos los cumplidos que se centran en el comportamiento en lugar de algo que no puede ser alterado o desarrollado como por ejemplo una característica física. No se permiten humillaciones. Cada comentario debe ser positivo. Un estudiante actúa como la grabadora.</p> <p>VARIANTE: luego escribiremos todos los comentarios para dárselos a cada uno.</p> <p>JUEGO 3: “soy único”, ejercicio de las huellas</p> <p>Pido a cada estudiante coloque su pulgar en una almohadilla de tinta y hacemos una huella del pulgar. De antemano que fotocopiar los cinco patrones de huellas digitales generales que aparecen en la enciclopedia, que los estudiantes puedan identificar su tipo de impresión. Discuto el hecho de que cada huella es especial, ya que es totalmente único.</p> <p>VARIANTE: Luego, cada estudiante crea un animal utilizando la huella digital como el cuerpo.</p>		
---	---	--	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	<p>JUEGO 4: “proyecto mi collage”</p> <p>La idea de este proyecto es acabar creando un collage decorativo para el aula con una definición gráfica de cada niño. Dejaremos que los niños utilicen imágenes, palabras o símbolos recortadas de revistas/periódicos etc. o bien buscadas de internet que representen: las cosas les gusta hacer, lugares a los que han ido, las personas que admiran, o sus sueños/proyectos. Cada niño creará su propio collage y pondrá el nombre en la parte posterior. Colgaremos los collages en el aula a modo de decoración. Posteriormente podemos jugar a adivinar de quién es cada collage, también podemos hacer que cada niño nos cuente por qué ha hecho el collage como lo ha hecho. a crear un collage.</p> <p>VARIANTE: Ellos ponen sus nombres en la parte de atrás, y me publican los collages alrededor del aula.</p>				
ACCIÓN FINAL	Al finalizar se les hará formar un círculo a los niños para hacer una prueba de que aprendizajes obtuvieron mediante la clase con el docente y sus actividades	Mando directo	10		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR				
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Acercar a los niños mediante los juegos o actividades diseñadas por el docente	Ejecuta un buen aprendizaje y desempeño con el uso de las diferentes actividades asignadas por el docente.	Realiza las diferentes actividades sin dificultad durante la clase	Demuestra interés y actitud positiva al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
Ninguna	Desarrolla el origen natural en los niños por las perspectivas actividades ejemplares e importantes durante la sesión de la clase		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
La Institución Educativa Municipal san José Bethlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años y están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos. Se realizan las actividades para mejorar y sensibilizar el comportamiento entre compañeros y elevar la autoestima de cada uno de ellos.	
NOMBRE DEL COOPERADOR	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO					
UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	implementar actividades para fortalecer la inclusión		
SESIÓN:	5	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	3/10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular, se da a conocer sobre lo que a continuación se trabajar con diferentes actividades	Mando directo	10 minutos
	JUEGO 1: “lanzamiento de objetos” Consiste en tirar y rodar objetos, soplar, son una muy buena oportunidad para personas con alguna capacidad física diferente. Una muy buena idea es jugar al bowling. Solo se necesitará una pelota y muchos objetos para tumbar, como botellas plásticas, juguetes.		40 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>Cada jugador se turna para lanzar la pelota hacia el objetivo y gana aquel jugador que haga caer la mayor cantidad de objetos.</p> <p>VARIANTE: Otra opción pueden ser los juegos de emboque (pelotas en agujeros, aros en botellas, por ejemplo)</p> <p>Hacer una carrera soplando una pelotita liviana entre vasos.</p> <p>JUEGO 2: “póster sobre las diferencias”</p> <p>Entre todo el alumnado del aula, se realiza un panel con cartulinas, se buscan imágenes de revistas o periódicos con diferentes personas, para luego recortar y pegar. El objetivo de esta actividad es que mediante las imágenes se sensibilicen respecto a la diversidad, reconozcan e identifiquen las diferencias.</p> <p>VARIANTE: señalen que hay niños que tienen barreras para aprender pero que no por ello dejan de formar parte del aula.</p> <p>JUEGO 3: “las miradas”</p> <p>Las personas participantes, de pie, forman un círculo y una se pone en el centro. El objetivo de los niños que se encuentran en el corro es cambiar de sitio. Cada niño debe tratar de ponerse de acuerdo con otra para intercambiarse el sitio, pero la comunicación sólo puede hacerse a través de la mirada.</p> <p>El niño o niña del centro debe tratar de ocupar una posición en el círculo cuando dos niños estén intercambiándose el puesto. En todo momento debe haber una persona en el centro del círculo. Los intercambios de sitio sólo pueden hacerse entre los niñ@ que han hecho</p>	<p>Enseñanza recíproca</p>	
---	---	----------------------------	--

	<p>un acuerdo a través de una mirada. Un tercer estudiante no puede salir de su sitio para aprovechar el intercambio de otras dos.</p> <p>VARIANTE: Los niños forman parejas y se colocan en círculo. Una de las parejas se ubica en el centro. Se sigue la misma dinámica de juego.</p> <p>JUEGO 4: “el hechizo”</p> <p>Hay dos figuras en este juego: las personas que persiguen y las perseguidas. Las que persiguen llevan en la mano un peto o una pelota para ser identificadas y son las niñas mágicas. Cuando una persona mágica toca a otra niñ@, la congela, convirtiéndola en estatua, y ésta debe quedarse quieta en el lugar donde ha sido atrapada. Cada niño o niña congelada puede adoptar la postura que prefiera para representar su estatua y podrá volver a moverse si otra persona que no ha sido atrapada se pone delante suyo e imita su postura con exactitud.</p> <p>VARIANTE: Se pueden poner en práctica otras consignas para salvar a las personas que han sido convertidas en estatua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chocando las manos con ellas. • Haciendo un baile juntas (una frente a otra). • Cantando juntas. • Saludándose de forma divertida. 		
--	--	--	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

ACCIÓN FINAL	Al finalizar se les hará formar un círculo a los niños para realizar un relajamiento muscular con estiramientos leves corporales. Para después dirigirse al respectivo salón de clase .	Mando directo	10
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Implementar el bienestar en los niños mientras se divierte jugando con las diferentes actividades	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Ejecuta una gran importancia de intensidad, emoción mediante el uso complementario de planteado de las actividades del docente	Realiza las diferentes actividades sin dificultad durante la clase	Demuestra gratitud e interés al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
Marcar visualmente el espacio de cada persona o pareja del corro para garantizar la separación e identificar	Desarrolla la practica como método saludable con las respectivas actividades planteadas por el docente para una mejoría en los niños.		

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

bien los espacios vacíos. Se puede marcar con tiza el suelo o hacer una cruz con el pie si éste es de arena.

Transmitir a las personas participantes que tengan cuidado con los posibles choques que puede haber cuando se intercambian los sitios.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Tabla 5 juegos para identificar el problema

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.	
NOMBRE DEL COOPERADOR	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO					
UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	implementar actividades para fortalecer la inclusión		
SESIÓN:	6	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	7/10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular, se da a conocer sobre lo que a continuación se trabajar con diferentes actividades	Mando directo	10 minutos
	JUEGO 1: “las llaves” . Se hacen grupos de entre 6 y 8. Una participante se sienta en la silla con los ojos cerrados y de espaldas al grupo. El juego de llaves se pone debajo de la silla. El resto del grupo se ubica a 10 pasos de la silla, aproximadamente. A continuación, se plantea la historia del juego para presentarlo de forma más atractiva:	Enseñanza recíproca	40 minutos

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>¡La abuela no te deja salir fuera de casa y ha escondido las llaves! Por suerte, siempre se duerme viendo la televisión y sabéis que esconde las llaves debajo de la silla. Debéis organizaros para coger las llaves y poder abrir la puerta. ¡Vigilad, pues la abuela tiene el oído muy fino y si escucha las llaves se despertará y sabrá quién las ha cogido!</p> <p>El grupo debe organizarse para coger las llaves en silencio y volver al punto de inicio. Las llaves pueden pasar de una persona a otra. El niño o niña que hace el rol de abuela se despierta cuando oye el sonido de las llaves y entonces dice en alta voz el nombre de quien cree que tiene las llaves.</p> <p>VARIANTE: pasa la pelota</p> <p>Se hacen grupos de entre 6 y 8. Un alumno adopta el rol de vigilante, está de pie al final del campo y comienza el juego de espaldas al grupo. El resto de grupo se sitúa a 10 pasos del niño, aproximadamente, con el objetivo de hacer llegar una pelota (o cualquier otro objeto pequeño) a los pies de quién vigila sin que sepa dónde se encuentra la pelota en ningún momento. Se puede utilizar la siguiente historia para explicar la.</p> <p>JUEGO 2: “la cadena o el rescate”</p> <p>La actividad comienza con dos niños tomados de la mano, que serán los dos primeros eslabones de la gran cadena que se quiere formar. Tendrán que ir tocando a los otros compañeros para unirlos a la misma, aunque no será tan fácil, pues estos intentarán huir. Si alguno es tocado, deberá coger la mano de los que están en la cadena y de este modo</p>		
----------------------------------	--	--	--

	<p>irán alargándola poco a poco. Dicha dinámica es muy divertida pues cuando se pille al último jugador se terminará la ronda y habrá lugar para una nueva partida.</p> <p>VARIANTE: comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la pasada anterior.</p> <p>JUEGO 3: “llevando el balón”</p> <p>Los pequeños tendrán que organizarse por parejas y estos tendrán que recorrer una pista con salida y meta. Pero la dificultad radica en que tendrán que llevar un balón entre cada pareja, aunque no podrán tocarlo con las manos. Es aquí donde entra a juego la imaginación y las habilidades de los jóvenes, teniendo la posibilidad de llevar el balón espalda con espalda o de cualquier otra manera que se les ocurra</p> <p>VARIANTE: En caso de que el balón caiga al piso, estos tendrán que volver a la línea de salida, lo que significa que la primera pareja que llegue a la meta establecida, será la que gane</p> <p>JUEGO 4: “el paracaídas”</p> <p>Uno de los más conocidos es el juego de la canasta, en el cual los pequeños deberán agarrar el paracaídas con dos manos alrededor de su contorno. Después, se colocará una pelota encima del paracaídas (siempre teniendo en cuenta que la pelota quepa por el agujero central de la tela. Una vez que se han cuidado estos detalles, la misión de los jugadores será hacer canasta entre todos en el agujero moviendo el paracaídas.</p> <p>VARIANTE: se volverá a repetir el juego solo que se colocará dos pelotas en el paracaídas.</p>		
--	---	--	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

ACCIÓN FINAL	Al finalizar se les hará formar un círculo a los niños para realizar un relajamiento muscular con estiramientos Para después dirigirse al respecto salón de clase. y escuchar las propias opiniones de los niños sobre la clase realizada	Mando directo	10
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Identificar las diferentes actitudes de los niños mediante cada actividad realizada por el docente	CONCEPTUAL Ejecuta una gran importancias por los aprendizajes obtenidos por el uso de las actividades durante la clase	PROCEDIMENTAL Realiza las diferentes actividades sin dificultad durante la clase	ACTITUDINAL Demuestra gran interés al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
Ninguna	Desarrolla gran parte de las satisfacciones por cada uno de los niños efectivamente por cada actividad planteado en la clase		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

CORREO ELECTRÓNICO:

Afrosales.5888@unicesmag.edu.co -

lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -

CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041

SEMESTRE: DECIMO

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS

DIRECCIÓN

CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA

TELÉFONO/CELULAR

(+57) 602 7334010

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.

NOMBRE DEL COOPERADOR

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	identificar el comportamiento de cada estudiante por medio del dibujo
SESIÓN:	7	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS
		FECHA:	10/ 10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>SALUDO INICIAL: Saludar tres compañeros que no se relacionen, con un baile y un fuerte abrazo.</p> <p>Llamamos a todos los niños para saber que están completos y nos dirigimos al campo de juego, donde realizaremos unas cuantas rondas infantiles.</p>	Mando directo	10 minutos
	<p>JUEGO 1: La habitación del escape se ha puesto muy de moda, y son un buen ejemplo de juego cooperativo. Los jugadores son encerrados en un espacio con distintas pistas, y tienen veinte cinco minutos para averiguar cómo salir del lugar. Un elemento básico para salir es la comunicación entre todos los miembros del equipo.</p> <p>JUEGO 2: Es un ejercicio muy habitual en la teoría de juegos. Si los jugadores cooperan, saldrán ambos victoriosos, pero si no, ambos serán prisioneros. Es complejo porque los jugadores no tienen opción de comunicarse entre sí.</p>	ASIGNACION DE TAREAS	40 minutos

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	JUEGO 3: Se les explicará que formen grupitos de tres a cada uno se les dirá que entre todos de cada grupo hagan un dibujo que se les imagine que les gustaría ser en un futuro de vida.				
ACCIÓN FINAL	Se reúnen en círculo y realizan un estiramiento libre, hidratación mientras el docente realiza una retroalimentación de lo trabajado en clase.	Trabajo en grupo	10 minutos	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR
Adquirir la idea de pensamiento de cada uno de los estudiantes generando la oportunidad que se de en cada acción en un futuro de vida de cada uno de ellos.	CONCEPTUAL Ejecuta los juegos cooperativos dando un buen uso de ellos en cada oportunidad que se les dé.	PROCEDIMENTAL Realiza las actividades sin ningún inconveniente y hace sus ejercicios correctamente.	ACTITUDINAL Demuestra interés a la hora de desarrollar las actividades con sus demás compañeros.		
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-				
Ninguna					

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

CORREO ELECTRÓNICO:

Afrosales.5888@unicesmag.edu.co -

ftangarife.7726@unicesmag.edu.co -

CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041

SEMESTRE: DECIMO

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS

DIRECCIÓN

CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA

TELÉFONO/CELULAR

(+57) 602 7334010

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.

NOMBRE DEL COOPERADOR

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO					
UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos que generan oportunidades de relaciones sociales		
SESIÓN:	8	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	14/10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con el juego de el gato y el ratón donde cada un estudiante tomara este roll y los demás compañeros realizan el circulo que será la cueva en este caso del ratón para que el gato no lo atrape.	Mando directo	10 minutos
	OPORTUNIDADES ESCONDIDAS Pide a las y los participantes que echen a volar su imaginación y escriban en papelitos qué oportunidades les gustaría tener. Por ejemplo: qué estudiar, dónde trabajar o dónde vivir. Revuelve los papelitos en un recipiente y entrega uno a cada participante, excepto a una persona que realizará la búsqueda de oportunidades en la primera ronda.	Enseñanza reciproca	40 minutos

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	Explica las reglas del juego: 1. Designa un área de juego. 2. Explica en qué lugares del espacio donde se encuentran está permitido esconderse. 3. Cuando lo indiques, las personas con papelitos u “oportunidades” deberán esconderse dentro del espacio permitido. 4. La primera ronda inicia cuando, a la cuenta de 10, la persona voluntaria busque al resto de participantes que se encuentran escondidos. 5. Cada persona encontrada entregará su papelito y esa “oportunidad” será de quien la encontró. 6. Realicen 3 rondas para que todas las personas puedan obtener “oportunidades”. 7. Al finalizar las rondas, pide que lean sus “oportunidades” en voz alta para intercambiar entre los participantes.		
ACCIÓN FINAL	Al finalizar la clase 10 minutos antes el juego terminara en reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿En la vida real, cuentas con las oportunidades que obtuviste en el juego?, ¿por qué? ¿Por qué crees que es importante tener oportunidades? ¿Crees que todas las personas deben tener las mismas oportunidades?, ¿por qué? ¿Cómo puedes apoyar a otras personas a que también tengan oportunidades para tener una vida digna? y escuchar las propias opiniones de los niños sobre la clase realizada.	Mando directo	10
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Identifica cada oportunidad que se desarrolla en clases con el docente y con los compañeros	<p align="center">CONCEPTUAL</p> <p>Ejecuta una gran importancia por los aprendizajes obtenidos por el uso de las actividades durante la clase</p>	<p align="center">PROCEDIMENTAL</p> <p>Realiza las diferentes actividades sin dificultad durante la clase</p>	<p align="center">ACTITUDINAL</p> <p>Demuestra gran interés al momento de realizar las actividades explicadas por el profesor</p>
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
	Observar el aprendizaje obtenido en el desarrollo de la temática.		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - ftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
<p>La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.</p>	
NOMBRE DEL COOPERADOR	
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades y capacidades	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Inclusión cognitiva y motriz		
SESIÓN:	9	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	18/ 10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>saludo y bienvenida</p> <p>calentamiento general con el juego de el gato y el ratón donde cada un estudiante tomara este roll y los demás compañeros realizan el circulo que será la cueva en este caso del ratón para que el gato no lo atrape.</p>	Mando directo	10 minutos
	<p>JUEGO 1: “EL ARO”</p> <p>Consiste en el docente forme grupos entre 5 o 6 niños para luego colocarse alrededor de cada aro. Se ubican poniendo los brazos sobre los hombros de los compañeros formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos los cabezas dentro de él.</p> <p>VARIANTES: lo ejecutaran con uno tiempo cronometrado de tal forma que lo realizan de manera más rápida por el tiempo corto.</p>	Asignación de tareas	40 minutos

<p>DESARROLLO</p> <p>DE LA TEMÁTICA</p>	<p>JUEGO 2: “pañuelos o cualquier tela”</p> <p>se divide al grupo en subgrupos de 8 o 7 niños. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida se consigue el pañuelo, el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.</p> <p>VARIANTES: se realizará el juego nuevamente de manera más rápida</p> <p>JUEGO 3: “dibujos por equipos”</p> <p>se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca una hoja de papel.</p> <p>El juego comienza cuando el docente nombra un tema, por ejemplo, “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.</p> <p>Después de unos 10 segundos, el docente gritará “Ya” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado sin necesidad de que fuese el suyo.</p>		
---	--	--	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	<p>VARIANTE: se ejecuta nuevamente, pero de manera que deben girar en el puesto 3 veces antes de salir corriendo a dibujar el tema nombrado.</p> <p>JUEGO 4: “que empiece el partido”</p> <p>La actividad consiste en que los niños tendrán que ser capaces de reorganizar los balones de futbol y de baloncesto. En un lado de la cancha, deben ubicar los de futbol, y los de baloncesto en el otro. Todo mientras estos no paran de moverse.</p> <p>Es una actividad ideal para trabajar la planificación, la atención selectiva, la atención sostenida, la heminegligencia y la velocidad de procesamiento.</p> <p>VARIANTE: la actividad se realizará nuevamente con un tiempo cronometrado en menor tiempo en ubicar los balones en sus sitios asignados para ubicarlos mientras los balones están moviéndose o rodando en la cancha.</p>		
ACCIÓN FINAL	Se hará una retroalimentación de la clase desarrollada, estiramiento, hidratación, entrada al salón y agradecimiento por parte del profesor.	Mando directo	10
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Realizar las actividades asignadas por el docente.	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Ejecuta la gran importancia de las actividades asignadas en la clase con el buen desempeño en el campo de juego	Realiza las actividades sin ningún	Demuestra interés a la hora de

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

		inconveniente y hace sus ejercicios correctamente y muy atento a la sesión de clase.	desarrollar las actividades propuestas por el profesor
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
	Desarrollar cada una de las actividades sin negación alguna y actitud.		

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo			
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co -		CELULAR: 3185098785 – 3186477750 - 3195534041	
ftangarife.7726@unicesmag.edu.co -		SEMESTRE: DECIMO	
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS			
DIRECCIÓN		TELÉFONO/CELULAR	
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA		(57) 602 7334010	
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN			
La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.			
NOMBRE DEL COOPERADOR			
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO			
UNIDAD DIDÁCTICA:	HABILIDADES Y CAPACIDADES	TEMÁTICA DESARROLLAR:	A analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

SESIÓN:	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	24/10/2022
----------------	------------------------	----------------------------------	---------------	------------

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular por todas las partes del cuerpo de forma ascendente.	Mando directo	15 minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	JUEGO 1: EL JUEGO DE LAS PALMITAS La idea es que los niñ@ cantaran a la vez que jueguen con las manos establezca contacto visual físico y de esta forma, motivar el acercamiento entre ellos. VARIANTES: El beneficio es para que todos los niños que les permita establecer y acostumbrarse al contacto físico con otros niños se lleven una excelente con vivencia.	Mando directo	40 minutos

JUEGO 2: JUEGOS DE LANZAMIENTO DE OBJETOS

Se hará una sola hilera para que cada niñ@ se ubique para lanzar la pelota hacia el objetivo y gana al que jugador que haga caer la mayor cantidad de objetos.

VARIANTES: es una buena oportunidad para personas con alguna discapacidad diferente.

JUEGO 3: BÚSQUEDA DEL TESORO

El juego donde niño y niñas se dispersan por todo el campo de juego logrando llegar en qué lugar se encuentra el tesoro y solo se descubre si se han resultado bien las pistas dadas.

VARIANTE: Se lleva trabajo en equipo dar oportunidades que todos piensen a la hora de darle buen descubrimiento al juego.

JUEGO 4: DIGALO SIN HABALR

Proponen comunicarse a través de señas, de lenguaje no verbal para que otros comprendan lo que deseamos transmitir sin emitir palabra.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	VARIANTE: Es muy importante la capacidad y habilidades de cada uno de ellos.		
ACCIÓN FINAL	Se reúne a los niños a formar un círculo para hacer preguntas sobre la respectiva clase que se han dado a conocer y escucharlos como se sintieron en cada juego y descubrieron sus habilidades en cada momento al divertirse	Trabajo en grupo	15 minutos
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
fomentar en ellos un pensamiento crítico que les ayude a ver lo que cada uno sabe y dar su comportamiento	CONCEPTUAL Ejecuta la gran importancia en los niños que realizan las actividades en un momento que ellos van interactuando con sus compañeritos.	PROCEDIMENTAL 1 realiza las actividades sin ningún problema las disfrutan al máximo	ACTITUDINAL Demuestra interés al momento de realizar
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

ninguna	Que los niños muestren esos avances en sí mismos con las diferentes actividades o juegos fomentando con diferentes entendimientos de variantes asignados.
---------	---

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co -	CELULAR: 3217117061-3195534041 SEMESTRE: DECIMO
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.					
NOMBRE DEL COOPERADOR					
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO					
UNIDAD DIDÁCTICA:	HABILIDADES Y CAPACIDADES	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia		
SESIÓN:	12	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	28/10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular	Mando directo	10 minutos

			o s
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>JUEGO 1: DERECHO EN MIVIMIENTO</p> <p>Coloca un papelito en un recipiente y muévelo encima de las personas para que los atrapen si fueran como una lluvia. Se realiza dos rondas de juego en cada ronda pide a las personas que lean el derecho que atraparon y que pongan en movimiento a representarlo de manera creativa.</p> <p>VARIANTES: Sobre la importancia de hacer valorar sus derechos para vivir plenamente</p> <p>JUEGO 2: OPORTUNIDADES ESCONDIDAS</p> <p>Designa un área de juego y se les explica en qué lugares del espacio y en donde se encuentran está permitido esconderse cuando les indique a las personas con papelito.</p> <p>VARIANTES: Se les pide a los participantes echen a valorar su imaginación y escriban en su papelito que oportunidades les gustaría tener.</p> <p>JUEGO 3: NOTICIA CON VALOR</p> <p>Cada participante será reportera o reportero y deberá presentar su noticia en 2 minutos, cambiando el final de la situación a uno donde se practiquen valores, comenta que cuando cada reportera o reportero presente su noticia, deberá elegir quien quiere que actúe la situación mientras la narra.</p>	Asignación de tareas	40 minutos

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	<p>VARIANTE: Que no demuestre ninguna situación de discriminación de cualquier tipo por ejemplo personas con discapacidad mujeres o inmigrantes.</p> <p>JUEGO 4: MI HUELLA DE INCLUSION</p> <p>Se realiza una serie de preguntas que deberán contestar con un SI o un NO cuando la respuesta sea afirmativa avanza dando un salto tipo “Jumping Jack” y cuando sea negativa no avanza.</p> <p>}VARIANTE: La importancia de conocer a otras personas y sumar la diferencia de todos y todas.</p>				
ACCIÓN FINAL	Se les hace saber que todo lo que se realizó en las sesiones de las clases son para que ellos manifiesten sus expresiones a las demás personas y no teman de cualquier burla de sus compañeros.			Mando directo	10
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR				
Obtener del estudiantes que sea libre de sus expresiones	CONCEPTUAL Indica la importancia de hacer sus actividades de la mejor manera en cada juego que se realiza.	PROCEDIMENTAL Colocan la mejor actitud en cada juego.	ACTITUDINAL Lo hacen de la mejor manera y se divierten al máximo.		
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-				

OBSERVACION PARTICIPATIVA DEL MAESTRO ESTUDIANTE

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co -
ftangarife.7726@unicesmag.edu.co

CELULAR: 3217117061-3195534041

SEMESTRE: Decimo

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS

DIRECCIÓN

CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA

TELÉFONO/CELULAR

(+57) 602 7334010

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

NOMBRE DEL COOPERADOR					
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO					
UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	resultados obtenidos en el tiempo		
SESIÓN:	13	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	31/ 10/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular al dar un mejor rendimiento en cada sesión.	Mando directo	15 minutos
	JUEGO 1: RECREADORES DEL MUNDO		40 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>Una persona se sienta avergonzada de que sus gustos no sean iguales a las demás personas, es ideal jugar con niñas y niños pequeños uno individuo se sienta interesada acerca de la identidad de género de cada estudiante</p> <p>VARIANTES: como contribuimos a que las personas expresen libremente sus preferencias</p> <p>JUEGO 2: DESAFIO A LA DESIGUALDAD</p> <p>Se solicita a cada equipo que cumplan los siguientes desafíos, cada uno equivale a un punto para el equipo 1 y dos puntos para el equipo 2 donde el equipo 1 se consigue 3 monedas internacionales y el 2 gira 15 veces y camina en línea recta inventa un baile diferente.</p> <p>VARIANTES: Sobre la importancia de la igual y oportunidades de aprendizaje de cada estudiante</p> <p>JUEGO 3: ADIVINA QUIEN SOY</p> <p>Cada estudiante pensara un oficio o una profesión que más le guste y el resto de los participantes debe adivinar ¿quién eres? Haciendo preguntas que se puedan responder solo con “sí” o “no” si no logran adivinar quién eres pueda dar una pista logrando llegar al objetivo.</p> <p>VARIANTE: Se reconoce la importancia de cada niña y niño que todos somos capaces de llevar un aprendizaje igual a todos</p>	<p>Asignación de tareas</p>	
---	---	-----------------------------	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	<p>JUEGO 4: ESCUDOS FAMILIARES</p> <p>Se pide dos personas voluntarias que finjan como una persona menor de edad y una persona con malas intenciones que quiera robar sus pertenencias indica que el resto de personas será la familia protectora, pídele a la persona menor de edad colocar una prenda como un pañuelo en la espalda, a la altura de la cintura deberá proteger sus demás pertenencias a la persona menor de edad.</p> <p>VARIANTE: Se practica conductas de autocuidado hacia las demás personas</p>			
ACCIÓN FINAL	Se les hace una pequeña retroalimentación que se debe hacer a la hora de realizar cada acción en los juegos que se les da a conocer, para que se les hace jugar.	Mando directo	10 minutos	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR			
Que manifieste oportunidades de aprendizaje que obtenga en cada juego	<p>CONCEPTUAL</p> <p>Indica la importancia de hacer sus actividades de la mejor manera en cada juego que se realiza.</p>	<p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Colocan la mejor actitud en cada juego.</p>	<p>ACTITUDINAL</p> <p>Lo hacen de la mejor manera y se divierten al máximo.</p>	
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-			

	Se estudia cada comportamiento de cada estudiante en las clases de educación física
--	---

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
---	--

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co -
--

CELULAR: 3186477750-3195534041

iftangarife.7726@unicesmag.edu.co
--

SEMESTRE: Decimo

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
---	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
---	--

DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
------------------	-------------------------

CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA

(+57) 602 7334010

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

NOMBRE DEL COOPERADOR					
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO					
UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	resultados obtenidos en el tiempo		
SESIÓN:	14	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA:	4/1 1/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular al dar un mejor rendimiento en cada sesión.	Mando directo	15 minutos
	JUEGO 1: ROMPECABEZAS Usamos una foto de todos los estudiantes del grado tercero y la recortamos como un rompecabezas que los chicos debían armar. Los chicos digiero que no podían armarlo porque faltaba una pieza faltaba galo en el grupo.		50 minutos

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>VARIANTE: Mediante este juego se realizó en conjunto por todos los chicos pudimos trabajar el respeto hacia el otro y saber tener paciencia y espera al compañero su aprendizaje.</p> <p>JUEGO 2: GALLITO CIEGO Se solicitó a un niño al que tapamos los ojos, que busque un objeto que cambiamos de lugar, luego se repitió la operación, pero guiándolo solo así pudo encontrar el objeto</p> <p>VARIANTE: Todos muchas veces necesitamos ayuda, pero para dar esa ayuda ahí que ser pacientes y respetar los tiempos de los demás personas</p> <p>JUEGO 3: DOMINO HUMANO Se forma dos grupos máximo 10 aproximadamente se armó un domino donde cada niño tenía que decir dos características o gustos y otro que compartiera lo mismo tenía que unir las manos, así se fue armando un domino</p> <p>VARIANTE: Se pudo trabajar que somos todos muy distintos, pero con la misma oportunidad de aprendizaje</p> <p>JUEGO 4: Se formará dos hileras donde se coloca uno conos al frente de cada hilera Se pasa tocando hasta llegar una distancia de cinco metros al darle vida al siguiente compañero que esta atrás de él.</p>	<p>Asignación de tareas</p>	
---	--	-----------------------------	--

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

	VARIANTE: Cada estudiante se coloca a buscar su aprendizaje adecuado para realizar cuya actividad.		
ACCIÓN FINAL	Se les hace una pequeña retroalimentación que se debe hacer a la hora de realizar cada acción en los juegos que se les da a conocer, para que se les hace jugar.	Mando directo	10 minutos
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Que manifieste oportunidades de aprendizaje que obtenga en cada juego	CONCEPTUAL Se realiza lo mejor de cada juego para ver que cada estudiante manifieste su comportamiento.	PROCEDIMENTAL Colocan la mejor actitud en cada juego.	ACTITUDINAL Lo hacen de la mejor manera y se divierten al máximo.
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-		
	Se estudia cada comportamiento de cada estudiante en las clases de educación física		

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO: Yeison Andrés Lubo Díaz – Andrés Felipe Rosales Córdoba – Luis Fernando Tangarife Hidalgo	
PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	
CORREO ELECTRÓNICO: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co - lftangarife.7726@unicesmag.edu.co	CELULAR: 3186477750-3195534041 SEMESTRE: Decimo
NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSE BETHLEMITAS	
DIRECCIÓN	TELÉFONO/CELULAR
CALLE 8 SUR 25 C 55 BARRIO TAMASAGRA	(+57) 602 7334010
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	
<p>La Institución Educativa Municipal san José Betlemitas se encuentra ubicado en el barrio tamasagra de la ciudad de Pasto, tiene alrededor de 770 a 800 estudiantes donde se tomará como objeto de estudio a los niños de grado tercero, estos niños se encuentran en edades de 10 a 12 años los cuales son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentan diferencias cognitivas y motrices están en un promedio de estrato de 1 a 2 son personas con pocos recursos económicos.</p>	
NOMBRE DEL COOPERADOR	
TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

UNIDAD DIDÁCTICA:	OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	resultados obtenidos en el tiempo	
SESIÓN:	15	GRADO O EDADES:	TERCERO/ 10 A 12 AÑOS	FECHA: 8/1 1/2022

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	saludo y bienvenida calentamiento general con ejercicios de movilidad articular al dar un mejor rendimiento en cada sesión.	Mando directo	15 minutos
	JUEGO 1: TODOS AL ARO Se realiza equilibrio en grupos de cinco estudiantes VARIANTE: Que nadie se quede por fuera del aro cuando la música deje de sonar. JUEGO 2: CRUZANDO EL MAR		50 minutos

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>El juego se realizar en diferentes desplazamientos y equilibrio hasta que todo el equipo llegue hasta la otra parte sin tocar el suelo.</p> <p>VARIANTE: Se lo realiza con diferentes objetos y en parejas de dos</p> <p>JUEGO 3: LA VUELTA DEL ARO</p> <p>Estudiantes se colocarán en el medio del campo y nos daremos las manos mientras formamos un circulo grande cuando el circulo este formado meteremos un aro entre dos personas durante todo el juego las manos no se podrán soltar.</p> <p>VARIANTE: Que el aro llegue al punto de inicio en el tiempo acordado</p> <p>JUEGO 4: JUEGO DE CONOCIMIENTO</p> <p>Cada estudiante de su presentación de una manera lúdica y dando a conocer cada momento de oportunidades.</p> <p>VARIANTE: Conocer de una manera distinta de los estudiantes.</p>	Asignación de tareas	
ACCIÓN FINAL	Se les hace una pequeña retroalimentación que se debe hacer a la hora de realizar cada acción en los juegos que se les da y estar al tanto de cada acción del estudiante.	Mando directo	10 minutos
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA PARA EVALUAR		
Que manifieste oportunidades de aprendizaje que obtenga en cada juego	<p>CONCEPTUAL</p> <p>Se realiza lo mejor de cada juego para ver que cada estudiante manifieste su comportamiento.</p>	<p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Colocan la mejor actitud en cada juego.</p>	<p>ACTITUDINAL</p> <p>Lo hacen de la mejor manera y se divierten al máximo.</p>

OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA-
	Se le explica al estudiante que debe hacer en el momento de practicar en un juego cooperativo

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____

FIRMA DEL ESTUDIANTE _____

FIRMA DEL TUTOR: _____

FIRMA DEL COOPERADOR: _____

9.5.4 Evaluación.

Ahora bien, en lo relativo al juego cooperativo es importante tener en cuenta que trabajar en cooperación produce resultados deseables en cuanto al vínculo social o cohesión de grupo (con lo que ello puede implicar: respeto, tolerancia, comunicación, solidaridad, etc.), estimulando la generación de vínculos interpersonales más sanos entre los involucrados.

Una vez se haya estructurado y realizado el proceso de todo el proyecto pedagógico, la evaluación, se realizará teniendo en cuenta las técnicas de recolección de información, tales como la observación donde se realizará un registro mediante el diario de campo que ha permitido ejecución de diferentes estrategias metodológicas durante la actividades, teniendo en cuenta al grupo objeto de estudio los cuales son estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa, se tendrán en cuenta factores importantes como el desempeño, el compañerismo, la solidaridad, el rendimiento en las actividades realizadas durante la clase de Educación Física para así lograr un análisis sobre el comportamiento, actitud y disposición de los niños frente a sus compañeros profesores y padres de familia. ya que con todo el desarrollo de este trabajo efectivamente como anteriormente mencionado con el análisis a evaluar con las diferentes formas establecidas en todos los momentos esenciales en las clase con los estudiantes que se abarca el resultado de coordinación, buen trabajo en grupo, sociabilidad durante la ejecuciones de actividades de enseñanza y aprendizaje que se relaciona con juegos cooperativos señalando las pautas y recomendación acordadas para los niños del grado 3ro de la Institución Educativa San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto.

9.5.5 Recursos.

Se realizará el presente informe final con la colaboración de los niños de grado tercero de la Institución Educativa san José Bethlemitas, acompañado por docentes, directivos y practicantes del grupo. Recursos físicos y materiales: para la normal ejecución de las actividades planteadas es de gran importancia contar con los implementos necesarios para realizar las actividades y así facilitar el proceso que se quiere alcanzar.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

La Institución Educativa san José Bethlemitas cuenta con cancha principal, zonas verdes, salones en caso de lluvia, patio, conos, platos, aros, bastones, balones, pelotas de tenis, tijeras, material reciclable, pañoletas, costales, y demás que permitan desarrollar el trabajo en equipo.

10. Análisis e interpretación de resultados

10.1 Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física.

El presente informe de investigación que se denomina “fomentar la Inclusión a través de los juegos cooperativos en los niños de la I.E.M San José Bethlemitas del grado 3ro”, sujeta como objetivo general “Fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos” por lo cual se acogió como primer objetivo específico donde se valió; “Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física”. En la cual se Utilizó una metodología de investigación-acción en donde asumió como técnica, la observación participativa. De la siguiente manera se obtuvo una división de un cuadro de sesiones, que por siguiente se llevaba un orden de cada clase con las respectivas fechas y técnica que se tenía claro el proceso de cada clase, también fueron acoplados planes de clase enfocados con el primer objetivo específico donde se logró obtener información para el vaciado de información las cuales se anexaron y por consiguiente fue aportado al presente informe de investigación.

De modo similar se implementaron sesiones que se han desarrollado frecuentemente en dicho informe de investigación categorías y subcategorías, mediante observación enfocada a la matriz de vacio de información y de igual forma a la matriz de codificación que se ha manifestado a desempeñar en cada una de las sesiones opuestas para la inclusión en desarrollar las posibles observaciones detalladas, por la cual se evidencian diferentes párrafos que hacen parte de dar un mejor orden descriptivo y entendimiento sobre información que se ha estado obteniendo para conocer mejor sobre la situación y tal como la técnica de recolección “observación participativa” que pasa hacer importante del primero objetivo específico en relación con los comportamientos que reflejan durante la aplicación de la técnica a través de diferentes situaciones que ocurren al momento de lo realizado.

Se observa en las clases de Educación Física todo lo bueno de igual lo malo el comportamiento de cada estudiante del grado 3ro, a través del primer objetivo que es identificar en varias situaciones o gestos que va con el trabajo de investigación tomando como la técnica

Comentado [EF2]: Redacción n pasado

Comentado [P3R2]: Corregido

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

“observación participativa” por lo tanto se debe relacionar a la pedagogía en la función de no llegar a la discriminación de los estudiantes que identifiquen capacidades diferentes y teniendo en cuenta los pilares de estudio en cada sesión que se va abordar en aspectos socioculturales donde llega a buscar una mejor inclusión educativa que a través de todo esto mencionado hay unas categoría y subcategoría que se va desarrollando por medio de la observación participativa, mejorando sus capacidades y aceptar sus cualidades de tal manera como personas normales y aceptadas en su vida cotidiana.

Tal como las categorizaciones hay dos subtemas importantes como lo es la inclusión social y la inclusión educativa para empezar hablar de estas primeras se debe entender que son y de donde provienen: La inclusión social busca la igualdad en los Derechos Humanos y mejorar de forma integral sus condiciones de vida. Tiene como objetivo principal que una persona o grupo de personas tengan una serie de oportunidades y privilegios educativos, sociales, laborales y económicos como el resto de las personas de la sociedad en la que viven. La Unión Europea la define como un proceso que garantiza a las personas en riesgo de pobreza y exclusión social, las oportunidades y recursos necesarios para participar de forma plena en la sociedad. A su vez, busca que disfruten de un nivel de vida y bienestar que sea considerado normal en el país que habitan, que sean un miembro activo de la comunidad. Por otro lado, una sociedad más inclusiva significa una mayor igualdad entre las personas. Se traduce en una comunidad más diversa, rica y valiosa en aspectos como el acceso universal a los servicios públicos, educativos y de salud, impulso a la inserción laboral, acceso a una alimentación equilibrada y la garantía de tener una vivienda para vivir dignamente. (Sánchez, 2021)

Cuando se analiza y se ejecuta la intervención de observación en la institución San José Bethlemitas con los estudiantes de grado 3ro, se observa que en los pequeños que ellos actúan de igual manera no saben con exactitud de que procedencia familiar vengan, pero se observa que todos si se relacionan entre sí, no de la mejor forma, pero si existe comunicación entre ellos y ahí nos dimos cuenta que no hay exclusión social. También se observa que no hay personas afrodescendientes por ende se realiza una observación donde se encuentra algún tipo de discriminación para analizar la inclusión social de igual forma se analiza que en otros salones si

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

hay personas afrodescendientes y las tratan de la mejor manera. Observando en las diferentes clases en una de ellas se mira que algunos estudiantes querían salir de clases, debido a que se iban a reunir en la casa de un estudiante para jugar y realizar tareas no todos estaban invitados, porque no todos tenían el mismo compañerismo o relación entre ellos mismos, pero si era un grupo de compañeros los que organizaron dicha actividad los cuales se relacionaban de muy buena manera aunque los niños que escucharon que se iban a reunir actuaron de una manera la cual ellos también querían ser incluidos llamando de alguna manera la atención de dicho grupo en conclusión terminaron en compromiso que iban el grupo que más se relacionaba al estudiante organizador. De tal manera el inicio de esta importancia a esta investigación, se realizó cierta encuesta a estudiantes del grado tercero de la I.E.M San José Bethlemitas fue una oportunidad para fortalecer a los niños a conciencia de que con esta posibilidad genere un sentido de responsabilidad hacia el bienestar propio y de los demás compañeros durante las clases mediante las diferentes actividades.

Esta investigación, el inicio al cierre final de esta encuesta no solo consolido los pensamientos afectivos entre los niños, sino que también sirvió como un vehículo para mejorar la inclusión social y educativa, además facilito la comprensión y aplicación del respeto por sí mismo y el de los demás.

Continuando de la Inclusión educativa Actualmente, ya se han conformado instituciones especializadas para el acercamiento de las personas diversamente hábiles, basadas completamente en atención médico-pedagógica, ya que las escuelas públicas, inicialmente no los asumieron como estudiantes, debido a su inflexibilidad. Báez (1989) resume la necesidad de la psicología escolar como la capacidad de ofrecer respuesta a la necesidad que tiene el sistema educativo de identificar y clasificar a las personas que tienen necesidades especiales. En la institución San José Bethlemitas nos damos cuenta que existe una cierta diversidad de estudiantes en su mayoría niños con diferencias cognitivas, física, por este lado es muy buena la institución ya que existe una gran viabilidad de inclusión y tienen profesores especializados para dictar este tipo de clases totalmente capacitados incluso tienen una docente de Educación Física que trabaja actividades de mejoramiento en el desarrollo motriz también trabaja actividades de inclusión donde cada uno de los estudiantes participa sin importar su condición esto nos pareció muy bueno ya que esto es algo

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

muy novedoso en las institución y también porque lo trabajaba de muy buena manera, como lo vemos en algunas sesiones que observamos.

Otra de la situación que se observó es que, Las profesoras de los grados 3ro son profesoras que son capacitadas para dirigir a este grupo de estudiantes cuyas dificultades son niños en situación de discapacidades de origen auditivo, los cuales se comunican mediante lengua de señas, anteriormente cuentan que trabajaban con ellas en el salón con los demás estudiantes que no tienen este tipo de dificultad, pero que es complicado trabajar así debido a que tenían que hablar y también comunicarse con lengua de señas entonces el objetivo del aprendizaje era muy mínimo, lo que ellas podían explicarles y darles a entender a todos los estudiantes en general. Por esta razón solicitaron que si el colegio aceptaba estos niños con dificultades motoras y cognitivas, debían tener a alguien que les de clases personalizadas y también que tengan diferentes cursos de aprendizaje donde sea significativo para ellos donde se pueda encontrar calidad de vida; pero se notó también que algunas profesoras ya como son adultas mayores no tratan a algunos estudiantes de la mejor manera los terminan gritando o mandando ah un lado sin incluirlos en algunas actividades porque no los toleran o quizás no tenían la paciencia necesaria para trabajar con este tipo de estudiantes, esto está mal ya que son docentes que deberían tener vocación y entender a los estudiantes tratando de llevar las clases de la mejor manera no de un modelo tradicional como el que ellas han venido trabajando durante los años que tienen de experiencia es más deberían tener otro tipo de pedagogía, donde puedan compartir con ellos e incluirlos en todas las actividades.

Es de esta manera como se observa que en la Institución San José Bethlemitas si existe y también hace falta la inclusión social e inclusión educativa, pero se da cuenta que tienen algunas dificultades por parte de algunos docentes y algunos estudiantes de esta institución. Pero esto se puede corregir de la mejor manera, y llegar a que los profesores incluyan a los estudiantes a todo lo que realicen y estos la lleven de la mejor manera con cooperación entre ellos mismos.

Cuando se desarrolla diferentes actividades, lo que suele hacer el estudiante por medio de sus habilidades, capacidades y sus creatividad es encontrar soluciones a nuevos problemas, en el cual permite ser libres frente a la exclusión de sus propias capacidades proporcionando y mostrando respeto hacia ellos y sus diferencias, desmarcando la colaboración de alcances de

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

esfuerzos y el trabajo en equipo mediante el juego cooperativo que también surge de ahí compartir sentimientos y ser más conscientes de ver cómo se siente el otro apoyándose mutuamente en diferentes realidades y necesidades durante el juego, el docente debe entusiasmar a los estudiantes de la forma positiva para ir favoreciendo la empatía, la confianza y comunicación entre ellos. Velázquez (2011) identifica que es importante antes de la aplicación de los juegos, identificar las metas de los estudiantes, entre más vinculadas estén es más factible desarrollar contenidos cooperativos. Por eso la participación debe ser garantizada para resaltar siempre la posibilidad de elegir con autonomía que refleja la integralidad de los juegos cooperativos, donde la formación con múltiples aspectos afrontar los conflictos, también a mejor con todas las dimensiones a los estudiantes.

Principalmente se atiende a categorías y subcategorías que son el punto clave para el desarrollo de diferentes soluciones mediante o durante se realiza actividades en los estudiantes. Que por lo cual hay un análisis que claramente se pudo evidenciar el problema a investigar partiendo desde actividades propuestas por el docente de educación física, ya que los estudiantes al momento de trabajar en grupos se rechazaban por motivos de que se realizaba los grupos por género o incluso no les gustaba trabajar con esa persona con la cual no comparten buena comunicación. También se pudo observar que al realizar actividades grupales algunos estudiantes no eran incluidos en los grupos que por lo tanto es ahí donde los estudiantes no prestan atención al docente por los diferentes motivos, de tal manera que es ahí que se entra a resolver este tipo de problemas que dificultan a los estudiantes querer trabajar de la mejor manera entre sí y poder ejecutar las actividades desempeñando un buen trabajo en equipo.

En cuanto la formación personal de los estudiantes se observa cambios de comportamientos que se pudieron generar en los niños donde comenzaron aceptar formar grupos sin evidenciar problemas para trabajar las dichas actividades; es aquí donde se refleja el desarrollo y desempeños de objetivo y categorías con sus respectivas subcategorías que fortalece y contribuyen con la matriz de vaco de información que parte de conocimientos educativos estableciendo diferentes estrategias para seguir trabajando la inclusión con los niños y niñas de la institución, en donde la

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

educación física trata de mejorar notablemente por medio de juegos cooperativos la formación personal e implementando la confianza entre ellos mismo obtener el buen trabajo.

Es importante destacar que de esta investigación se rescata el valor que tiene los juegos cooperativos. Ya que al aplicar diferentes actividades se evidencia varias situaciones en participación de los niños en la forma de agresividad entré compañeros dando el irrespeto de tal forma que no se formaliza el trabajo en equipo, equidad, compañerismo y la sana convivencia entre el grupo de estudiantes sin importar las diferencias que estos presenten. Lo planteado por Carrasco & González (2006) genera un acercamiento puntual al surgimiento de la agresión física, ya que el ser humano es un ser agresivo por naturaleza, el territorio, el alimento, la reducción incluso el pensamiento, son elementos que, a lo largo de la historia, han generado múltiples manifestaciones agresivas en las personas. Esto permite identificar que al implementar este método de la educación sin distinción alguna se debe contribuir el respeto y así socializar, interactuar, incluir incluso participar dando el lugar que corresponde como herramienta los juegos cooperativos para la inclusión educativa y social.

Resaltando que tienen las mismas oportunidades y los mismos derechos sin importar diferencias motrices, discapacidades. Donde se muestra dificultades en conjunto de trabajo de equipo en cumplir con el objetivo de dicho juego que fundamentalmente se observa que los niños y niñas sienten falta de motivación y apoyo por ciertos problemas que actualmente sucede comúnmente en diferentes personas como, la confianza al trabajar entre compañeros sin darse cuenta el valor del respeto con las diferencias al convivir en un entorno social que pueden ser parte en igualdad con actividades cooperativas y educativas. Sin embargo, es aquí donde la inclusión educativa debe solucionar o generar todas las diferencias y necesidades de los niños con discapacidad o diferencia evitar los problemas de agresividad con los demás compañeros, en donde se ha identificado de manera concreta la presencia de la falta de inclusión educativa con los mismos estudiantes.

Seguidamente se manifiesta que el trabajo que se realizó o los juegos o actividades que se ejecutaron serán juegos cooperativos donde todos trabajaron efectivamente sin importar nada, la idea principal es para que tengan mayor integración, pero más de uno se negó hacerlo nos dimos

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

cuenta en sus miradas y expresiones faciales y su forma de actuar, en su comportamiento ya que nuevamente se les llamó la atención y se les advirtió que si no realizaban dicho juego con los compañeros nos regresábamos al salón de tal manera que ya se inició con la actividad. Enrique Pérez Olivera, (2007) el cual destaca de ellos que son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Buscan disminuir las manifestaciones de la agresividad en los juegos promoviendo actitudes de cooperación, comunicación y acercamiento y desarrollo de destrezas para una interacción social positiva y educativa.

En cuanto las situaciones resaltantes en su totalidad se manifestaron los sentimientos de confianza para los niños y niñas apartados por sus diferencias motrices y físicas, conociendo sus cualidades y sus ideas sin temor a ser juzgados o rechazados del grupo como anteriormente. Ya que algunos estudiantes fueran apartados por otros compañeros del grupo durante unas de las actividades. Sin embargo, en ciertos momentos se evidenciaba algunas malas palabras entre ellos en el cual el docente hace resaltar esas situaciones fuertes para dar mejor formación personal mediante nuevas estrategias metodológicas adaptándolas con las enseñanzas y aprendizajes para brindar los conocimientos previos obtenidos.

Comenzando a realizar lo explicado mediante la ejecución se vuelve a evidenciar dificultades con los mismos estudiantes en que se desordenan y tratan de charlar con sus compañeros haciéndoles desconcentrar y formar el desorden durante la clase. Por qué no pueden concentrarse a lo que se está ejecutando por problema de compromiso y atención de los otros estudiantes. Como lo dicen Gómez. A. & Mora, F. (2007) que es fundamental para empezar una clase, que esta esté organizada de tal forma que se la pueda realizar sin interrupciones de ninguna índole, por lo que las técnicas y métodos que utiliza el docente deben garantizar que se logre el objetivo planteado, que es el desarrollo de estrategias y la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. Por lo que se debe considerar el uso del material didáctico adecuado a la clase que se va a impartir, de esta forma se logra la interacción de enseñanza aprendizaje de la manera más adecuada. Se puede apoyar con el uso de conocimientos apropiados por el mismo docente en la interrupción por los estudiantes durante la clase, por lo tanto, el resultado que se pueda ir

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

obteniendo mediante las supremas palabras por los autores concedidos, se establece las diferentes formas de organizar el orden y el desempeño en toda una clase de educación física planteada por el docente.

Al Fomentar la inclusión en los niños del grado 3ro donde se ha venido implementando de la mejor manera en cada sesión de las clases de educación física identificando problemas que hayan en cada estudiante dándole importancia de oportunidades de aprendizaje y observando en cuanto las necesidades educativas especiales que manifiesten en cada gesto o actuación a hacia los demás compañeros, que vayan explorando mantener en la convivencia sin discriminación y ningún tipo de rechazo que ellos no se sientan como excluidos en diferentes situaciones o intenciones educativas. La inclusión, es decir. Si entendemos la normalización en unos parámetros que encajen no solo en los niños del grado 3ro, sino que se refleje en las mayorías de las personas incluyendo docentes y estudiantes para fortalecer la interacción de la inclusión social.

Algunas veces, pareciera ser que los docentes asumen su tarea más por una cuestión personal que por una profesional, y que el principio del derecho a la educación, lejos de legitimar que todos los miembros de una sociedad participen en igualdad de condiciones y equiparación de oportunidades (Asamblea legislativa 1996, 2022) sin importar su condición, favorezca más bien una situación en la cual nadie tiene claro lo que se hace en las aulas a las que asisten los estudiantes con necesidades educativas especiales donde se da una observación participativa en los niños del grado 3ro a que se den oportunidades de aprendizaje ya que por lo tanto no se les estará inculcando ni excluyéndolos de ningún modo si hablamos de discriminación positiva en cada uno de los estudiantes, donde en cada clase ellos se les habla que debemos mantener una relación familiar entre ellos y no maltratos físicos, ni insultos donde el docente de educación física debe tener una mayor participación y motiva a los docentes a demostrar que los tiempos son nuevos que todo ya no es a lo tradicional que ya no existe un patriarcado de aquellos que se Vivian en los tiempos de antes que ahora los estudiantes entienden de una manera diferente y que ellos deben adaptarse de la mejor manera y con mucha vocación ya que como docentes debemos estar presentes de la actualidad del cambio los cuales van a seguir surgiendo a medida de que pase el tiempo.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fundamentalmente se busca una mejor relación interpersonal en los alumnos del grado 3ro que se va realizando en cada clase a través de juegos cooperativos se ha manifestado que ellos se entienden por discriminación positiva en donde todas aquellas adaptaciones que se les realiza a un determinado como son grupo social, étnico o minoritario en el que se les lleva actividades que ayuden profundizar la relaciones sociales y sin poner condiciones de desigualdad en todo aquello que lleve la palabra “exclusión” dado que se dé esa oportunidad de aprendizaje y lo coloquen en práctica en su relación social ya sea en el diario vivir, o en la casa con sus padres, o en el colegio, buscando una solución a mejorar lo agresivo en cada estudiante. A ellos se les recalca en cada clase de educación física que deben dar una linda imagen de su educación ya que es fundamental para dar la primera imagen a una persona que recién conozcan o que su comportamiento da mucho de qué hablar como son en su casa motivando de esta manera a que tengan conciencia desde la edad en que se encuentran.

Cuando miramos la equidad en los niños del grado 3ro se observó que es un problema mayor en ellos porque hay desigualdad y no generan oportunidades de aprendizaje y convivencia en ellos mismo, no respetan las diferencias de pensar y de expresarse de cada estudiantes ya que para ellos les causa risa como se expresa cada estudiantes con las demás personas, ya que proviene de hogares con recursos bajos como son estratos 1,2, y 3 y en general algunos no manifiestan su vivencia en un grupo familiar de una manera respetuosa en el cual se evidencio una dificultad de un estudiante en la clase de educación física en el cual se le explico que íbamos a realizar en la sesión un trabajo que contiene dibujar su esquema corporal y nombrar sus partes del cuerpo ya explicado lo aquello salimos al campo de trabajo y un estudiante se hizo aparte de sus compañeros donde se observó que tiene problemas antisociales porque no era la primera vez que se alejaba del grupo de compañeros.

Ya observando esta dificultad la profe que maneja el grado 3ro nos dio a conocer que el niño es agresivo, antisocial y muy grosero con sus compañeros, pero en su aprendizaje es muy responsable porqué nos mostró los respectivos trabajos realizados se miró que trabaja de muy buena manera dedujimos que nosotros como futuros Licenciados en Educación Física entramos a resolver el problema del niño hablándole y le dimos a entender que él debe sentirse importante

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

como los demás compañeros y no ser grosero, haciendo que este niño se integre y haciendo que los demás compañeros lo integren en su grupo ya que él iba a mejorar su comportamiento.

Generalmente, cuando se encuentra con alumnos de diversas discapacidades. Según (Tony Boot 2000, 2022), las barreras al aprendizaje y la participación aparecen en la interacción entre el alumno y los distintos contextos: las personas, políticas, instituciones, culturas y las circunstancias sociales y económicas que afectan sus vidas. En este sentido, las acciones han de estar dirigidas principalmente a eliminar las barreras físicas, personales e institucionales que limitan las oportunidades de aprendizaje y el pleno acceso y participación de todos los estudiantes en las actividades educativas.

Es importante que los docentes de las instituciones tengan en cuenta que estas personas que tiene estas diversas discapacidades deben ser tratados de la mejor manera e implementar un currículo que aplique la importancia de la inclusión para todos y todas a no ser rechazados por ninguna circunstancia, podemos incluir unas categorías que se están trabajando dentro de la inclusión educativa en los estudiantes del grado 3ro donde buscamos dar a solución a estos problemas a través de juegos cooperativos ellos dan sus granito de arena colaborando en cada sesión colocando en ellos reforzar la equidad que defiende las mismas condiciones y oportunidades para todas las personas sin ninguna distinción y solo adaptándose en casos particulares donde se han planteados unos objetivos para dar solución a este proyecto investigativo donde se quiere que la igualdad social se refiere a los mismo derechos de cada individuo. En los centros educativos se debe satisfacer las necesidades de todos los estudiantes dando las oportunidades y habilidades de estos niños que en la vida cotidiana le van ayudar ser una persona íntegra, y desarrollando cada una de sus características personales y psicológicas al inculcarles que todo en la vida se puede ya que esto implica una visión diferente a todas las cosas que se vayan dando en el camino de los estudiantes en el futuro de cada uno.

“La educación inclusiva parte de la idea de la diversidad del alumnado en todos sus aspectos y considera que el sistema educativo debe adaptarse a cada alumno (Marchesi et al., 2003). La educación inclusiva y la atención a la diversidad no se refieren a cómo se educa a un

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

grupo especial de alumnos, sino a cómo se educa a todos ellos (Toboso et al., 2012). El alumno diferente debe ser uno más, con sus apoyos y las mismas oportunidades de aprendizaje” (David Sánchez, Robles Bello , 2022). Para concluir en nuestro trabajo de investigación en los niños del grado 3ro se ha aplicado planes de clase para dar continuidad en fomentar la inclusión en el cual esto se va proponiendo oportunidades de aprendizaje, que los niños vayan mejorando un comportamiento más familiar entre ellos mismos.

“La educación para Freire es praxis, reflexión y acción sobre el mundo para transformarlo”. Según Freire la educación es un acto de amor, de coraje de práctica de la libertad, dirigida hacia la realidad. podemos concluir que todo lo que observamos en esta primera intervención relacionada con el proyecto va a ser de gran ayuda para los niños, los padres y los profesores ya que mediante nuestra intervención la cual son los juegos cooperativos ellos van a mejorar en su hogar y en su roll de estudiante y el de compañero nos dimos cuenta que ellos mejoran mediante el juego en su concepto personal y de amistad ya que el objetivo de los juegos cooperativos es tener esa inclusión social de los niños mediante el juego, ellos agradecen la clases con nosotros y agradecen que estamos ahí para formar el cambio es así como concluimos que nuestra intervención va por muy buen camino.

Se diseñó unos planes de clase los cuales están estructurados para mejorar la inclusión educativa y social, de igual forma la conducta de los niños, enfocados en los diferentes temas de la categorización fortaleciendo cada uno de los ítems, obteniendo como resultado una mejora en el enfoque de estudiantes -maestros y maestros-estudiantes y entre sí. para dar un aporte, se quiere implementar en cada clase de educación física que se refleje y articule una inclusión más argumentada para todos y todas que en cada momento y situación se mantenga una bonita relación fortaleciendo una confianza de amistad o compañerismo sin importar la condición física y cognitiva de la persona al momento de desarrollar las actividades y juegos cooperativos que son planteados por el profesor. Implementando estrategias, que busca corregir una mejor comunicación entre estudiantes, e ir construyendo momentos emocionales al ver que todos aportan su granito de arena en cada momento de la clase de educación física.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Los estudiantes de grado 3 del I.E.M San José Bethlemitas no poseen profesor de educación física únicamente la tienen una profesora la cual les dirige cada clase de cada asignatura establecida en la maya curricular sin tener conocimiento de cómo dictar las clases ni pedagogía moderna debido a que son profesoras que no se actualizan, sino que dictan de manera tradicional las clases. Hay que tener claro que la clase de educación física dice Según Nixon & Jewllet (1980, p. 28), la educación es un “proceso continuo para toda la vida de cambio, modificación o ajuste del individuo (fuera o dentro de la escuela) que resulta de respuestas a estímulos ambientales internos y externos. Estos cambios que persisten en los comportamientos, los cuales resultan de las actividades del aprendiz, afectan los aspectos mentales, físicos, emocionales, morales y éticos de la vida en muchas maneras significativamente”.

Como bien dicen los autores la clases deben representar cambios emocionales que mantengan un excelente aprendizaje significativo así los estudiantes llevan espontáneo más amplio de lo que obtengan un ambiente libre y las clases no sean aburridas con su profesora ya que ellas deben de tomarse su tiempo para investigar más de cómo hacer las clases más recreativas para que los estudiantes mantenga su atención en todo momento e innoven nuevas estrategias a la hora de formar ideas con sus compañeritos es allí donde se entra hacer el papel como futuros docentes de Educación Física, ilustrando todo lo ético en cada individuo donde lleve su integridad adecuada a la hora de actuar como personas en la social, hablado esto se basa en unos planes clase que se busca implementar las habilidades que manifieste cada estudiante en momentos de compartir, tanto en lo educativo y su entorno social ya que las clases son para mejorar la inclusión de cada estudiante y de ir corrigiendo ciertos comportamientos individuales, estas clases deben ser una herramienta muy importante en cada niño ya que es aquí donde obtienen **parte de su formación personal.**

10.2. Implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas.

Se implementó los juegos cooperativos como estrategia debido a que esto generó un alto nivel de equidad, respeto, Inclusión en los niños debido a que “Los juegos cooperativos permitieron fomentar en los estudiantes mediante la realización de actividades que integraron al grupo de tal manera que promuevan las situaciones en las que enfrentaron como diferentes habilidades y puntos de vista. Ya que los juegos cooperativos presentan un escenario propicio para su integración y como observatorio de los comportamientos y actitudes ante las situaciones que los ponen a prueba como grupo, tanto en los momentos de victoria como en los momentos de derrota y así aprender a manejar los niveles de tolerancia a la frustración que minimiza los comportamientos agresivos en ellos”, es de tal manera que por esto se debe fomentar no solamente en la clase de educación física, sino en las demás asignaturas actividades, situaciones y emociones donde cada niño pueda descubrir sus habilidades y capacidades, adquiriendo en cada momento o que se pueden aprender hacia una mejora en la inclusión.

Además, en las actividades implementadas en la fase intermedia algunos juegos que se realizaron obtuvieron como resultado un grupo ganador y uno perdedor donde es misión del profesor dar a entender los diferentes momentos que se pueden lograr obtener en los juegos planteados e implementados donde específicamente los juegos fueron sacados de diferentes estrategias metodológicas hechos por docentes preparados para este tipo de aprendizaje para llegar a la noción del niño y niña para fortalecer la inclusión dado que ahí estudiantes que no lo toman de la mejor manera como se ha observado anteriormente a ellos no les gusta perder y toman la decisión de actuar con un comportamiento erróneo es de esta manera que se implementó estrategias como juegos cooperativos donde el principal objetivo que se pretende es que los estudiantes aprendan y desarrollen la igualdad sin importar la condición física o sin importar las habilidades ni género, ni tamaño, ni cultura, donde la principal misión será fortalecer el compañerismo y

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

llenarlos de valores donde ellos puedan crear como grupo ideas que ayuden a una mejor convivencia en cuanto a su entorno educativo y social.

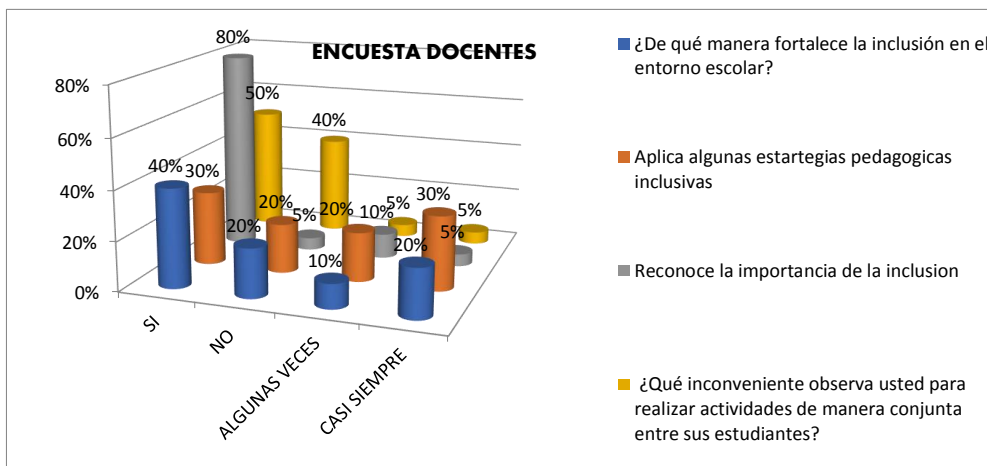


Figura 3 actividades implementadas y finalización

Nota: en esta de investigación se implementó estos juegos que se observa en la imagen establecida que los estudiantes a medida que fueron mejorando en su estado de ánimo y también en su comportamiento, también se generaron actividades de creatividad donde se formaron varios grupos pequeños (en este caso de 5 niños), o lo que también se denomina juegos cooperativos, donde se forman grupos y se le asigna algún deporte en específico para ser modificado como ellos quieran desarrollando la libre participación y creatividad de ellos mismo como grupo, claro eso si implementa algunas reglas que no se pueden romper, fue una actividad fuera de lo común para ellos debido a que se sintieron importantes al poder compartir como grupo y ser compartido a los demás, obviamente esto asesorado por el profesor de educación física donde se les indico de qué manera pudieran hacer el juego. a pesar de la corta edad de los niños se logró como el objetivo principal de la actividad que es el trabajo en equipo y el compañerismo porque se formaron grupos de niños y niñas tampoco no importo el género, Estos trabajaron de la mejor manera llevando a cabo el objetivo dado por el profesor demostrando que se puede implementar para el fortalecimiento de lo que se denomina inclusión.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Detalladamente se adquirió rescatar en primer lugar la importancia de los padres de familia en el ámbito escolar, es quizá este el espacio de integración a la sociedad en el cual los niños y niñas están en contacto con otras personas diferentes a la de su rol familiar en donde son la base del fortalecimiento para los niños. De esta manera el docente en los procesos de inclusión jugo un papel muy importante, pues es el dinamizador de procesos inclusivos. Por tal motivo, se indagó en la entrevista en algunos de los docentes; se afirmó que donde se fortaleció la inclusión en el entorno escolar, por el cual la respuesta en el siguiente diagrama:



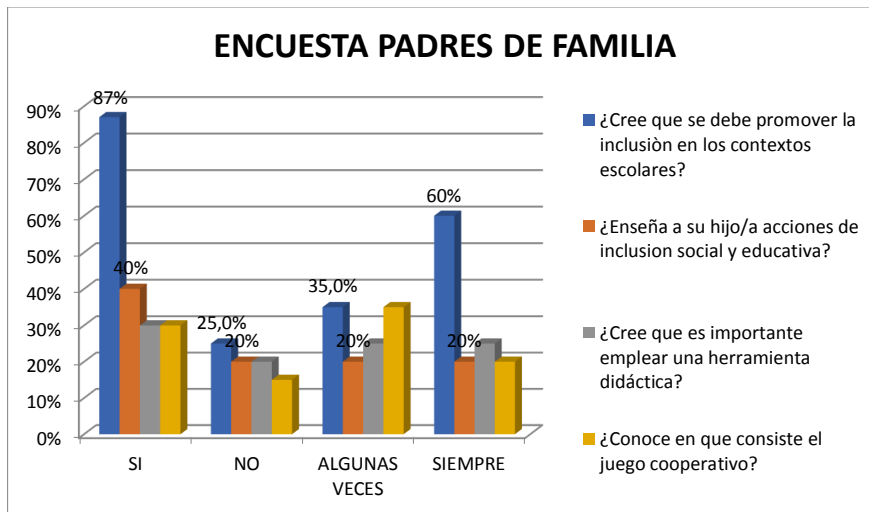
Anexo 1 Encuesta a docentes sobre la importancia de una estrategia inclusiva

Al haberse respondido a la base del aprendizaje e integración de los niños y niñas en el ámbito escolar es la formación rescatados desde el hogar y afianzados en la escuela a través de estrategias pedagógicas como es el caso del juego cooperativo en donde el estudiante pese a su discapacidad motora o intelectual desarrollando en cada uno de ellos el respeto y la integración con sus compañeros y viceversa.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

(Cornejo, C. 2014) define la integración escolar, “como un proceso que permite la incorporación de niños y niñas con discapacidad a entornos educativos junto con niños y niñas que no presentan discapacidad”. Proporcionando a lo del autor es más que todo la participación del niño con necesidades educativa en el aula, donde le permite a los niños y niñas vincularse al aprendizaje necesario para un desempeño apropiado. Ya que en la encuesta se notó las ganas de conocer más las estrategias para optar por bases sólidas de formación para este prototipo de estudiantes y la forma más apropiada de afianzar los valores en cada uno de ellos y su integración con el ambiente escolar y de ahí a la sociedad.

También se realizó una pregunta a 15 padres de familia frente a la temática de inclusión y el juego de roles que cumple el padre de familia en dicho proceso, en las encuestas realizadas si creen que se debería promover la inclusión en los contextos escolares, el siguiente diagrama muestra sus respuestas, las cuales destacan su iniciativa de cambio frente a este aspecto muy importante en la vida escolar de sus hijos:

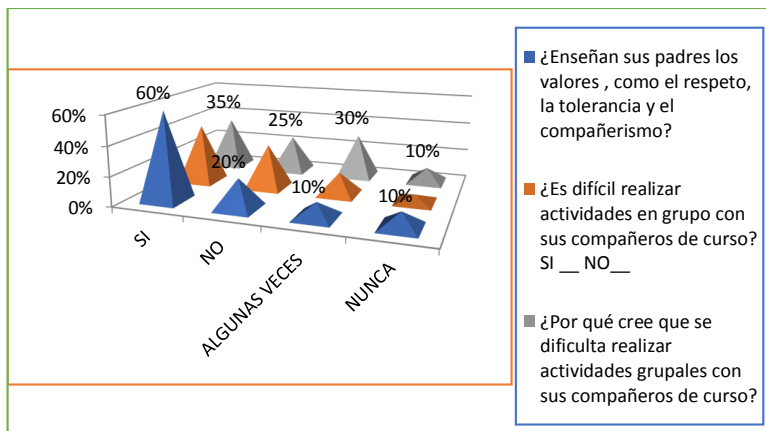


Anexo 2 Encuesta a padres de familia sobre la inclusión social y educativa.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Evidentemente los padres son conscientes de la necesidad de desarrollar procesos inclusivos en el aula de clase, sin embargo, algunos de ellos opinan que algunas veces y se puede observar que los hijos e hijas de dichos padres son los que muestran apatía en el trabajo en equipo. Además, es importante analizar si los padres en los hogares, en la sociedad practican la inclusión y respetan la diferencia de las personas que los rodean.

De acuerdo a la evidencia de la encuesta aplicada, se preguntó a los niños si sus padres dialogaban y enseñaban acciones de inclusión social, educativa; a continuación, se presenta los resultados obtenidos:



Anexo 3 Prácticas y dificultades en la inclusión.

La importancia de esta evidencia de encuesta se hace desde casa, en donde existe según la gráfica una enseñanza de los valores es desde cada hogar con un 60%, pero es de vital importancia llegar a un 100%, ya que la educación en valores empieza en casa y los afianza la escuela con la ayuda de los docentes, los cuales deben optar por una formación actitudinal rescatando los valores como escenario de convivencia y proyección a la comunidad y de esta a la enfocarse a cada rol que desempeñe en la sociedad en la cual interactúa.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Por consiguiente, los juegos cooperativos ayudaron a afianzar la actitud solidaria, en el contexto pedagógico y la actitud es una disposición contribuye para determinar una gran variedad de comportamientos que incluye la afirmación de las convicciones y los sentimientos plasmando valores en sus acciones enfrentando la realidad de una forma sana, positiva y afectiva para alcanzar los objetivos trazados en un mundo rápido y competitivo sin importar lo que ocurra con los demás.

De tal manera se permitió en cada actividad explicada trabajar en equipo y ser más unidos en cada acción que en caminen lo aprendido como estrategia esa clase de educación física recordando en cada momento los juegos cooperativos. También se generó en los niños y niñas en ser capaces de hacer lo que se proponen en la vida, en lo social y educativo compartiendo escenarios con diferentes diversas dificultades cognitivas o físicas satisfaciendo las necesidades con su libre expresar en las clases de Educación Física, con cada juego de la importancia a la hora que el niño busca darse por sí mismo el empeño al aprendizaje.



Figura 4 oportunidades de aprendizaje

Nota: social y educativo compartiendo diferentes escenarios cognitivos **fuentes:** esta investigación en este sentido, es donde se dio las ganas de seguir participando en el juego y ver a los demás niños como se divierten al mejorar con un buen manejo corporal que se manifiestan a la hora de expresarse cuando estaban jugando y al ser respetuosos con los demás compañeros en

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

no haber hecho sentir a los demás como excluidos del juego que por lo tanto que en cada participación fue un importante equipo.

También se implementó el acercamiento a en la clase de educación física dando charlas motivacionales donde los niños y niñas lograron entender de lo que se estuvo hablando para una visión diferente en intereses, motivaciones y experiencias que hicieron únicos como niños y personas, al momento de implementar estos juegos cooperativos se observó en cada uno descubriendo por sí mismo en lo que es bueno o en lo que le hace falta mejorar, en lo que puede avanzar siendo único pero dando a entender que no son superiores a nadie por tener este tipo de recolecta que en momentos de la aplicación de ejercicios con dificultades para algunos como poder patear un balón con borde interno o borde externo algunos estudiantes pudieron lograrlo y otros no pero como se trabajó de manera grupal estos comparten su técnica o su forma de patear sin ser egoístas porque anterior mente se indicó que no debían hacerlo se incluyó principalmente conceptos verbales de cómo deben comportarse haciéndolos entender de la mejor manera.



Figura 5 acercamiento y mejora de sus habilidades y capacidades físicas, y cognitivas.

Nota: acercamiento y mejorar cognitiva **fuentes:** en esta evidencia acorde a que esta investigación se perfeccionó de la manera que la charla al iniciar la clase destacándoles que dejaran el egoísmo a un lado y aclarando como el respeto, ellos pudieron realmente avanzar en la clase con la mejor actitud en el cual se generó nuevos aprendizajes.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Los juegos cooperativos se realizaron para ir mejorando un proceso de enseñanza más amplio para ir interiorizando un fortalecimiento educativo que les contribuye para determinar un gran comportamiento en la hora de cada clase que la participación son esas ganas fuertes por participar. De tal manera a que cada niño se le coloco el buen empeño de ejecutar la actividad a la hora de aplicar los conocimientos esenciales por sí mismo en el cual llevaron el vivir de una experiencia significativa con lo ejercido que se ayudó a dar una excelente confianza y actitud en el contexto educativo.

Seguidamente ya relacionado esto ayudó en haber observado los comportamientos que incluyeron en cada sesión de Educación Física trasformando personas sanas y que lleven un buen positivismo para alcanzar y llegar al objetivo que es incluir a todos los estudiantes que fueron ignorados por las demás que por lo sí buscaban ser respetados por la humanidad y que los niños se dejaran llevar por la intolerancia y el mal comportamiento de cada individuo.



Figura 6juegos cooperativos y fortalecimiento educativo

Nota: Juegos cooperativos y fortalecimiento educativo **fuentes:** esta investigación es la importancia que los niños se sientan felices y seguros de sí mismo con las actividades ya ejecutadas como lo muestra la imagen en relación de satisfacer a los niños en el sentido de locomoción y sacar la sonrisa y el provecho de esto.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Al implementar estrategias didácticas a las actividades los niños toman interés de ellas puesto que estas estrategias sobresalen de lo común de lo que ellos observaron en el transcurso de su escolaridad, se generó una participación de solidaridad, donde se obtuvo promover la unidad en donde todos salieron victoriosos. La principal estrategia que se utilizó en la clase de educación física fue al haber iniciado en mencionar que la clase fuera dictada por la misma docente que les da las demás materias académicas, al percatare los niños de que un docente nuevo los estudiantes se emocionaban y cooperaban de la mejor manera de igual forma se perciben que el profesor sabe sobre el tema, es así como en esta principal estrategia se obtiene resultados favorables para la cooperación de los niños.



Figura 7 Estrategias didácticas y cooperación.

Nota: cooperación **fuerite:** esta investigación, se tiene diferentes estrategias como; al haber buscado variantes de una forma lúdica y de motivación para que la principal sea el momento en que se les dijo a los estudiantes que se va a jugar o que se va a realizar deportes avisándoles con un carisma donde se pueda transmitir esa emoción tanto así que ellos se llegaron a sentir satisfechos. automáticamente los niños se ponen felices, se puede deducir que las estrategias didácticas en la clase fomentaron en el desarrollo de ir logrando alcanzar el objetivo que se pretendió llegar por cada una de estas estrategias dentro de la clase también se analiza un poco más el comportamiento de cada estudiante se deduce que algunos estudiantes practican actividades deportivas fuera de la clase que tienen de educación física en el colegio, algunos informan que están en fútbol, Patinaje, natación, baile, taekwondo, etc. Por ende, ellos están practicando una disciplina donde les fomentan valores como el respeto, tolerancia, incluso el compañerismo con equidad.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Por lo cual los niños se destacaron en la clase de educación física al momento de su participación porque se observó que existieron participativos y colaboradores con el profesor y con los compañeros y las profesoras destacaron un excelente comportamiento y una lingüística al momento de estar en el entorno educativo, de igual manera se derivó en el entorno social al actuar de la misma forma. A comparación de otros tipos de niños los cuales son callados o son con poco interés este tipo de estudiante se a observó que no practicaban actividades cualesquiera fuera del entorno escolar, algunos son colaboradores, pero hay otros que son muy poco colaboradores y sedentarios en lo que llegaron a realizar. Pero hay algo que se debe destacar y es al momento de realizar la clase de educación física y decirles que se va a realizar juegos cooperativos todos quieren participar de la mejor manera sin ser competitivos solo con el objetivo de lograr divertirse. La actividad que a ellos más les gusta el poder jugar, expresan emociones que no se pueden explicar más que de felicidad.

Al motivar excelente desarrollo en la presente investigación se inculco ciertas cosas que aún no se miraba en las prácticas de Educación Física se estudió en la planeación en cada actitud de los estudiantes, donde ellos manifestaban sus relaciones entre ellos en el cual se llevó una mejor comunicación especialmente entre los estudiantes del grado tercero. Se acaba destacar que, durante el estudio que se realizó en cada procesos se pudo verificar ciertas formas como se lograba manejar la situación que se vivía entre relaciones afectivas fomentando la inclusión en cada individuo dando interés de dar un mejor cambio en el grado tercero una vez dado de este proceso que se vivió con momentos de alegría y diversión satisfacer una sociedad mejorada en donde nosotros como futuros docentes del área de Educación Física es importante e imprescindible en la actualidad de como ellos observan a la hora de expresar el profesor al conocer las virtudes de lo que se llegó al conseguir un excelente desarrollo en el proyecto de investigación sin embargo fue paso por paso que se fue dando en ir corrigiendo y perfeccionando y satisfacer en ciertas maneras las necesidades requeridas por el profesor que en cada acción les dé a conocer que cada estudiante asume su rol en donde el coloca donde él se coloca en los zapatos de otro y de una manera formal se relacionaban con los otros compañeros de estudio es decir respetando y valorando las propias ideas, en cuanto las relaciones culturales de la forma de pensar de cada uno debido que el comportamiento de los

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

estudiantes del grado tercero es muy relativo en el contenido específico y el objetivo que se realizó en cada clase y que se dio un buen uso de campos libres con un buen manejo de grupo y el contacto corporal o choque durante cada actividad que se les explicara para la hora de colocarla en práctica que se pueden tomar como no llevar conductas que dañen las relaciones interpersonales de estos niños y a la agresividad para que no perjudiquen el mejoramiento estudiantil.

Como futuros licenciados en Educación Física, en la temática de trabajo en este informe pedagógico nos permitió abordar diferentes estrategias lúdicas y recreativas en la pedagogía encamina al desarrollo en su diario convivir con sus demás compañeros mirando que cada estudiante maneja su diferente mundo su diferente forma de pensar, en que cada docente maneja sus estrategias, metodologías, estilos de enseñanzas educativas, para fomentar valores en el ámbito escolar y proyectarlos a la sociedad. El educador debe romper paradigmas en cada momento, en darle un compartir e ir creando un nuevo líder que se busque en cada juego cooperativo que aporten sus ideas cada niño que se rescató mediante la solidaridad y respeto por las ideas y la forma de proceder de los compañeros en sus diferentes culturas al respeto de sus rasgos y no aceptar trabajos individuales, sino que hacer trabajos colectivos para la educación, también de haber otorgado calidad de vida social y tener una excelente inclusión educativa.

Implementando actividades claras con la ayuda de los juegos cooperativos se fortaleció la claridad y destacando la importancia que en los niños del grado tercero formaban en cada juego explicado por el docente de Educación Física, cada opinión que se escuchó en los compañeros atrayendo la locomoción en cada individuo en etapa del recreo o a la hora de participar en las actividades lúdicas al manejar en cada clase se nos daba la oportunidad de recalcar lo bueno y lo malo que cada niños de la I.E.M San José Bethlemitas manifestaba al tener comunicación hacia al otro compañero se les explica que entre más amigables que seamos vamos aportando a la bonita educación social y se implementó en incluir a niños que se vean afectado por las burlas de los demás compañeros.

En la ayuda de las intervenciones educativas que se colocó en cada practica pedagógica y en actividades que los niños abordaban en defender el comportamiento y la solidaridad que el niño sea comportado en varias situaciones tanto con los docentes o en su núcleo familiar, desatando

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

también el mal vocabulario de todo esto se situó por medios de juegos cooperativos ayudando que haya una mejor implementación en los niños del grado tercero. Se da una organización adecuada en todo lo sucedido de las clases de Educación Física mantener unas excelentes estrategias que aporten en situaciones difíciles y estén abordadas en cada sesión que tuvimos con los estudiantes para ir mirando resultados que se perfecciono en momentos que de compartir con los niños en las clases y participara en actividades lúdicas.

Los juegos cooperativos fueron la base para proporcionar efectos de carácter positivo sobre cada uno de los niños y de manera individual o formando grupos de tres máximo para observar cuantas actitudes, conductas y demás comportamiento asociados, en diferentes contratiempos que se vivió en relaciones interpersonales que se desarrollaron dentro del aula o en espacios libres implementando los diferentes propósitos que persigue el juego de roles que se desarrolló en el cooperativismo en la formación en personas más capacitadas para llevar una integración grupal en el que se mejoró la relaciones interpersonales entre sí, nosotros como futuros licenciados y en el conocimiento del área de Educación Física se fomentó la inclusión a través de juegos cooperativos en la vida escolar.



Figura 8 Actitud y comportamiento

Nota: esta investigación en este sentido, se buscó la mejor participación de los niños del grado tercero donde cada uno aporte su idea individual en un ambiente diferente que se genera una mejor orientación o dar oportunidades hacia unas metas colectivas que se deben centralizar sus relaciones en la unión y el buen acercamiento entre estudiante alumno, el desarrollo del ser humano, no plantean en ganar o perder la propuesta se centra en la participación y las relaciones

interpersonales para alcanzar un objetivo común, el plantear los valores grupales como trabajo en equipo no mostrando como ese egoísmo y nada de interés sino que al contrario ser una persona colaborativa con las demás personas.

10.3 Analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlemitas.

Los juegos cooperativos propuestos en el informe final, se realizó la disminución de manifestaciones agresivas y/o discriminación presente en los niños que llegó a llevar a cabo las clases de Educación física. El objeto de esta investigación fue promover actividades que sensibilizaron la cooperación, el compañerismo y la solidaridad, facilitando así la interacción con el otro, el acercamiento y la participación de todos, donde predominaron los saberes colectivos a los individuales contribuyendo en la regulación del comportamiento de los niños y niñas, y así se logró la concientización de los estudiantes sobre el respeto, la solidaridad y el compañerismo entre todos. Con este informe educativo de los juegos cooperativos se buscó fortalecer las relaciones interpersonales en los niños y niñas a través del diseño de un plan de actividades, en las cuales intervienen las relaciones íntimas, afectivas, sociales, educativas y entre otras para fortalecer la interacción social y comunicación asertiva a través del proceso comunicativo, el desarrollo cognitivo y la interacción social que estuvo presente en un grupo de niños que busco aprender y experimentar con su entorno.

Dentro del desarrollo de la presente investigación y teniendo en cuenta su objetivo, se evidencio que a través de los juegos cooperativos trabajados en clases de educación física junto a los estudiantes del grado 3ro de la I.E.M San José Bethlemitas se consiguió identificar que los niños y niñas presentaron diferentes problemáticas relacionadas con la interacción en los estudiantes debido a factores tales como: discapacidad física y psicosocial. Esta problemática estuvo presente en un cierto rechazo propicio entre diferentes compañeros de este curso, la inserta situación que evidencio alcanzo casi llegar a afectar su parte emocional causando daños en el

Comentado [P4]: Corregida la triangulación hermenéutica

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

desarrollo de su autoestima y/o personalidad conllevando a la discriminación en los estudiantes con distintos tipos de capacidades.

Con la ejecución de los juegos cooperativos se investigó fomentar la inclusión en la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas de la ciudad San Juan de Pasto, se obtuvo en cuenta lo importante que fue dar a conocer los elementos generadores para la igualdad en toda la comunidad educativa y en especial la comunidad social de cada niño de grado 3ro que se realizó este proyecto educativo. Con la investigación se indagó resaltar la importancia de la inclusión, tanto en el ámbito social como educativo, en cuanto a que todos estuvieron iguales y se obtuvo derechos y oportunidades. Cuando se habló de la inclusión social, lo que se rebuscó preexistió la igualdad en los derechos humanos y mejorar de forma integral sus condiciones de vida, su objetivo principal se enfatizó en que una persona o grupo de personas obtuvieron una serie de oportunidades y privilegios educativos, sociales, laborales y económicos como el resto de las personas de la sociedad en la que vive.

A media que se realizó las observaciones en el grado 3ro (estos niños se encontraban en edades de 10 a 12 años; son 28 estudiantes en un total de 11 mujeres y 17 hombres de los cuales 5 presentaban diferencias cognitivas y motrices estando en un promedio de estrato 1 a 2 personas con pocos recursos económicos). Y en otros cursos de la institución se calculó que la exclusión no se reflejaba en estudiantes por pertenecer a diferentes grupos étnicos, pues, aunque en el grado 3ro no había presencia de estudiantes afrodescendientes en otros cursos si los había y no hay un ambiente de exclusión u otro tipo de discriminación hacia los niños; por lo tanto, es propio decir que la institución si fomentaba la inclusión social. Por otro lado, la discriminación entre estudiantes que se obtuvo estar a la mira que lo presentaban a niños con discapacidades físicas y cognitivas, el grupo de estudiantes contaban con un grupo de docentes capacitados para dar las herramientas necesarias a esta comunidad estudiantil; por ejemplo, la institución contaba con una educadora profesional en lenguaje de señas y una educadora en Educación física que se enfocaba en trabajar dificultades físico-motoras presente en algunos estudiantes; así mismo, se pudo evidenciar que se presentaron algunas dificultades en cuanto que en algunas ocasiones la docente encargada del grado 3ro tuvo dificultades para hacer partícipes o incluir a todos los estudiantes en las diferentes

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

actividades que se desarrollaban dentro del aula, esto debido a que se manejaba un modelo de enseñanza convencional, tradicional el cual no fue modificado ni optado por alternativas de educación donde las clases dejaban de ser tan ortodoxas y todos tuvieron un papel fundamental a la hora de trabajar ya sea individual o en grupo entre los estudiantes del plantel educativo.

La aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del grado 3ro, se diseñaron pautas comunes que ayudaron a un mejor manejo de los problemas que se presentaron en los infantes; sin embargo, no implicaron una solución a las problemáticas que se desplegaron, pero si a mejorarlas ya que se hizo consiente a los niños de que el trabajo en equipo es posible. Se realizó dichos juegos que incrementaron habilidades, capacidades y creatividad que por el cual se logró encontrar solución a nuevos problemas ya que en este tipo de juegos se llegó a buscar que todos se unieron de manera que no compitieron los unos con los otros si no por el contrario que se obtuvo que todos hicieron un equipo donde jugaron con todos y no contra todos permitiéndoles ser libres frente a la exclusión de sus propias capacidades en donde se hizo que los estudiantes aprendieron unificar sus diferencias y no a excluirlas, a que se facilitó y se mostró respeto hacia ellos y sus discordias, se apoyó hasta que alcanzaron el esfuerzo y el trabajo en equipo donde surgieron compartir sentimientos y ser conscientes de que se sintieron conforme el uno con el otro en que afirmaron mutuamente en diferentes realidades y necesidades durante el juego; aquí el docente motivo a los estudiantes de forma positiva para ir favoreciendo la empatía, la confianza y comunicación entre ellos.

Con la estructuración de los planes educativos en el área de educación física se ayudó a que se brindara mayor inclusión estudiantil y social en el que se obtuvo como resultado la conducta de los infantes del grado 3ro de la institución educativa San José Bethlemitas bien que mejoró notablemente al a ver fomentado la relación entre estudiante-maestro, maestro-estudiante y estudiante-estudiante en que haya sido más empática, por siguiente llego así a fortalecerse los lazos de amistad y compañerismo sin importar que condición física y/o cognitiva presentaba el niño o niña al momento que se estuvo realizando las actividades y juegos cooperativos que el profesor haya planteado para el desarrollo de la clase. Con la implementación de este tipo de estrategias metodológicas se buscó que entre los estudiantes se generó una mayor y mejor

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

comunicación donde se dio lugar a que cada estudiante aporte su granito de arena y fortalezca su emocionalidad dentro de la clase de educación física.

Una de las dificultades que se observó en el grado 3ro de la institución educativa es que no cuentan con un docente para la asignatura de educación física optima, la clase es dirigida por la docente asignada al mencionado grado como lo establece la malla curricular de la institución, dicha profesional no tiene la preparación idónea para la ejecución de las actividades a desarrollar dentro o fuera del aula con los estudiantes, esto ha ocasionado que los estudiantes que presentan capacidades diferentes tengan dificultades al momento de realizar la actividad física y sientan el rechazo de sus compañeros ocasionando así el desinterés de estos niños y se alejen de la clase de educación física; de igual manera, los materiales didácticos con que cuenta la institución educativa San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto para el desarrollo de la asignatura en la población escolar con diversa capacidades no son los adecuados, por lo que se hace necesario un ajuste en el material didáctico que posee la institución.

De aquí, parte la importancia que tiene la vinculación de los juegos cooperativos en la institución educativa San José Bethlemitas como estrategia pedagógica para fomentar en los estudiantes valores como la equidad, la honestidad, la tolerancia, el respeto, entre otros, a través de la ejecución de actividades que fortalezcan al conjunto de estudiantes quienes cada día deben enfrentar y sortear distintas situaciones, las cuales se pudo contribuir al desarrollo de habilidades y posturas para enfrentar los distintos escenarios a los que estarían expuestos y así propiciar la integración dentro del curso para un adecuado manejo de los comportamientos y actitudes ante las situaciones que enfrentaron como grupo ya sea en los momentos de victoria o de derrota a fin de dar un mejor manejo a los niveles de tolerancia o de frustración para la minimización de comportamientos agresivos en los infantes.

Con la ejecución de los juegos cooperativos se hizo que los niños aprendan a compartir, a relacionarse con otros niños de una manera adecuada, aprendan a preocuparse por los sentimientos de los demás, a no dejar a nadie fuera de la actividad que se está desarrollando. Esto favoreció a que los niños trabajen para un fin común basado en la obtención de aspectos constructivos y puedan así acoplarse de una mejor forma a la sociedad. Es importante que los estudiantes tengan una

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

interacción positiva ya que esto logra la disminución de agresiones físicas, verbales o el rechazo entre compañeros. En la aplicación de los juegos cooperativos se afirma que sirven como un medidor para la solución de conflictos provocando que se genere unión de grupo, de igual forma hay aprendizaje personal y ayuda a mejorar la resolución de problemas en el diario vivir.

Los juegos cooperativos, Pujolás (2001) explica que el aprendizaje cooperativo también propicia un clima de respeto, asegurando condiciones de motivación y autoestima y así poder aprender. Esta motivación es la que en las clases de Educación Física se ha podido observar, y por la cual las niñas que solían mantener un rol pasivo, optaron por ser partícipes y protagonistas de la actividad.

Se fortaleció estos aspectos en los infantes contribuimos con la problemática presente en la Institución, ya que, al fortalecer estos aspectos mediante los juegos cooperativos los estudiantes empezaran a trabajar en conjunto sin competencia alguna, ayudando así a determinar lazos sociales más fuertes basados en el respeto, tolerancia y empatía. Mediante esta alternativa de plan educativo los niños empiezan a fortalecer su autoestima teniendo un desarrollo interpersonal y social donde empezarán a comprender que ser diferentes puede ayudar a formar y buscar soluciones a un problema común mediante la unificación de sus diferencias y no solo, sino que la convivencia podrá mejorar y el relacionarse unos con otros no será tan complicado.

Mediante diversos estudios (data de los años 70's) se dio a conocer que la importancia de la cooperación sobre la competición. Mínguez (2009) define el aprendizaje cooperativo como una manera de construir conocimientos trabajando a través de la formación de grupos heterogéneos cuyos componentes son interdependientes y comparten un espacio, unos objetivos comunes, unos materiales de aprendizaje y unos cargos que implican cierto grado de responsabilidad.

Mantener a un conjunto de estudiantes entretenidos y que se interesen por lo que están aprendiendo normalmente no es trabajo fácil; ya sea fuera o dentro de un aula de clases, ya que se debe integrar al estudiante para que obtenga incidencias de desarrollo emocional; ya sea fuera o dentro de un aula de clases. Este es un punto que nos favorece a la hora de poner en marcha nuestro proyecto de juegos cooperativos, pues no solo estamos fortaleciendo aspectos importantes en los niños, sino que también ayuda al docente a que el niño se interese por aquello que se le enseña

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

pues es un juego que lo educa en cuanto a valores que ayudaran en su desarrollo integral como persona a futuro, no solo trabajamos la parte recreativa, por dentro el niño está desarrollando su parte psicomotor que le aporta desarrollo cognitivo y social, mejorando así la problemática que hemos expuesto anteriormente.

Con todo esto cabe añadir que al estimular la parte recreativa del niño se apoyó a que éste crezca de manera más sana, además así él desarrollará una capacidad cognitiva que le permite crear, organizar, planificar, relacionarse e incluso aprender a regular sus emociones, provocando de esta manera que sus relaciones interpersonales y su vida social sea más sencilla a la hora de ponerla en práctica. Recrear no solo significa jugar, en este caso empezó a usar alternativas de aprendizaje para los infantes, de manera que ellos aprenden no solo a través de un lápiz y papel, empezarán a aprender mediante la interacción entre ellos y su entorno.

La misma integración cooperativa que implica alejar la discriminación por no utilización de la competitividad afirma el proceso de aprendizaje como instrumento pedagógico haciendo a un lado el de enseñanza, como metodología de educación; esto significa, que el maestro debe separar desde de su mente y desde de su práctica la estrategia de enseñanza-aprendizaje ya que en la formación cooperativa solo existe la estrategia de aprendizaje, en el que se quita la idea de la superioridad evitando la imposición y aceptando de manera definitiva que sea aprende haciendo. Este proceso debe llevar necesariamente al estudiante a comprender que la investigación se logró llevar a cabo con la utilización del juego en el proceso de aprendizaje. De esta afirmación se pudo afirmar comprender el texto en el cual reflejan la importancia de innovar las clases para acercar al estudiante a un aprendizaje diferente, pero, que genere el impacto necesario para un entendimiento y una comprensión eficientes a partir de lo cooperativo y que se aprende en el juego.

Analizar sobre juegos cooperativos como una estrategia pedagógica nos lleva a recorrer la historia del pensamiento pedagógico con Gross, Piaget y Vygotsky quienes entienden el juego cooperativo como desarrollo del pensamiento como capacidad de razonamiento centrado en lo cognitivo y formación de habilidades en una acción que en el mismo juego se desarrolla como interacción social y como cooperativo, esa misma interacción se transforma en aprendizaje, que permite al niño formarse para la vida que implica responsabilidad, tanto individual como colectiva.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Cuando se habla de juegos cooperativos como estrategia pedagógica, quiere decir, que se procura conseguir un aprendizaje significativo que implica. Asimilar este concepto es afirmar que se requiere que los estudiantes tengan presentes los conceptos para poder afianzarlos; por tanto, es importante diagnosticar los saberes teóricos que tienen los estudiantes para llevar a la práctica en los juegos cooperativos que implican relaciones de no competitividad y posibles de aplicar en la vida.

Lo fundamental en el juego cooperativo es que los estudiantes implementaron lo participativo para obtener un cambio en lo cognitivo, en lo conductual, en lo ético y en lo afectivo que se refleja en unas acciones positivas de relación social, alejadas de todo lo que implica competencia; pues, cada juego cooperativo confiere reflexión sobre las acciones, pero, atendiendo en una acentuación cognitiva y reflexiva sobre lo que significa jugar de manera cooperativa sin competitividad individual. Dicho de otra manera, es conveniente subrayar que todo juego cooperativo permite que los estudiantes argumenten respuestas con juicios críticos al plantearles problemáticas reales y puntos de vista que desarrollen su sensibilidad frente a sus actos (Sanz Martos).

Pues este pensador describe el juego cooperativo como una serie de personas que trabajan por un mismo objetivo y presentan una misma necesidad que requiere implementar la cooperación y la sensibilidad de cada uno de los que están persiguiendo ese mismo fin; de esta manera la estrategia pedagógica consistirá en cultivar en la mente de cada uno una consciencia de un comportamiento grupal atendiendo en la vida a un sentimiento de necesidad de cooperar para progresar y establecer una paz comunitaria y duradera; pues, el juego cooperativo es un medio que da la oportunidad, a los estudiantes, de aprender juntos; puesto que el juego mismo implica interacción, diálogo y responsabilidad aplicados a los roles que les asignan en la participación grupal.

Si se afirma, que los juegos cooperativos son aplicables a una estrategia pedagógica es porque se debe comenzar desde la convicción del maestro de que el estudiante, sobre todo el de primaria, no es una persona en miniatura, sino una persona que merece respeto que según lo

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

definido por Turner es: “La noción de que todas las personas tienen valor y todas las ideas deben ser compartidas y tomadas en serio. El respeto también se refiere a comprender que a todo el mundo se le da bien algo y que todos tienen un lugar en la sociedad.”. Este bien o valor social se hace práctico cuando se aleja la competencia y la superioridad de uno sobre otro y se reconoce la alteridad haciéndola práctica para que de esta manera se diseñe una pedagogía que forma para la vida que se involucra en una sociedad que merece ser justa y pacífica. Es menester hablar de una sociedad justa en cuanto que se reconoce a cada uno lo que le corresponde y de una sociedad en paz porque es una sociedad justa. Los juegos cooperativos se pueden considerar como estrategia pedagógica en cuanto que ayuda a corregir la conducta de los estudiantes en el aspecto relacional con tratos afectivos alejados de toda competencia que muchas veces es desleal y cuantitativa antes de ser cualitativa, es decir, que se dé por apoyo, ayuda y colaboración. Visto desde otro ángulo y siguiendo a León Moreno, quien afirma que: “uno de los problemas actuales y más graves en nuestros centros educativos es el bullying o acoso escolar y que requiere la intervención y el compromiso tanto de formadores, directores de centros educativos, educandos y padres de familia (quienes son los primeros formadores), por cuanto es mejor adelantarse al problema y prevenir”. Es bueno profundizar en este problema por cuanto existen diferentes afirmaciones que llevan a redondear el concepto, como por ejemplo el de Olweus, quien afirma: “el acoso escolar es una acción negativa que puede darse por el contacto físico, con palabras, con un comportamiento no verbal que puede ser mediante gestos o, por excluir de modo intencional a un estudiante, de un grupo de estudio. El acoso escolar puede producirse mediante conductas diferentes. A pesar de compartir los rasgos comunes de desequilibrio de poder, intencionalidad y reiteración, muestran también una especificidad que debe ser tenida en cuenta a la hora de interpretar sus consecuencias y deducir la mejor manera de intervenir. Se distinguen conductas de exclusión social (ignorar y no dejar participar); agresión verbal (insultar, poner apodosos o “marcantes” ofensivos, hablar mal del otro); agresión física directa (pegar); agresión física indirecta (robar, romper, esconder); amenazas; acoso sexual (verbal o físico)” como se puede ver; este problema tiene inmersa una cantidad de afectaciones en los adolescentes, tanto de tipo psicológico, como verbal o físico; se produce por una o más personas, con la intención de intimidar y sacar provecho de ello, ejerciendo autoridad y

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

tratando de que la víctima se sienta menor, débil, frágil, sin darse cuenta del daño que están causando, además de la inseguridad que ocasionan en la víctima, que la lleva a pensar en una cantidad de defectos que puede tener en su parte personal. Es por ello el afán de encontrar soluciones, por medio de estrategias lúdico-pedagógicas que permitan identificar esta problemática de acoso escolar en la clase de Educación Física y, al mismo tiempo, que el estudiante pueda favorecer sus relaciones personales, para generar una mejor convivencia escolar.

En este sentido se afirmó con certeza que una de las estrategias pedagógicas que ayudaron a prevenir el problema del bullying es la implementación de los juegos cooperativos en todas las áreas cognitivas de todas las instituciones educativas, por cuanto, se implementa la afectividad, el respeto, la alteridad, la confiabilidad, el apoyo y la colaboración entre estudiantes, como estudiantes y docentes; alejando del grupo la competencia. Esta es una afirmación que parte desde la conceptualización de Escalante sobre la estrategia de lo lúdico: “Lúdica: ludens significa lúdica o condición inherente al hombre, que involucra cognición y emoción asociada al disfrute en un contexto de interacción social” y Campo afirma que: “Lúdica es una dimensión humana de carácter natural que integra tanto en la disposición como la actitud y la necesidad existencial de diversión, entretenimiento y goce”; el juego lúdico es una forma espontánea, placentera, fuente de desarrollo creativo, de autoaprendizaje, de investigación y de autodescubrimiento. El desarrollo de valores y actitudes se da en las experiencias de socialización, comunicación y las relaciones abiertas; de igual forma, el juego lúdico ejercita todas las capacidades del individuo, ayuda al progreso de la personalidad total, como desarrollo de cada una de las funciones fisiológicas, intelectuales y sociales. (Mariotti, 2011).

Con las anteriores investigaciones y conceptualizaciones se puede reafirmar que una de las estrategias pedagógicas que llevan a una formación integral en la que no haya competencias como se las mira en el mundo actual por el poder, el tener y el saber, es la integración de los juegos cooperativos en todas las áreas del conocimiento.

De la misma manera que se afirmó que para evitar el bullying se hace necesario la intervención, la responsabilidad y el compromiso de adultos responsables como maestros y/o padres de familia; también, se pudo afirmar que para llegar a un grado tercero de educación básica

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

con principios de integración grupal, se debe iniciar desde la primera infancia, en hogares comunitarios con esta característica formativa de la personalidad que se adquiere como lo afirman los autores Loos y Metref quienes mencionan que, en pedagogía “el juego se define como el medio que pertenece a la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia”; lo que significa que el aprendizaje y formación integral se hace en la primera infancia, con juegos que son la forma inmediata de conocer y descubrir posibilidades de crecimiento y maduración evolutivas; si esas posibilidades son evolutivas, significa que la importancia del juego se centra en el análisis o evaluación del comportamiento de cada uno para canalizarlo hacia la colaboración; por eso, estos autores como otros relacionan los juegos de los niños como el trabajo en los adultos.

Así que el juego es una forma de exploración y descubrimiento de la propia corporalidad, del movimiento y de la interacción con los demás y con el ambiente circundante, donde la atención debe ponerse en el proceso y no en el resultado final. (Loos y Metref).

Entonces, en la I.E.M.S.B los niños de grado tercero (objetivo de esta investigación) nos lleva a descubrir que su procedencia social en unos barrios donde hay poca capacidad de comunicación por el trabajo de los padres de familia y la falta de tecnología en los hogares de formación hace falta un fortalecimiento en el desarrollo integral de la personalidad que lleve a cabo una formación de inter e intra comunicación grupal y personal respectivamente. Por tanto, es en este punto, que se debe acentuar ese proceso pedagógico que lleve al estudiante de tercero de educación básica de la I.E.M.S.B a tener una formación pedagógica que le sirva para la vida en un ambiente igual o diferente al de su formación inicial, pero que necesariamente debe avanzar tecnológicamente con la evolución del mundo. Con toda esta información adquirida por medio de análisis de autores reconocidos en el tema se puede concluir que en la I.E.M.S.B de la ciudad de Pasto se profundice con sus profesionales en la conveniencia de formar de manera integral a los estudiantes mediante la utilización de diferentes estrategias pedagógicas que logren que el aprendizaje sea una experiencia significativa para ellos de modo que sea de utilidad para sus vidas ya que es aceptable que la pedagogía es una herramienta de formación para la existencia de la persona.

11. Conclusiones

De acuerdo con todo lo vivenciado en todo el proceso de investigación con los estudiantes de 10 a 12 años de la Institución educativa San José Bethlemitas de la ciudad de pasto se concluye que: A partir de la investigación del proyecto pedagógico se hizo un acercamiento a las realidades que viven los estudiantes de la Institución San José Bethlemitas, de esa forma, a partir las prácticas de los educadores e investigadores se pudo comprender que la educación en la zona urbana es muy diferente a la zona rurales, además incluyen la cultura y tradiciones con trato a la formación del ser.

A partir de la metodología utilizada, las técnicas de recolección de información coexistieron acertadas ya que se diseñaron para dar una excelente claridad al cumplimiento de los objetivos diseñados, puesto que, mediante su estudio se logró obtener información necesaria para realizar justa intervención pedagógica, en ese sentido la observación participante permitió evidenciar como fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos en los estudiantes, ayudando a entender por qué se presentaba la problemática.

También, se llevaron dichas actividades lúdicas y recreativas con juegos cooperativos llevados a cabo desde la didáctica se generó múltiples beneficios y derecho al respeto de cada uno de ellos para un mejor desarrollo integral de los niños beneficiando un aprendizaje reciproco y espontaneo. Por otra parte, mediante un grupo óptico se aprovechó recolectar la mayor información de forma grupal, en el cual a partir de las actividades en los juegos cooperativos planteados por los docentes de Educación Física se crearon momento tanto divertidos y emocionalmente desde el participar de cada estudiantes, entonces se pudo evidenciar, que una buena planeación de las actividades que se desarrolló en cada sesión de las clase de Educación Física hace que los niños del grado tercero se sientan a gusto entre docente y compañeros.

Este informe final de investigación se apoyó en diferentes pensamientos tanto empíricos como teórico y lúdicos, donde se parte el buen concepto de la inclusión en estos niños del grado tercero de la Institución Educativa San José Bethlemitas.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

A partir de la investigación del proyecto pedagógico se hizo un acercamiento a las realidades que viven los estudiantes de la Institución San José Bethlemitas, de esa forma, a partir las prácticas de los educadores e investigadores se pudo comprender que la educación en la zona urbana es muy diferente a la zona rurales, además incluyen la cultura y tradiciones con trato a la formación del ser.

A partir de la metodología utilizada, las técnicas de recolección de información coexistieron acertadas ya que se diseñaron para dar una excelente claridad al cumplimiento de los objetivos diseñados, puesto que, mediante su estudio se logró obtener información necesaria para realizar justa intervención pedagógica, en ese sentido la observación participante permitió evidenciar como fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos en los estudiantes, ayudando a entender por qué se presentaba la problemática.

También, se llevaron dichas actividades lúdicas y recreativas con juegos cooperativos llevados a cabo desde la didáctica se generó múltiples beneficios y derecho al respeto de cada uno de ellos para un mejor desarrollo integral de los niños beneficiando un aprendizaje recíproco y espontáneo. Por otra parte, mediante un grupo óptico se aprovechó recolectar la mayor información de forma grupal, en el cual a partir de las actividades en los juegos cooperativos planteados por los docentes de Educación Física se crearon momentos tanto divertidos y emocionalmente desde el participar de cada estudiante, entonces se pudo evidenciar, que una buena planeación de las actividades que se desarrolló en cada sesión de la clase de Educación Física hace que los niños del grado tercero se sientan a gusto entre docente y compañeros.

Según todos los resultados obtenidos Este informe final de investigación se apoyó en diferentes pensamientos tanto empíricos como teóricos y lúdicos, donde se parte el buen concepto de la inclusión en estos niños del grado tercero de la Institución Educativa San José Bethlemitas fomentando así una mejor calidad de vida estudiantil y que todo lo que se aporte sea adquirido para mejorar su vida social, que todo lo que se propuso y todo lo que se intervino fue en colaboración a la participación de ellos mismo.

12. Recomendaciones

Como primera disposición se plantea como fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos es de vital importancia dentro de la universidad CESMAG en vista que desde allí el estudiante comienza a relacionarse con su entorno y sociedad centrándose en edades tempranas. En aquel momento, es oportuno mencionara algunos elementos que son tan valiosos y deberían considerarse o abordarse por parte del programa de Educación Física en su plan de estudio con el objetivo de ampliar malla curricular en el buen beneficio de reflejar una excelente ética profesional en futuros docentes en formación, dándoles un mayor conocimiento y nuevas herramientas para enfrentar situaciones que en lo posible se pueda intervenir en diferentes escenarios y contextos educativos, de esa modalidad se tenta el buen conducción teórico y práctico en las clase y confrontar cualquier inquietud en estas ocasiones que se mire con los niños.

A su vez, en manera de recomendación y siguiendo la educación continua dentro del área de Educación Física de la universidad CESMAG se debería recolectar información valiosa e implementar conocimientos plasmado que apliquen en la malla curricular en un plan de estudios brindado oportunidades de nuevos espacios que se gran ayuda para brindar nuevos conocimientos realizando seminarios de intervención con la relación de fomentar la inclusión a través de juegos cooperativos en donde los cuales sean recreativos y que todos ayuden a desarrollarlos de la mejor manera y profundizando y actualizando en diferentes contextos. Es pertinente que se dé continuidad a este trabajo de investigación y proyecto pedagógico vista que es muy trascendental reiterar que fomentar la inclusión en cualquier ámbito de las áreas que se vea un excelente trabajo en grupo y que no sea excluido por sus otros compañeros de colegio.

Se entiende que los juegos cooperativos son importantes para reforzar y adquirir conocimientos de forma consciente, donde los estudiantes juegan de manera a divertirse, pero están en forma de aprendizaje por la razón que ellos deben de tener en cuenta cual es el objetivo de esta recomendación entre ellos se proporcionan espacios de interacción y recreación mutua.

Referentes

- Arteaga M. (2015) Investigación Crítico-Social. Investigación en Ciencias Sociales en el siglo XXI. <https://sites.google.com/site/investigacioncsociales/investigacion-historico-hermeneutico>
- Callado, C. V. (2015). La Pedagogía de Cooperación en Educación Física, Los Juegos Cooperativos. Pg213, <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345741428042.pdf>
- Carrasco, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos, *Acción Psicológica*, vol. 4, núm. 2 pp. 26. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- David Sánchez, Robles Bello . (2022). Madrid, España. *Revista Española de Orientación y psicopedagogia* .
- Domingo, T Ana, P, Carlos, H. (Junio del 2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. *Edfdeportes.com*. <https://efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>
- F. Cáceres, M. Granada, M. Pomés. 2018; *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, vol. 12, 181-199 . <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>
- Marta, L. (2003). *El pensamiento de Paulo Freire, sus contribuciones para la educación*. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Runge, Andrés Klaus. (2002). Una epistemología histórica de la pedagogía: El trabajo de Olga Lucía Zuluaga. *Revista de Pedagogía*, 361-385. Pag.3. de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000300002&lng=es&tlng=es.

Sanches, C. (02 de febrero del 2021) ¿Qué es la inclusión social?). *Acción contra el hambre ONG*. <https://www.accioncontraelhambre.org/es/que-es-inclusion-social>

Toala Ponce, S. R., Quiñónez Ortiz, E. C., & Gómez Pinillo, L. Y. (2020). La indisciplina y sus factores en la enseñanza aprendizaje. *MLS Psychology Research* 3. <https://www.mlsjournals.com/Psychology-Research-Journal/article/view/392/841>

Valverde, L. (1991). El diario de campo. *Revista Trabajo Social*. 308-319, pág. 309. <https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Wilmar, R., (diciembre 2017). La Inclusión: Una historia de exclusión en el proceso de enseñanza y aprendizaje, *Cuadernos de lingüística Hispánica*. Vol 3. Pag: 219. <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n30/0121-053X-clin-30-00211.pdf>

Allen, K. E., Cowdery, G. E., Paasche, C. L., Langford, R., Nolan, K., & Cipparrone, B. (2015). *Inclusion in early childhood programs: Children with exceptionalities*. Nelson Education.

Bequer, G. et al. (1993). *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. CubaBooth, T., &

Ainscow, M. (2015). *Guía para la educación inclusiva: desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Botías-Cegarra, J. (2015). La Educación Física Inclusiva: su función socializadora en el alumnado con discapacidad (Bachelor's thesis).

Briseño, G. (2021). Aspectos que dificultan la inclusión: los problemas que persisten en el sistema educativo. <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/aspectos-que-dificultan-la-inclusion-los-problemas-que-persisten-en-el-sistema-educativo>.

Calvar, C., Bastarrica, O., López, A., Gamito, R., & Serna, J. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem: Didáctica de la educación física*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/211361>.

Cárdenas, G. A., Soto, C., & Becerra, D. A. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 303-331

Casey, A. (2012). Cooperative Learning through the eyes of a teacher-researcher and his students.

Casey, A. (2014). Models-based practice: great white hope or White elephant? *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(1), 18-34.

Casey, A., & Dyson, B. (2009). The implementation of models-based practice in physical education through action research. *European Physical Education Review*, 15(2), 175-199.

Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature. *Quest*, 67(1), 56-72.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Casey, A., Dyson, B., & Campbell, A. (2009). Action research in physical education: Focusing beyond myself through cooperative learning. *Educational Action Research*, 17, 407–423.

Cueto, D. (2014). El trabajo mediante tarjetas en Educación Física: cooperación y variedad en las actividades de orientación deportiva para el Tercer Ciclo de Educación Primaria. En C. Velázquez, J. Roanes y y F. Vaquero (coords.) *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 338-350). Valladolid: La Peonza.

Darnis, F., & Lafont, L. (2013). Cooperative learning and dyadic interactions: Two modes of knowledge construction in socioconstructivist settings for team-sport teaching. *Physical Education and Sport Pedagogy*, iFirst Article.

Davidson, R. J., & Goleman, D. (2012). *Training the brain: Cultivating emotional skills*. Northampton, MA: More Than Sound.

Diccionario de las Ciencias de la Educación. (1983): Vol. II. Santillana.

Dyson, & A. Casey (eds.) *Cooperative learning in physical education: a research-based approach* (pp. 75- 87). London: Routledge.

Dyson, B. (2001). Cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20, 264–281.

Dyson, B. (2002). The implementation of cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22(1), 69–85.

Dyson, B. (2005). Integrating cooperative learning and tactical games models: focusing on social interactions and decision making, in L.L. Griffin & J. Butler (eds) *Teaching Games for Understanding. Theory, research and practice* (pp. 149-168). Champaign, IL: Human Kinetics.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Dyson, B., & Strachan, K. W. (2000). Cooperative learning in a high school physical education program. *Waikato Journal of Education*, 6, 19–37.

Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport Education, Tactical Games and Cooperative Learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56, 226-240.

Dyson, B., Linehan, N. R., & Hastie, P. A. (2010). The ecology of cooperative learning in elementary physical education classes. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29(2), 113–130.

Fernández-Río, J. & Méndez-Giménez, A. (2008). Nexos de unión entre el Aprendizaje Cooperativo y la Enseñanza Comprensiva (TGfU) para la iniciación deportiva escolar, o la necesidad de evolución en la metodología cooperativa para ampliar su campo de influencia. En C. Velázquez, J.J. Barba y C. Castro (coords.) *Actas del VI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 1-22). Valladolid: La Peonza.

Fernández-Río, J. & Méndez-Giménez, A. (2013). El aprendizaje cooperativo como marco metodológico para la enseñanza de las habilidades gimnásticas en el ámbito educativo. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 400, 38-53.

Fernández-Río, J. (1998). La bicicleta: un material con posibilidades en el aula. *Aula de Innovación Educativa*, 76, 62-64

Fernández-Río, J. (1999). Cooperar para adquirir las bases de una buena condición física. *Élide*, 1, 30-35

Fernández-Río, J. (2000a). La metodología cooperativa: herramienta para la enseñanza de las habilidades motrices básicas en educación física. *Tándem*, 1, 107-117

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fernández-Río, J. (2000b). La trepa y la escalada: contenidos del bloque de actividades en el medio natural fácilmente aplicables dentro del marco escolar. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 62, 27-31

Fernández-Río, J. (2002). El Aprendizaje Cooperativo en el aula de Educación Física para la integración en el medio social. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje. Tesis doctoral, Universidad de Oviedo.

Fernández-Río, J. (2003). Desafíos físicos cooperativos: historia y posibilidades didácticas. *Actas del I Congreso Iberoamericano y III Nacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 1-9). Valladolid: La Peonza.

Fernández-Río, J. (2004). Desafíos físicos cooperativos en el aula de educación física: una experiencia de aventura. *Tándem*, 14, 57-66

Fernández-Río, J. (2005). Actividades físicas cooperativas: Perspectivas y posibilidades. *Jornadas sobre Aprendizaje Cooperativo*. Centro de Profesores de Don Benito-Villanueva de la Serena.

Fernández-Río, J. (2006). Estructuras de trabajo cooperativas, aprendizaje a través de claves y pensamiento crítico en la enseñanza de los deportes en el ámbito educativo. En C. Velázquez, C. Castro y F.

Fernández-Río, J. (2009). El modelo de Aprendizaje Cooperativo. Conexiones con el modelo comprensivo. En A. Méndez (coord.) *Modelos actuales de iniciación deportiva*. Unidades didácticas sobre deportes de invasión (pp. 75-99). Sevilla: Wanceulen.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fernández-Río, J. (2010). La enseñanza de las habilidades motrices básicas a través de estructuras de trabajo cooperativas. En C. Velázquez (coord.) *Aprendizaje Cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas* (pp. 165-186). Barcelona: Inde.

Fernández-Río, J. (2011). La enseñanza del bádminton a través de la hibridación de los modelos de Aprendizaje Cooperativo, Táctico y Educación Deportiva y del uso de materiales autoconstruidos. En A. Méndez (coord.) *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida* (pp. 193- 234). Sevilla: Wanceulen.

Fernández-Río, J. (2014a). Aportaciones del modelo de Responsabilidad Personal y Social al Aprendizaje Cooperativo. En C. Velázquez, J. Roanes y y F. Vaquero (coord.) *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 18-32). Valladolid: La Peonza.

Fernández-Río, J. (2014b). Another step in models-based practice: Hybridizing Cooperative Learning and Teaching for Personal and Social Responsibility. *The Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 85(7), 3-5.

Fernández-Río, J. (2014c). Unidad didáctica de deportes de muro o pared. En A. Mendez (coord.) *Modelos de enseñanza en Educación Física* (pp. 267-307). Madrid: Grupo G5.

Fernández-Río, J. (2015a). El Modelo de Responsabilidad Personal y Social y el Aprendizaje Cooperativo. *Conectando Modelos Pedagógicos en la teoría y en la práctica de la Educación Física. Actas del IV Congreso Internacional de Educación Física*. Querétaro, México.

Fernández-Río, J. (2015b). Models-Based Practice Reloaded: Connecting Cooperative Learning and Adventure Education. *The Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 86(6), 5-7.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fernández-Río, J. y Méndez-Giménez, A. (2013b). La facilitación de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física a través del uso de claves. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 24, 5-8

Fernández-Río, J., Sanz, N., Fernandez-Cando, J., & Santos, L. (2015) Assessing the long-term effects of cooperative learning on students' motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy* (in press).

Gallardo, L. M. G., & Buleje, J. C. M. (2010). Importancia de las TIC en la en la educación básica regular. *Investigación educativa*, 14(25), 209-226.

Garaigordobil, M. (2013). Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de Educación Infantil. *Entre Líneas*, 36, 5-12.

García, A. et. al. (2002), *Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años*. INDE: Barcelona
Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes*. Kapeluz: Argentina

Gómez-Restrepo, C., Bohórquez, A., Pinto Masis, D., Gil Laverde, J. F., Rondón Sepúlveda, M., & Díaz-Granados, N. (2004). Prevalencia de depresión y factores asociados con ella en la población colombiana. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 16(6), 378-386.

Jaramillo, H., Hernández, A., Fajardo, D., & Torres, F. (2021). La Incidencia de los Juegos Cooperativos en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13747>.

Lacayo, M. y Coello. (1992). *Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos*. Talleres de NICOP: Honduras:

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Martínez Martínez, M., (2022) en su estudio de "Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia

Martinen, R., Fredrick III, RN y Villanueva, AJ (2022). REACH para la Salud: Aprendizaje-servicio a través de la educación física. En *Research Anthology on Service Learning and Community Engagement Teaching Practices* (pp. 649-665). IGI Global.

Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. Morata. (Trabajo original publicado en 1969).

Omeñaca, R. & Ruiz, J. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo: España Pérez Oliveras, E. (2008). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*.

Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura Económica: México.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño* (LH Alfonso, Trad.). Madrid: Ramos, M. G. (2000). *Programa para educar en valores*. Paulinas.

Rovegno, I. (2006). Teaching and learning tactical game play at the elementary school level: the role of situated cognition. En N. Wallian, M.P. Poggi, & M. Musard (Eds.) *Co-construire des savoirs: les métiers de l'intervention dans les APSP* (pp. 115-126). Besançon: Presses universitaires de Franche-Comte.

Rueda Pérez, C. A., & Dorado Sapuyes, R. E. (2022). La actividad física como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social en los estudiantes de noveno semestre del programa de licenciatura en educación física de la universidad CESMAG en la ciudad de San Juan de Pasto.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Torpoco Castillo, E. I. (2018). JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

Valencia. (2010). Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

Vaquero (coords.) Actas del V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas (pp. 1-16). Valladolid: La Peonza.

VELÁZQUEZ, C. (2001): "Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz", en: "Actas del I Congreso Estatal de Actividades Físicas Cooperativas. Medina del Campo, 9 - 12 de julio". La Peonza Publicaciones. Valladolid.

Ventura, T. C., Laborda, J. L. A., & Álvarez, Á. L. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 269-282.

Vygotsky, L. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica: Barcelona.

Zapata, O. (1990). El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. Editorial Pax : México.

Báez (1989) resume la necesidad de la psicología escolar como la capacidad de ofrecer respuesta a la necesidad que tiene el sistema educativo de identificar y clasificar a las personas que tienen necesidades especiales. Cuadernos de Lingüística Hispánica n°. 30, julio - diciembre 2017, pp. 211-230. De <https://www.redalyc.org/pdf/3222/322252660011.pdf>

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Aguaded Gómez, J. I., & Fonseca Mora, C. (2007). *Enseñar en la universidad: experiencias y propuestas de docencia universitaria*. España: Netbiblo.

Pujolás, P. (2001). *Atención a la diversidad y aprendizaje cooperativo en la educación obligatoria*. Málaga: Aljibe. Centro de Estudios Sociales y Publicaciones. (2006). Dificultades de Aprendizaje. https://www.cesip.org.pe/sites/default/files/27dificultades_de_aprendizaje.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2019) Ley 115 de 1994 – Ley general de educación. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/>

Ministerio de Educación Nacional. (2002). Lineamientos curriculares de Educación Física, Deporte y Recreación. Bogotá

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Fisica_Rec_Deporte.pdf

Gobernación de Nariño. (2022) Política Pública de Discapacidad e Inclusión Social del Departamento de Nariño. Nariño

<https://2020-2023.narino.gov.co/wp-content/uploads/2022/10/Pol%C3%81tica-Pu%C3%81blica-de-Discapacidad-e-Inclusi%C3%B3n-Social-del-Departamento-de-Nar%C3%83o-2013-%E2%80%932023.pdf>

Luengo García G. (2019). Rodríguez García de Cortázar, A., Gimeno Monterde, C. (2019). *Las migraciones de jóvenes y adolescentes no acompañados. Una mirada internacional*. Granada: Editorial Universidad de Granada, 295 páginas. ISBN: 978 243930-246220. *Sociedad e Infancias*, <https://doi.org/10.5209/soci.63848>

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

González, M. & Navarro, Y & Lantigua, L. (2017). Teorías que promueven la inclusión educativa, Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, Atenas, vol. 4, núm. 40, pp. 90-104, 2017.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055150007/html/>

Callado, C. (2018, junio). El aprendizaje cooperativo en educación física: planteamientos teóricos y puesta en práctica. Revista Periodicidad semestral. Pag 1-19,. España.

file:///C:/Users/cjtm1/Downloads/DialnetElAprendizajeCooperativoEnEducacionFisicaPlanteami-6435704.pdf

García Cabrera, AM y García Soto MG. Reconocimiento de la oportunidad y emprendeduría de base tecnológica: un modelo dinámico. Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa. 2008;14(2):109-125

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274120248006>

Marchesi, A, (2020, enero). Inclusión educativa: ocho competencias de los docentes. Revista Eduforics. <https://oes.fundacion-sm.org/eduforics/educacion-inclusiva-y-de-calidad/atencion-diversidad/inclusion-educativa/>

Unite Nations Enable. Normas uniformes sobre la igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad, disponible en: <https://www.un.org/esa/socdev/enable/dissres6.htm>

OMS & BM. 2011. Informe mundial sobre la discapacidad 2011. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/75356>

DANE. (2023), El diamante del cuidado frente a la experiencia de la discapacidad en Colombia. Disponible en: <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas-casen/abril-2023-DiscapCuidadores.pdf>

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Hurtado Lozano, L. T., & Agudelo Martínez, M. A. (2014). Inclusión educativa de las personas con discapacidad en Colombia. (Educational inclusion for the disabled in Colombia). *CES Movimiento Y Salud*, 2(1), 45–55. Recuperado a partir de <https://revistas.ces.edu.co/index.php/movimientoysalud/article/view/2971>

Carrasco, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos, *Acción Psicológica*, vol. 4, núm. 2 pp. 26. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>

David Sánchez, Robles Bello . (2022). Madrid, España. *Revista Española de Orientación y psicopedagogía* , (P 29) .

F. Cáceres, M. Granada, M. Pomés. (2018); *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana* Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, vol. 12, 181-199 pag.1. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>.

Munafo, C. (2026). El juego cooperativo como recurso para la inclusión en Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 21, N° 219, agosto de 2016*. <http://www.efdeportes.com>

Cornejo, C. (2014). define la integración escolar como un proceso que permite la incorporación de niños y niñas con discapacidad a entornos educativos junto con niños y niñas que no presentan discapacidad. Vol. 8, núm. 3. Julio-septiembre, 2022, pp. 490-507 Pág. 2. https://www.google.com/search?q=autor++que+hable+de+aprendizaje+e+integraci%C3%B3n+de+los+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as+en+el+%C3%A1mbito+escolar&sca_esv=3e8c0409f5bbc73f&sxsrf=ADLYWIKqPRxCuHhQQAkNnLnzOHckXe5nZg%3A1730426928121&ei=

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

MDgkZ7KMB6eUwbkPwsn1-

A8&ved=0ahUKEwiy5PDSHrqJAxUnSjABHcJkHf8Q4dUDCBA&uact=5&oq=autor++que+h
 able+de+aprendizaje+e+integraci%C3%B3n+de+los+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as+en+el+
 %C3%A1mbito+escolar&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiW2F1dG9yICBxdWUgaGFibGUgZ
 GUgYXByZW5kaXphamUgZSBpbmRlZ3JhY2nDs24gZGUgbG9zIG5pw7FvcyB5IG5pw7Fhc
 yBibiBibCDDoW1iaXRvIGVzY29sYXIyChAAGLADGNYEGEcyChAAGLADGNYEGEcy
 ChAAGLADGNYEGEcyChAAGLADGNYEGEcyChAAGLADGNYEGEcyChAAGLADGNYEGEcyChAAGLADGN
 YEGEcyChAAGLADGNYEGEcyChAAGLADGNYEGEdIvTJQrQxYnjBwAngBkAEAmAE
 AoAEAqgEAuAEDyAEA-AEBmAICoAImAMaiAYBkAYIkgcBMqAHAA&scient=gws-
 wiz-serp

ANEXOS

Anexos A. Compromiso ético de la investigación científica

Yo, **Andrés Felipe rosales córdoba** con cédula de ciudadanía No. **1081595888**, estudiante de la Licenciatura en **Educación Física** del proyecto denominado: **Fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos en los niños del grado tercero de la I.E.M San José Bethlemitas**

, asumo el siguiente compromiso ético:

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

- 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 presentas

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Realizo consentimiento y asentimientos informados a los sujetos de la investigación para el uso adecuado de la información que de ellos proviniera.

- h) La recolección como el tratamiento de los datos se basa en la verdad y el uso responsable de la información.
- i) La divulgación, publicación y promoción de la información y resultados de la investigación se basan en las anteriores condiciones éticas.

Fecha: 21 de marzo 2024

Firma:

Andrés Rosales e

Nombres y apellidos Estudiante - Maestro: Andrés Felipe rosales córdoba
Cédula de Ciudadanía No: **1081595888**

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Yo, **Yeison Andres Lubo Diaz** con cédula de ciudadanía No. **1061782235**, estudiante de la Licenciatura en **Educación Física** e investigador del proyecto denominado **Fomentar la inclusión a través de juegos cooperativos en los niños de la I.E.M San José Bethlemitas de grado 3ro Ciudad de pasto** 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 proviniere.
- 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.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fecha: 22 de marzo de 2024

Firma:

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is cursive and appears to read 'Yeison Andres Lubo Diaz'.

Nombres y apellidos Estudiante - Maestro: Yeison Andres Lubo Diaz

Cédula de Ciudadanía No: **1061782235**

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Yo, **Luis Fernando Tangarife Hidalgo** con cédula de ciudadanía No. **1085337726**, estudiante de la Licenciatura en **Educación Física** e investigador del proyecto denominado **Fomentar la inclusión a través de juegos cooperativos en los niños de la I.E.M San José Bethlemitas de grado 3ro Ciudad de pasto** 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 proviniere.
- 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.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Fecha: 26 de marzo de 2024

Firma:

A handwritten signature in black ink, reading "Luis Fernando H." with a stylized flourish at the end.

Nombres y apellidos Estudiante - Luis Fernando Hidalgo Tangarife

Cédula de Ciudadanía No: **1085337726**

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

ENCUESTAS

• ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

FECHA DE APLICACIÓN: _____

1. ¿Cree que se debe promover la inclusión en los contextos escolares?
2. ¿Enseña a su hijo/a acciones de inclusión social y educativa?
3. ¿Cree que es importante emplear una herramienta didáctica?
4. ¿Conoce en que consiste el juego cooperativo?
5. ¿Sabe cómo afrontar la inclusión en su hogar?
6. ¿En su familia existen personas con necesidades especiales?
7. ¿Cree que los profesores emplean herramientas para fortalecer los valores en sus hijos?
8. ¿Educa a sus hijos en valores?

• ENCUESTA PARA DOCENTE

FECHA DE APLICACIÓN: _____

1. ¿Qué inconveniente observa usted para realizar actividades de manera conjunta entre sus estudiantes?
2. ¿Mencione los motivos por los cuales usted cree que los niños no realizan con normalidad las actividades de manera conjunta con sus compañeros?
3. ¿En qué actividades observa usted que hay mayor problema de socialización entre los niños de su clase?
4. ¿Usted estaría dispuesta a dialogar con sus estudiantes para solucionar esos inconvenientes y ayudar en la clase de educación física para este propósito? ¿Por qué? SI__ NO__
5. ¿En qué actividades le parece a usted que los niños participan con todos sus compañeros?
6. ¿En qué actividades le parece a usted que los niños NO participan con todos sus compañeros?

• ENCUESTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES

FECHA:DD/MM/AA

EDAD _____ GÉNERO: _____

1. ¿Enseñan sus padres los valores, como el respeto, la tolerancia y el compañerismo?
2. ¿Es difícil realizar actividades en grupo con sus compañeros de curso? SI __ NO__
3. ¿Por qué cree que se dificulta realizar actividades grupales con sus compañeros de curso?

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

4. ¿En cuáles actividades es más complicado trabajar en grupo o equipo?
5. Para solucionar algún problema en el salón, ¿usted habla con sus compañeros para encontrar una solución o los soluciona sólo?
 - Los soluciono con los compañeros_____.
 - Los soluciono sólo_____.
 - Los soluciono con el profesor_____.
6. ¿En cuáles actividades le gustaría participar con todos sus compañeros?

Registros de observación: Interacciones sociales

Objetivo: Observar las **interacciones sociales** que presenta los y las estudiantes de 7 a 8 años de la Institución Educativa Municipal San José de Bethlemitas

Instrucciones: En el presente instrumento se muestran cuatro columnas, en la primera se visualizan diferentes aspectos relacionados a las interacciones sociales, en las siguientes dos columnas se marcará con un “x”, en la columna que dice: S.S.O si el aspecto se observa en los y las estudiantes, y en la columna N.S.O si no se observa. En la última columna se realizarán anotaciones.

Al final del instrumento se muestra un espacio donde se pueden realizar observaciones generales de lo observado.

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Simbología:

S.S.O.= Sí se observa. N.S.O.= No se observa.

Los niños y las niñas:	S.S.O	N.S.O	Anotaciones
1. En los espacios libres de encuentro (recreo se agrupan para jugar con otros.			
2. En los espacios libres de encuentro(recreo llaman a otros niños (as) para que jueguen con ellos.			
3. En los espacios libres de encuentro (recreo) organizan juegos sub-grupales como casita, policías y ladrones, Superhéroes, entre otros.			

4. En los espacios de juego, comparten sus Juguetes.			
5. Cuando interactúan entre sí, existen Peleas que provoquen agresiones físicas.			
6. Cuando interactúan entre sí, existen peleas que provoquen agresiones verbales.			
7. Cuando desean algún juguete que tiene otro compañero, lo piden diciendo: Por favor			
Gracias			
Con mucho gusto			

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

8. Dialogan diciendo las cosas que les molestan de los demás y buscan soluciones.			
9. Le dicen a la maestra todas las molestias y disgustos sin conversar antes con el compañero.			
10. Se alcanzan juguetes para compartir			
11. Su socialización se da sin importar su edad, clase socioeconómica, cultura, etnia, religión, condición física, emocional o cognitiva, entre otras condiciones o estigmas que la limiten.			
12. Los más grandes (7 a 8 años) juegan con los más pequeños (5 a 6 años)			
13. Los más grandes (7 a 8 años) comparten con los más pequeños (5 a 6 años)			

Observaciones: _____

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Registros de observación: Afectividad

Objetivo: Observar la **afectividad** que presenta los y las estudiantes de 7 a 8 años de la Institución Educativa Municipal San José de Bethlemitas.

Instrucciones: En el presente instrumento se muestran cuatro columnas, en la primera se visualizan diferentes aspectos relacionados a la afectividad, en las siguientes dos columnas se marcará con un “x”, en la columna que dice: S.S.O si el aspecto se observa en los y las estudiantes, y en la columna N.S.O si no se observa. En la última columna se realizarán anotaciones.

Al final del instrumento se muestra un espacio donde se pueden realizar observaciones generales de lo observado.

Simbología:

S.S.O.= Sí se observa. N.S.O.= No se observa.

Los niños y las niñas	S.S.O	N.S.O	Anotaciones
1. Cuando algún niño tiene un accidente, sus compañeros lo ayudan y buscan a algún adulto.			
2. Cuando algún niño es golpeado por otro, sus compañeros lo ayudan y buscan a algún adulto.			
3. Se saludan entre sí			
4. Se abrazan			

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

5. Se ayudan y colaboran en la Clase				
6. Muestran sus sentimientos con quienes comparte.				
7. Muestran sus emociones con quienes comparte. P,E: cuando está enojado, feliz, triste, nervioso, entre otros.				
8. Siente necesidad por saber dónde está otro compañero (a).				
9. Siente necesidad de estar cerca de los demás, sobretodo con los que son amigos.				
10. Se inicia el desarrollo de lazos afectivos con otros (Hacen amigos).				
11. Le permite al niño alejarse del egocentrismo y empezar a mostrar interés por alguien más.				

Observaciones:

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Registros de observación: Características de desarrollo por edad

Objetivo: Observar las **características por edad** que presenta los y las estudiantes de 7 a 8 años de la Institución Educativa Municipal San José de Bethlemitas.

Instrucciones: En el presente instrumento se muestran cuatro columnas, en la primera se visualizan diferentes aspectos relacionados a las características por edad, en las siguientes dos columnas se marcará con un “x”, en la columna que dice: S.S.O si el aspecto se observa en los y las estudiantes, y en la columna N.S.O si no se observa. En la última columna se realizarán anotaciones.

Al final del instrumento se muestra un espacio donde se pueden realizar observaciones generales de lo observado.

Simbología:

S.S.O.= Sí se observa. N.S.O.= No se observa.

Los niños y las niñas	S.S.O	N.S.O	Anotaciones.
1. Se observan muestras de afecto de los niños más grandes (7 a 8 años) hacia los más pequeños (5 a 6 años)			
2. Extraña demasiado a sus padres lloran por su ausencia.			
3. Muestran seguimiento de reglas.			
4. Cuando comete un error se “achica” o avergüenza.			

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

5. Cuando alguno de sus compañeros se equivocan se burla.			
6. Cuando sucede algo vergonzoso a otro compañero se burlan o lo hacen producto de risas y diversión.			
7. El niño presta atención a lo que los demás piensan de él.			
8. Quiere ser aceptado por su maestra.			
9. Espera que su maestra se d cuenta que él o ella está presente.			
10. Quiere ser aceptado por sus compañeros.			
11. Quiere que sus compañero(as) jueguen con él o ella.			
12. Son egocéntricos. 7 a 8 años			
13. Tratan de hacer amigos			
14. Es muy vulnerable ante la opinión de otros			
15. Piensa en sí mismo antes que en los demás 9 Años			
16. Disfruta de las interacciones con la naturaleza, los objetos y quienes lo rodean.			

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

17. Disfruta de las interacciones con los objetos.				
18. Disfruta de las interacciones con quienes le rodean.				
19. Pregunta constantemente				
20. Expresa con mayor facilidad sus sentimientos y deseos				

Observaciones

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

Registros de observación: Juego cooperativo

Objetivo: Observar los aspectos relacionados al **juego cooperativo** que presenta los y las estudiantes de 7 a 8 años de la Institución Educativa Municipal San Jose de Bethlemitas.

Instrucciones: En el presente instrumento se muestran cuatro columnas, en la primera se visualizan diferentes aspectos relacionados a las interacciones sociales, en las siguientes dos columnas se marcará con un “x”, en la columna que dice: S.S.O si el aspecto se observa en los y las estudiantes, y en la columna N.S.O si no se observa. En la última columna se realizarán anotaciones.

Al final del instrumento se muestra un espacio donde se pueden realizar observaciones generales de lo observado.

Simbología:

S.S.O.= Sí se observa. N.S.O.= No se observa.

Los niños y las niñas	S.S.O	N.S.O	
1. Pueden jugar en equipos.			
2. Comparten en los juegos tranquilos como Rompecabezas			

3. Se divierten con las actividades participativas.			
4. Se ponen castigos o penitencias.			

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

5. Juegan unos contra otros.			
6. Discriminan o elimina a alguien de los juegos.			
7. Trabajan en equipo cuando deben recoger materiales.			
8. Trabajan en equipo cuando deben realizar una manualidad.			
9. Trabajan en equipo cuando deben recoger materiales por medio del juego.			
10. Son competitivos, P.E. "eliminan" a los demás jugadores cuando juegan.			
11. Cuando juegan intentan llegar a la meta de forma conjunta.			
12. Son capaces de compartir y de crear juntos como un equipo.			
13. Juegan de manera aislada.			

Observaciones:

ENCUESTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES

FECHA:DD/MM/AA

EDAD _____ GÉNERO: _____

7. ¿Enseñan sus padres los valores, como el respeto, la tolerancia y el compañerismo?
8. ¿Es difícil realizar actividades en grupo con sus compañeros de curso? SI __ NO __
9. ¿Por qué cree que se dificulta realizar actividades grupales con sus compañeros de curso?
10. ¿En cuáles actividades es más complicado trabajar en grupo o equipo?
11. Para solucionar algún problema en el salón, ¿usted habla con sus compañeros para encontrar una solución o los soluciona sólo?
 - Los soluciono con los compañeros_____.
 - Los soluciono sólo_____.
 - Los soluciono con el profesor_____.
12. ¿En cuáles actividades le gustaría participar con todos sus compañeros?

FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO



FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO



FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO



FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO



FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO



FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO



FOMENTAR LA INCLUSIÓN MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS DE GRADO TERCERO

AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE DERECHOS DE IMAGEN

Yo Sandra Maritza Eraso Zambrano, mayor de edad, identificado(a) como aparece el pie de mi correspondiente firma, en calidad de Maestra del menor Yasser Adrian Escobar E mediante el presente documento autorizo al(la) estudiante-maestro(a) Yasser Adrian Escobar E 3er Grado 2do semestre del programa de Educación Física de la Universidad Cosmag, para que realice tomas de videos de carácter grupal, en las actividades en las cuales se encuentre el menor al que represento, en la clase de Educación Física que el estudiante maestro deba desarrollar el estudio denominado "Fomentar la inclusión a través de los juegos cooperativos en los niños del grado tercero de la I.E.M San José Bethlemitas" dentro del espacio académico Práctica Pedagógica y Educativa.

Por lo anterior, por este medio doy mi consentimiento expreso e inequívoco para permitir la grabación de la imagen del menor al que represento, siempre y cuando no se hagan tomas individuales ni enfoques directos a su rostro.

Así mismo informo que la autorización que otorgo para la recolección de dicho material se realiza exclusivamente para los fines académicos antes expuestos, y para el conocimiento exclusivo de la(s) persona(s) encargada (s) de evaluar dicha actividad en la Universidad.

Este consentimiento es válido desde: 21 Marzo 2023, hasta esta el 31 Mayo 2023

Dada en Pasto, a los 21 días del mes de Marzo del año dos mil 23

Sandra Eraso
Firma del suscriptor



Índice derecho del Suscriptor

Sandra Maritza Eraso Zambrano
Nombre completo del suscriptor:

C.C. No. 27321654 De Pasto

Dirección Cristo Rey Celular 323 338 7271

Nombre del estudiante: Yasser Adrian - Escobar E.
Ok

Sesión	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12	Sesión 13	Sesión 14	Sesión 15	Sesión 16
Fecha	19/09/2022	23/09/2022	3/10/2022	7/10/2022	3/10/2022	7/10/2022	10/10/2022	14/10/2022	18/10/2022	21/10/2022	24/10/2022	28/10/2022	31/10/2022	4/11/2022	8/11/2022	11/11/2022
Lugar	I.E.N San José Bethlehemitas	I.E.N San José Bethlehemitas	I.E.N San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas	I.E.M San José Bethlehemitas
Subcategoría	Equidad	Equidad	Equidad	Equidad	Oportunidades	Oportunidades	Oportunidades	Oportunidades	habilidades y capacidades	habilidades y capacidades	habilidades y capacidades	habilidades y capacidades	oportunidades de aprendizaje	oportunidades de aprendizaje	oportunidades de aprendizaje	oportunidades de aprendizaje
Técnica de recolección a aplicarse	Observación directa	Observación directa	observación directa	Observación directa	encuesta personal	encuesta personal	encuesta personal	encuesta personal	diario de campo	diario de campo	diario de campo	diario de campo	resultados	resultados	resultados	resultados
Objetivo 1 sesión	Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de educación física	Identificar el comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física	Identificar comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física	Identificar comportamiento de cada estudiante al momento de la clase de Educación Física	implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	implementar actividades claras para fortalecer la inclusión por medio de los juegos cooperativos en el grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo cognitivo y social del grado 3ro de la I.E.M. San José Bethlehemitas	interpretar los resultados obtenidos en las diferentes intervenciones realizadas en las clases de educación física	interpretar los resultados obtenidos en las diferentes intervenciones realizadas en las clases de educación física	interpretar los resultados obtenidos en las diferentes intervenciones realizadas en las clases de educación física	interpretar los resultados obtenidos en las diferentes intervenciones realizadas en las clases de educación física

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

San Juan de Pasto, 25/11/24

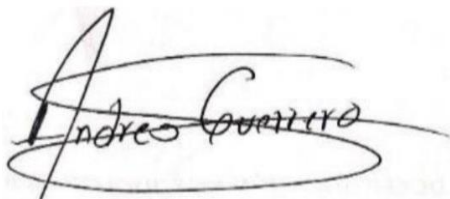
Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
 Universidad CESMAG
 Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado **Fomentar la Inclusión a través de los Juegos Cooperativos en los Niños del Grado Tercero de la I.E.M San José Bethlemitas** presentado por el (los) autor(es)

Andrés Felipe Rosales Córdoba, Yeison Andrés Lubo Díaz y Luis Fernando Tangarife Hidalgo del Programa Académico: **Licenciatura En Educación Física** al correo electrónico 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 la paz y salvo respectivo.

Atentamente,




Andrés Alejandro Guerrero Zambrano
 1 089 244 980
 Licenciatura en Educación Física
 3213810077
aaguerrero@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	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

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Andrés Felipe Rosales Córdoba	Documento de identidad: 1 081 595 888
Correo electrónico: Afrosales.5888@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3177288640
Nombres y apellidos del autor: Yeison Andrés Lubo Díaz	Documento de identidad: 1 061 782 235
Correo electrónico: yeisonandreslubodiaz@gmail.com	Número de contacto: 3186477750
Nombres y apellidos del autor: Luis Fernando Tangarife Hidalgo	Documento de identidad: 1 085 337 726
Correo electrónico: Luishi201197@gmail.com	Número de contacto: 3195534041
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del asesor: Andrés Alejandro Guerrero Zambrano	Documento de identidad: 1 089 244 980
Correo electrónico: aaguerrero@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3213810077
Título del trabajo de grado: Fomentar la Inclusión a través de los Juegos Cooperativos en los Niños del Grado Tercero de la I.E.M San José Bethlemitas	
Facultad y Programa Académico: 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

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	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

petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.


- 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 **25** días del mes de **11** del año **2024**

	
Nombre del autor: Andrés Felipe Rosales Córdoba 1 081 595 888 3177288640 Afrosales.5888@unicesmag.edu.co	Nombre del autor: Luis Fernando Tangarife Hidalgo 1 085 337 726 3195534041 Luishi201197@gmail.com



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

	Firma del autor
Nombre del autor: Yeison Andrés Lubo Díaz 1 061 782 235 3186477750 yeisonandreslubodiaz@gmail.com	Nombre del autor:
 <hr/> Andrés Alejandro Guerrero Zambrano 1 089 244 980 Licenciatura en Educación Física 3213810077 aaguerrero@unicesmag.edu.co	