



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGIA
(FECYT)

CARRERA:

LIC. EN EDUCACIÓN FÍSICA

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PRESENCIAL

TEMA:

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INCLUSIVA EN
LA EDUCACIÓN FÍSICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS
JOVENES ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE
LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA, AÑO LECTIVO
2020-2021.”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de: (LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN FÍSICA)**

Línea de investigación: Gestión de la calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor: Arellano Bastidas Cristian Vladimir

Directora: MSc. Gudiño Noguera Anita del Rocío

Ibarra - diciembre - 2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040177716-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	ARELLANO BASTIDAS CRISTIAN VLADIMIR		
DIRECCIÓN:	BARRIO SAN RAFAEL, CALLE ATAHUALPA, N° DE CASA 6-26		
EMAIL:	vladimirarellano9944@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	(06) 2287-298	TELÉFONO MÓVIL:	0982798196

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA, AÑO LECTIVO 2020 - 2021.”
AUTOR (ES):	ARELLANO BASTIDAS CRISTIAN VLADIMIR
FECHA: DD/MM/AAAA	6/12/2021
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Gudiño Noguera Anita del Rocío

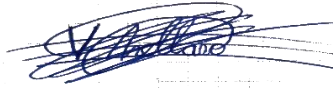
CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 16 días del mes de diciembre de 2021

EL AUTOR:

(Firma):



Nombre: ARELLANO BASTIDAS CRISTIAN VLADIMIR

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 6 de diciembre de 2021

Gudiño Noguera Anita del Rocío

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f)

MSc. Gudiño Noguera Anita del Rocío

C.C.: 100164443-2

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “El juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la Educación Física en tiempos de pandemia en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, Año Lectivo 2020 - 2021.” elaborado por el Sr. Arellano Bastidas Cristian Vladimir, previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, especialidad Educación Física, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

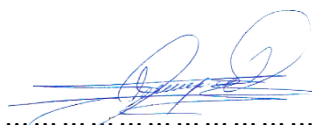


(f):
MSc. Gudiño Noguera Anita del Rocío

C.C.: 100164443-2



(f):
MSc. Alicia Cevallos
C.C. 170753503-3



(f):
Dr. PhD. Ernesto Osejos
C.C.:100162161-2

DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar este trabajo a mis padres y a mis hermanos, los cuales han sido una guía muy fundamental en toda mi vida ya que, gracias a ellos por sus palabras de aliento en mi trayecto de estudio, he logrado fortalecerme para conseguir la obtención de mi título, para lograr ser a futuro un buen profesional y lograr obtener todo lo que me proponga en mi vida. También a mis queridos docentes que supieron enseñarme de la mejor manera posible el conocimiento necesario para mi vida.

Cristian A.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a mis padres y a mis hermanos los cuales han sido de vital importancia para fomentarme en lo que es la vida como un estudiante fortaleciéndome con muy buenos consejos a la hora de tomar decisiones en mi vida estudiantil para lograr así dedicarme más de lleno a mi profesión y así lograr ser un buen profesional a futuro en mi vida como educador.

También mencionaré a varias personas que conocí en el transcurso de mis estudios y que fueron muy amables conmigo y supieron dialogar conmigo las veces que lo necesitaba en mi vida estudiantil también para dichas personas mencionadas de todo corazón un agradecimiento enorme.

Cristian A.

RESUMEN

Durante muchos años a través de la historia en lo que es el ámbito educativo, la Educación Física ha utilizado estrategias metodológicas y estilos de enseñanza de tipo tradicional en la que el profesor se ha constituido como un instructor de actividades físicas y deportivas que benefician a los estudiantes que las practican. El objetivo general de la investigación es: Elaborar una Guía didáctica en la que influya el juego como estrategia de enseñanza inclusiva de la Educación Física, en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, en tiempos de pandemia; en los 121 jóvenes estudiantes sujetos al estudio que dieron su consentimiento a pesar de encontrarse en confinamiento producto de la pandemia producida por el virus del COVID-19, con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje de dicha asignatura. La presente investigación es de tipo descriptiva, bibliográfica, no experimental y de opinión. Como instrumento se realizó la aplicación de la encuesta a los estudiantes en cuanto a los juegos inclusivos, su aporte y afectación al desarrollo personal. Los resultados obtenidos se obtuvieron precisamente en base a la opinión de los estudiantes, los cuales sirvieron para establecer el juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la Educación Física en tiempos de pandemia. Dichos resultados obtenidos sirvieron para posteriormente establecer las debidas conclusiones y recomendaciones a las preguntas de investigación planteadas en el presente trabajo investigativo. Concluyendo así que la manera más efectiva para llevar a cabo el proceso de aprendizaje de la asignatura es a través de métodos innovadores que hagan uso de actividades lúdicas como su principal herramienta.

Palabras clave: El juego, enseñanza inclusiva, Educación Física, estrategia

ABSTRACT



ABSTRACT

Physical Education has used methodological strategies and traditional teaching styles for many years in what is now an educational field, in which the teacher has become an instructor of physical and sports activities that benefit students who participate in them.

The objective of this paper is to create a didactic guide in which the game influences as an inclusive teaching strategy for Physical Education in students of higher basic education of the Educational Unit of the City of Ibarra during the pandemic; in the 121 young students who were subject to the study who gave their consent despite being confined due to the COVID-19 virus pandemic, to improve the learning process of this subject.

This research is descriptive, bibliographic, non-experimental, and opinion research. As an instrument, the survey was applied to students regarding inclusive games, their contribution, and their impact on personal development.

The game was established as an inclusive teaching strategy in Physical Education during pandemics because the results were precisely based on the students' opinions. The findings were used to draw appropriate conclusions and recommendations in response to the research questions. In conclusion, the most effective way to carry out the subject's learning process is through innovative methods that make recreational activities the primary tool.

Keywords: Play, inclusive teaching, Physical Education, strategy

Reviewed by Víctor Raúl Rodríguez Viteri

ÍNDICE DE CONTENIDO

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	I
CONSTANCIAS.....	II
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
Motivaciones para la investigación.....	2
Problema de investigación.....	2
Formulación del problema.....	4
Justificación.....	4
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	5
Preguntas de Investigación.....	5
Factibilidad.....	6
Dificultades presentadas en la investigación.....	6
Estructura del informe.....	6
CAPÍTULO I.....	8
1. MARCO TEÓRICO.....	8
1.1 Antecedentes investigativos.....	8
1.2 El juego.....	9
1.3 El juego como estrategia de enseñanza inclusiva.....	10
1.4 Educación inclusiva.....	12
1.4.1 Concepto de educación inclusiva.....	13
1.4.2 Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad.....	13
1.4.3 Educación inclusiva en la UNESCO.....	15
1.5 La enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia.....	15

1.6 Educación física inclusiva.....	19
1.7 Actividades lúdicas inclusivas	21
1.8 Juegos inclusivos	22
1.8.1 Juegos para el buen vivir	24
1.9 Desarrollo personal	26
CAPÍTULO II.....	31
2. METODOLOGÍA.....	31
2.1 Tipo de investigación	31
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación.....	32
2.2.1 Encuesta	32
2.3 Preguntas de Investigación o hipótesis	33
2.4 Participantes	33
2.5 Procedimiento y análisis de datos	34
CAPÍTULO III.....	35
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
3.1 Encuesta de opinión aplicada a los estudiantes acerca de cómo influye el juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la educación física en tiempos de pandemia.	35
CAPÍTULO IV.....	49
4. DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	50
4.1 Nombre de la propuesta.....	50
4.2 Presentación.....	50
4.3 Objetivos de la guía didáctica	51
4.3.1 General.....	51
4.3.2 Específicos.....	51
4.4 Desarrollo de los juegos	51
CONCLUSIONES.....	68
RECOMENDACIONES	69
GLOSARIO DE TÉRMINOS	70
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS.....	78
Anexo 1. Matriz de coherencia	78
Anexo 2. Matriz categorial	79
Anexo 3. Encuesta dirigida a los Estudiantes	80
Anexo 4. Encuesta dirigida a los Docentes del Área de Educación Física.....	84
Anexo 5. Certificado	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de juegos	25
Tabla 2. Población.....	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juego de “El huevo y la cuchara”	52
Figura 2. Juego de las cucharas.....	52
Figura 3. Varios huevos	53
Figura 4. Pito metálico.....	53
Figura 5. Varias cintas adhesivas.....	53
Figura 6. Carrera de carretillas.....	54
Figura 7. Pito metálico.....	55
Figura 8. Varias cintas adhesivas de diferentes colores.....	55
Figura 9. El dibujo descompuesto.....	56
Figura 10. Marcador bic tiza liquida.....	56
Figura 11. PAPEL KRAFT EN ROLLO	56
Figura 12. Cinta adhesiva.....	56
Figura 13. Bailes por parejas y juegos	57
Figura 14. Siameses con balón.....	58
Figura 15. Varias cintas adhesivas de diferentes colores.....	59
Figura 16. Pito metálico.....	59
Figura 17. Pelotas de Gomaespuma.....	59
Figura 18. Conos Deportivos	59
Figura 19. Pasando Balón	60
Figura 20. Pito metálico.....	61
Figura 21. Pelota bebé.....	61
Figura 22. <i>Varias cintas adhesivas de diferentes colores</i>	61
Figura 23. Palo encebado	62
Figura 24. Poste de Eucalipto	62
Figura 25. Grasas o aceite.....	62
Figura 26. Regalos	63
Figura 27. Parlante portátil.....	63
Figura 28. Varias frutas.....	63
Figura 29. Agujeros y Cultivo.....	63
Figura 30. Juego de los Sancos	64
Figura 31. Zancos.....	65

Figura 32. Tacos.....	65
Figura 33. Conos.....	65
Figura 34. Gradas de Institución	65
Figura 35. Varias cintas adhesivas de diferentes colores	65
Figura 36. Vendando los ojos a un amigo.....	66
Figura 37. Cuerda de varias utilidades.....	67
Figura 38. Persona puesta venda.....	67
Figura 39. Juego llamado ¿Quién soy?	67

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación la enseñanza inclusiva constituye una herramienta fundamental para asegurar el proceso de aprendizaje, ya que es el modelo que busca atender las necesidades de aprendizaje de todos los niños, niñas jóvenes y adultos con especial énfasis en aquellos que son vulnerables a la marginalidad y a la exclusión social; dicha herramienta ha sido utilizada por docentes desde hace muchos años atrás en todas las ramas del conocimiento para la formación educativa de los estudiantes. Esta metodología ha ido evolucionando al mismo tiempo con el desarrollo humano y los cambios del contexto social con la necesidad de atender las necesidades de aprendizaje de cada grupo y mejorar significativamente el proceso de enseñanza por parte de los docentes; sin embargo, hoy en día es posible darse cuenta que muchos educadores se han negado a cambiar y aplicar nuevas estrategias para mejorar el aprendizaje y al mismo tiempo mantienen las mismas formas de enseñar e impartir el conocimiento.

Un claro ejemplo es la falta de actualización pedagógica que se da en el área de Educación Física, considerando que los profesionales de esta ciencia, se mantienen utilizando estrategias de enseñanza tradicionales y remotas para impartir lo que son sus clases; lo cual en algún momento de la historia de la humanidad fue bueno y productivo debido a las situaciones de aquellas épocas, pero en la actualidad el estudiante moderno posee características y necesidades muy distintas, sumado al avance tecnológico y científico que se presenta día tras día.

Es evidente que la Educación Física contribuye demasiado con el desarrollo integral del ser humano, razón por la que actualmente se ha dado un gran valor a esta asignatura dentro de lo que es el currículo educativo ecuatoriano especialmente en lo que es la educación básica superior. Ante esta situación es indiscutible aplicar nuevas estrategias de enseñanza en la Educación Física que fomenten su proceso de aprendizaje al desarrollar las habilidades, capacidades y destrezas del estudiante, de una manera que sea alegre, recreativa, lúdica y que represente una atracción pedagógica para el educando es decir que le guste realizar las actividades planteadas en la clase de Educación Física.

Ante esta situación es indiscutible, la necesidad de aplicar nuevas estrategias de enseñanza inclusiva en la Educación Física en tiempos de pandemia que fundamenten su proceso de aprendizaje al desarrollar las habilidades, capacidades y destrezas del estudiante. La mejor estrategia metodológica que abarque todo lo mencionado es a través del juego, ya que este permite al estudiante aprender de forma placentera y sobre todo lleno de motivación, además que constituye un elemento indispensable para la educación básica superior.

Motivaciones para la investigación

En lo que es el ámbito motivacional me gustaría mencionar varios puntos que me inspiraron a introducirme de lleno he investigar sobre “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA, AÑO LECTIVO 2020-2021.”

En el transcurso de los cuatro años que he pasado en la Universidad siguiendo lo que es la carrera de Lic. En Educación Física y al momento de realizar las prácticas pre - profesionales me he dado cuenta de cómo influye el juego como una estrategia de enseñanza inclusiva en los alumnos y al mismo tiempo da opciones a un mejor desempeño en la rama de la Educación Física en tiempos de pandemia que es por lo que estamos pasando actualmente.

También me gustaría mencionar que por varios consejos de diferentes docentes con los que se ha recibido las respectivas clases me ayudaron con una mayor inspiración para afrontar lo que es la carrera y para centrarme de lleno en mi tema de tesis planteado para investigarlo de lleno.

Problema de investigación

En la actualidad debe existir una buena atención en lo que tenga que ver en la implementación de estrategias las mismas que aporten al desarrollo personal de cada uno de los estudiantes, mediante el juego como estrategia de enseñanza inclusiva. También hay que mencionar que en base a la revisión del Plan Educativo COVID-19 del Ministerio de Educación, en el currículo priorizado en el nivel educativo de educación básica superior, se puede constatar el muy reducido espacio que se brinda para la práctica de lo que son los juegos inclusivos, lo que da como resultado que los estudiantes tengan poco tiempo para reconocer, participar y relacionarse de mejor manera en este tipo de actividades.

(Ríos Hernández & M., La inclusión en el área de Educación Física en España, 2013) “En el contexto escolar inclusivo, la Educación Física no debe obviarse de la adopción de las medidas a las que hemos hecho referencia hasta el momento. Debe ser contemplada como un área más, interrelacionada con el resto de áreas y no puede convertirse en una “isla” al margen de las decisiones claustrales, organizadas o curriculares.” (p. 101)

Según manifiesta (Ríos Hernández & M., La inclusión en el área de Educación Física en España, 2013) la Educación Física no debe obviarse en lo que es el contexto escolar inclusivo lo cual indica que el contexto inclusivo no debe aludirse en una institución ya que esto conllevaría a no entender bien lo que se está tratando en una clase brindada.

(Ríos Hernández & M., La inclusión en el área de Educación Física en España, 2013) “Pese a que la inclusión no es tarea fácil y sigue siendo un reto en nuestro sistema educativo y en la realidad escolar, recordemos la necesidad de que la escuela adopte medidas organizativas y curriculares que van más allá de la intervención docente. De ahí que a continuación presentemos estrategias que pueden facilitar la participación activa y efectiva del alumnado con discapacidad en el ambiente natural de la clase de Educación Física (Ríos, 2004, 2005):

- La educación en actitudes y valores.
- El aprendizaje cooperativo y las actividades cooperativas.
- La enseñanza multinivel.
- La adaptación de las tareas.
- La compensación de las limitaciones en situaciones competitivas.
- Compartir el deporte adaptado a las personas con discapacidad.
- El asesoramiento y el apoyo.” (p. 101)

Según manifiesta (Ríos Hernández & M., La inclusión en el área de Educación Física en España, 2013) la inclusión no es una tarea fácil en una clase de Educación Física ya que hay necesidad de que la escuela adopte medidas organizativas y curriculares las cuales van más allá de que intervenga un docente de Educación Física al brindar su respectiva clase facilitando la participación activa y efectiva del alumnado con discapacidad.

(Sánchez & A., 2004) “La educación inclusiva se centra en como apoyar las cualidades y las necesidades de cada uno y de todos los estudiantes en la comunidad escolar, para que se sientan bienvenidos y seguros, y alcancen el éxito. Requiere pensar en la heterogeneidad del alumnado como una situación normal del grupo/clase y poner en marcha una planificación educativa acorde, que permita alcanzar a los docentes tanto distintos niveles instrumentales y actitudinales como recursos intrapersonales e interpersonales que beneficien a todos los alumnos (Mir, 1997).” (p. 5-6)

Según señala (Sánchez & A., 2004) la educación inclusiva se basa en cómo ayudar a todos los estudiantes en sus cualidades y necesidades para que se sientan bienvenidos y seguros y alcancen el éxito también menciona que requiere una planificación educativa acorde, que permita alcanzar a los docentes distintos niveles actitudinales.

Formulación del problema

¿Cuál es el aporte del juego, como estrategia de enseñanza inclusiva de la Educación Física, en tiempos de pandemia en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra?

Justificación

Durante mucho tiempo la Educación Física ha sido practicada y conocida en mayor parte como una disciplina en el ámbito Educativo, la cual se guía en la práctica de diferentes ejercicios físicos y deportes, lo cual ha llevado a la selección y separación de los estudiantes en base a las habilidades, favoreciendo de esta manera la exclusión de algunos estudiantes, sin tomar en estima el desarrollo personal en el ser humano. La Educación Física al ser una disciplina vivencial puede aportar al desarrollo personal del estudiante, a través de estrategias de enseñanza inclusiva como juegos inclusivos.

La importancia de la práctica de la Educación Física inclusiva no radica únicamente en el acompañar al estudiante en su desarrollo personal; sino que también va con relación a la atención de su desarrollo personal mediante la práctica de juegos inclusivos que aporten a aspectos tales como: el desarrollo de habilidades sociales básicas, en la sana convivencia con los demás, entre otros elementos establecidos en el Currículo Nacional Ecuatoriano que menciona una educación inclusiva.

El ambiente inclusivo es la parte de bienvenida y oportunidad para todos los estudiantes sin importar su etnia, condición económica, social, cultural entre otros aspectos, otorgando la oportunidad de poder vivir, desarrollarse y aprender a convivir de manera armónica entre la diversidad. La participación como todos en un solo equipo, cada uno como protagonista y participante en los objetivos y logros alcanzados, la compartición del éxito y satisfacción.

Objetivo General

- Elaborar una Guía didáctica en la que influya el juego como estrategia de enseñanza inclusiva de la Educación Física, en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, en tiempos de pandemia.

Objetivos Específicos

- Identificar los juegos como estrategia de enseñanza inclusiva que se promocionan en la clase de Educación Física.
- Reconocer las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva, de la Educación Física en tiempos de pandemia.
- Proponer una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra.

Preguntas de Investigación

1. ¿Cómo Identificar los juegos como estrategia de enseñanza inclusiva que se promocionan en la clase de Educación Física?
2. ¿Cuáles son las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva, de la Educación Física en tiempos de pandemia?
3. ¿Para qué elaborar una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra?

Factibilidad

La investigación realizada fue posible gracias al aporte bibliográfico de diversos libros y autores científicos especializados, de donde se logró obtener la información necesaria de varios autores, los cuales sustentan la investigación de manera veraz. También se contó con el aporte de un docente de Educación Física de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" y los estudiantes que brindaron el apoyo con sus criterios de opinión para la realización de la presente investigación. Así mismo el investigador posee el conocimiento del tema a investigar.

Dificultades presentadas en la investigación

Los problemas que se han presentado en la ejecución de la investigación han sido originados en pocas ocasiones por la dificultad de comunicación, en otras por falta de interés en cuanto a la investigación y colaboración en la misma entre otros factores. Posteriormente como reto y dificultad adicional la reciente y actual pandemia causada por el virus Covid-19, fue realmente difícil debido a la necesaria reestructuración de todas las actividades programadas para la continuidad y desenlace de la investigación, por el confinamiento obligatorio indefinido de los estudiantes, docentes y autoridades de la Unidad Educativa. Se recurrió completamente a la utilización de las diferentes herramientas tecnológicas para lograr dar continuidad y fin a la investigación.

Estructura del informe

El presente trabajo de investigación está desarrollado en capítulos, los cuales se encuentran estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I.- Se presenta la fundamentación teórica correspondiente a los términos referentes a: Antecedentes investigativos, el juego, el juego como estrategia de enseñanza inclusiva, educación inclusiva, la enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia, Educación Física inclusiva, actividades lúdicas inclusivas, juegos inclusivos y desarrollo personal de los estudiantes, con conceptos importantes, los mismos que fueron obtenidos de fuentes bibliográficas válidas que sustentan el trabajo investigativo realizado.

Capítulo II.- Comprende la "Metodología" presentando los siguientes aspectos tales como: Tipo de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, preguntas de investigación y participantes, procedimiento y análisis de datos.

Capítulo III.- Se presenta la recopilación y análisis de la información obtenida de la aplicación del instrumento a los estudiantes. “Resultados y Discusión”

Capítulo IV.- Este capítulo comprende la propuesta para dar solución al tema de investigación, la cual se la realiza mediante una Guía didáctica de juegos que los docentes de Educación Física pueden acoplar en sus clases también va al final del documento lo que son las: Conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

En la presente investigación, se toma en consideración el importante análisis de una investigación anterior, la cual sustenta y aporta con importantes aspectos al desarrollo de la misma.

En su trabajo investigativo (Suárez Guevara & R. J., 2021) con el tema: “Aporte de la Educación Física inclusiva a través del juego en el desarrollo personal de los estudiantes de 10mo año de la Unidad Educativa “17 de Julio”.” Se pone en manifiesto el aporte de la Educación Física inclusiva a través del juego en el desarrollo personal de los estudiantes de 10mo año de la Unidad Educativa “17 de Julio” 2020-2021. En las dimensiones que se derivan de las variables Educación Física inclusiva y desarrollo personal, en esta investigación se establecieron: las actividades lúdicas inclusivas, juegos inclusivos, y las habilidades sociales básicas con los indicadores establecidos, los cuales sirvieron para la construcción y sistematización de la fundamentación teórica.

(Ríos & M., 2006) en su trabajo investigativo con el tema: “Estrategias inclusivas en el área de educación física”. Se muestran aspectos muy importantes ya que se presentan estrategias inclusivas en el área de educación física para la inclusión del alumnado con discapacidad. Tras un breve análisis conceptual del término “inclusión”, a continuación, se plantea cual debe ser la respuesta escolar global ante el reto que supone la investigación desde diversos planos: el currículum, la propia organización escolar, el desarrollo profesional y la innovación educativa.

(Mendoza Laiz & N., 2009) en su trabajo investigativo con el tema: “Propuestas prácticas de educación física inclusiva para la etapa de secundaria” Se pone en manifiesto aspectos teóricos y prácticos que ayudan al profesorado de secundaria a dar respuesta al alumnado con necesidades educativas especiales dando importancia a la sensibilización que debe adquirir el alumnado a través del deporte y las actividades físicas adaptadas. Ofrece diferentes estrategias metodológicas distribuidas en sesiones-tipo de educación física.

Se prioriza a la rama de Educación Física como el eje principal, para el aprendizaje social, debido a que es una disciplina la cual otorga vivencias y experiencias en primera persona al

estudiante donde la interacción entre los participantes es esencial para el desarrollo de los contenidos de la misma.

1.2 El juego

Según menciona (Isidoro, 2010) “Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.”

Según manifiesta (Isidoro, 2010) el juego sirve a cada estudiante para practicarlo como un grupo de actividades a través del cual cada individuo proyecta sus emociones y para estos autores las características del juego permiten expresar lo que en la vida real no le es posible.

Al introducir una definición de lo que es el juego (Torres & C. M., 2002) mencionan:

“El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los principiantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.” (p. 290-291)

El docente de Educación Física en una Institución debe planificar bien las actividades a desarrollarse facilitando el aprendizaje del juego introduciendo al mismo tiempo diferentes tipos de valores los cuales les ayudan a desarrollar de mejor manera cada juego a tratarse en cada clase brindada.

(Vera & F. V., 2019) mencionan:

“En el mundo que ya está dominado por la desigualdad, el odio y la riqueza material, uno de los objetivos principales de la educación (como un motor de cualquier cambio) y, por supuesto, de las actividades lúdicas, debería ser acercarse lo más posible a las actitudes y valores que se corresponden con los juegos: la solidaridad, el esfuerzo colectivo, el trabajo en equipo, el éxito colectivo, la emoción y el entusiasmo de compartir. (Herrador, 2012). Es por eso que la educación física debe apuntar a ofertarle al estudiante un conjunto de experiencias lúdicas que sean del agrado y responda a los intereses de los estudiantes y al contexto en el que se desenvuelven, generando una inclusión espontánea de toda la comunidad educativa.

Uno de los factores críticos para conseguir una verdadera educación inclusiva es el cuerpo docente, ya que existen muchos profesores que no son profesionales en la asignatura y sin embargo, se encuentran impartiendo lo que evidencia que no están suficientemente cualificados para afrontar la gran transformación que demanda el sistema educativo.” (p. 87)

Uno de los principales objetivos de la educación debería ser acercarse a lo que es las actividades y valores que se corresponden con los juegos es por eso que la Educación Física debe otorgar a los estudiantes lo que son un conjunto de experiencias lúdicas que respondan a los interés de los estudiantes y que en la misma se desenvuelvan generando una inclusión espontanea mejorando así la comunidad educativa, también hay que mencionar que uno de los factores críticos para lograr obtener una verdadera educación inclusiva es el cuerpo docente ya que existen muchos profesores que no son profesionales en la asignatura y sin embargo, se encuentran brindándola lo que evidencia y da testimonio de que cada profesor que quiera brindar una clase de Educación Física debe estar bien capacitado y tener conocimiento de los que es el sistema educativo.

1.3 El juego como estrategia de enseñanza inclusiva

Según señalan (Pillajo, y otros, 2017):

“Si bien resulta esencial que el profesional responsable de la atención educativa esté capacitado en su proceso de formación en cuanto al reconocimiento de la existencia de su propio ego, y sea capaz de apreciarlo en los demás para poder formar (se), también se le suma la necesaria conexión con el significado de las transformaciones políticas existentes sobre educación inclusiva, pues se necesita aún de maduración. De este modo, se revela un necesario esfuerzo por parte de los distintos actores educativos para complejizar un discurso que se crea entre los mismos, aunque advirtiendo el riesgo del monólogo. Con base en esas afirmaciones y las directrices constitucionales, Louzada, Martins y Giroto (2015) señalan que el docente inclusivo se identifica por la búsqueda de estrategias de intervención y medidas de apoyo necesarias y características personales del alumnado; además se forman continuamente, actualizando métodos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los educandos. En este sentido, se pronuncia la Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales (2011) por cuanto parte de la premisa que el docente inclusivo es aquel que valora de manera positiva la diversidad, contempla a la plenitud del alumnado sin exclusiones, trabaja en colaboración continua como *homo ignorans*.” (p. 88)

El docente inclusivo se identifica por la búsqueda de estrategias de intervención y medidas de apoyo necesarias y también lo que son características personales del alumnado lo que llevan consigo a tomar estrategias para fomentar de mejor manera el cómo brindar una clase y valora de manera positiva la diversidad sin exclusión alguna mejorando el ambiente de estudio.

(Pillajo, y otros, 2017) mencionan:

“Según del Ministerio de Educación y Ciencia (2012) del Ecuador se conceptualiza al docente inclusivo tanto en cuanto planifica y diseña la metodología activa y participativa, en la que se potencia y favorece el protagonismo de los alumnos, al mismo tiempo que se preocupa por promover la interdependencia positiva entre los alumnos de la clase; así por ejemplo Aubert, Garcia, Racionero (2009) establecen que al alumno se le proporcionan espacios en el aula por medio de redes naturales como son los círculos de amigos, el aprendizaje cooperativo y el espíritu de cooperación y colaboración, o la adaptación del aula entre otras propuestas orientadas a un aprendizaje dialógico. Además, el sistema de apoyo, la aplicación habitual de medidas metodológicas extraordinarias y el proyecto curricular no sólo se modifican para ayudar al que lo necesita, sino que los demás también se benefician de esa acción, pues es parte de un enfoque que rechaza el

asistencialismo como tendencia eminentemente egocéntrica en la política educativa. De este modo, la capacitación se deberá dirigir a los miembros del grupo para que sean capaces de comprender a los compañeros, sus diferencias individuales y la oportunidad de aprendizaje que deparan, realizando actividades que promuevan ese diálogo y la flexibilidad, para fomentar la creatividad y la apertura de la conciencia. El juego, por lo tanto, puede poner en valor distintas dimensiones del ser humano que normalmente se encuentran limitadas por las clases tradicionales, y en este sentido, puede propiciar espacios de escucha y colaboración, así como de identificación y enfrentamiento con conductas egocéntricas presentes en nuestro quehacer diario, y de las que la educación del buen vivir se preocupa pues suponen un obstáculo al diálogo, como método de construcción de la realidad educativa ecuatoriana del *sumak kawsay*. Así, un posible ejemplo es el que se traduce en visiones etnocéntricas y de complejo cultural (Lara y Herrán, 2016).

De esa manera, el docente inclusivo es aquel que se enfrenta al misterio del ser humano y al desafío de su desarrollo holístico, generando entornos para vivir conviviendo a través de la colaboración y el trabajo en equipo. En especial se hace hincapié por el Ministerio de Educación del Ecuador (2011, p. 43) en la práctica docente hay que incorporar dos dimensiones “ámbito emocional; mantener el equilibrio emocional y ámbito mental; acción ética y moral”, o en otras palabras, hay que cargar de valor estos dos ámbitos ente una realidad excluyente.

En efecto, es un compromiso de los docentes el “cuidar la privacidad e intimidad y respetar la de sus estudiantes y de los demás actores de la comunidad educativa” (LOEI, 2011, Art. 11), a valorizar sus realidades explicativas tanto físicas, psicológicas o espirituales. De esta manera, un docente inclusivo del buen vivir se caracteriza por una praxis dialógica basada en la escucha a través de la pregunta; así como una conciencia de respeto y que se valore la diversidad, capaz de acercarse mediante el juego a la realidad misteriosa del ser humano, y con la lúdica aprender y enseña, es decir mediante el aprendizaje y la enseñanza aprende, juega y escucha.” (p. 88-89)

Se puede decir que el juego beneficia a los docentes de Educación Física en lo que es la enseñanza inclusiva ya que, mediante ello, los estudiantes captan de mejor manera lo brindado en una clase y da una mayor confianza al momento de estar en el aula o afuera en un entorno más tranquilo al practicar lo que son los ejercicios o deportes brindados por el mismo educador.

1.4 Educación inclusiva

(inclusioneducativa, 2006) “La educación inclusiva significa que todos los niños/as y jóvenes con o sin discapacidad o dificultades, aprenden juntos en las diversas instituciones educativas regulares (preescolar, colegio escuela post secundaria y universidades con un área de soportes apropiada. (vi)”

La educación inclusiva lleva a decir que es un método con el cual los estudiantes aprenden juntos en diversas instituciones educativas, y al mismo tiempo busca que los estudiantes se sientan más en confianza entre ellos grupalmente a la hora de recibir una clase.

1.4.1 Concepto de educación inclusiva

(Dussan & C. P., 2010) mencionan:

“Al referirnos a la educación inclusiva, es necesario hacer una distinción en los términos para una mejor comprensión del alcance de su significado. Así, tenemos que educación significa la construcción del conocimiento individual a partir de la incorporación e internalización de las pautas culturales, que incluye el compartir conocimientos, y se constituye en la base necesaria para el aprendizaje.

Del mismo modo, si se utiliza el término inclusión desde la perspectiva educativa, es hacer efectivo para todos, el derecho a la educación, contemplando la igualdad de oportunidades, la eliminación de barreras para el aprendizaje y la participación en el contexto físico y social.” (p. 81)

El campo de la educación inclusiva viene dividido en dos partes que son: la definición de educación, que viene a ser la construcción del conocimiento individual a partir de las pautas culturales y que se construye en la base necesaria para el aprendizaje de cada estudiante y también lo que es la definición de inclusión: que es hacer práctico para todos el derecho a la educación contemplando la igualdad de oportunidades y la eliminación de barreras para el aprendizaje logrando con esto una mayor motivación en los estudiantes para la educación.

1.4.2 Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad

(Dussan & C. P., 2010) manifiestan:

“He tenido la oportunidad de plantear algunas reflexiones sobre esta importante Convención, que contribuyen al estudio de este instrumento internacional de carácter vinculante, que, sin duda, garantiza el derecho a la educación inclusiva de las personas con discapacidad (Parra Dussan 2010).

Si bien los Estados, como las organizaciones representativas de personas con discapacidad, son conscientes que el acceso a la educación es la puesta de entrada hacia la efectiva realización del resto de los derechos reconocidos en la Convención, durante el proceso de elaboración se presentó un interesante debate respecto de la aparente disyuntiva entre educación especial y educación inclusiva. A pesar de que las nuevas tendencias en educación con personas con discapacidad apuntan hacia su inclusión en el sistema educativo general, existen ciertos colectivos de personas con discapacidad y ciertas situaciones concretas que, al parecer, demandan una educación especial.

La Convención reconoce el derecho de las personas con discapacidad a la educación sin discriminación y sobre la base de la igualdad de oportunidades. Para la realización de dicho derecho se requiere que los Estados partes aseguren un sistema de educación inclusivo a todos los niveles, así como la enseñanza a lo largo de la vida, desarrollando plenamente el potencial humano y el sentido de la dignidad y la autoestima, para permitir así el máximo desarrollo de la personalidad, los talentos y la creatividad de las personas con discapacidad, haciendo posible su participación de manera efectiva en una sociedad inclusiva (Convención sobre los Derechos de las Personas con discapacidad 2006).

Con el fin de hacer efectivo este derecho, se establece que los Estados partes deberán asegurar a los niños y niñas y, en general, las personas con discapacidad, no sean excluidas del sistema general de educación por motivo de su discapacidad; que puedan acceder a una educación primaria y secundaria inclusiva, de calidad y gratuita en igualdad de condiciones que las demás; que se realicen los ajustes razonables pertinentes, y se les preste el apoyo necesario y efectivo, fomentándose su máximo desarrollo académico y social.” (p. 81)

Lo que viene a ser el derecho para las personas con discapacidad sobre un sistema de educación inclusivo en todos los niveles educativos como lo que es la enseñanza a lo largo de la vida, desarrollan plenamente el potencial humano y el sentido de dignidad y la

autoestima que es el punto más importante se podría decir ya que con la misma los estudiantes se enfocan muy abiertamente en lo que quieren lograr a futuro y lo que quieren alcanzar en sus vidas.

1.4.3 Educación inclusiva en la UNESCO

(Dussan & C. P., 2010) mencionan:

“A nivel internacional el concepto de inclusión educativa ha sido adoptado por organismos como la UNESCO. Para esta organización la educación inclusiva se refleja en el desarrollo de estrategias que posibiliten una igualdad de oportunidades auténtica. Esa adopción representa una intención de construir un camino alternativo al de la integración escolar.

En este sentido, la UNESCO define a la educación inclusiva como: “un proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo para llegar a todos los educandos; por lo tanto, puede entenderse como una estrategia clave para alcanzar la EPT. Como principio general, debería orientar todas las políticas y prácticas educativas, partiendo del hecho de que la educación es un derecho humano básico y el fundamento de una sociedad más justa e igualitaria.” (UNESCO 2009).” (p. 80)

Según la UNESCO la educación inclusiva se refleja en el desarrollo de lo que son estrategias que posibiliten una igualdad de oportunidades auténtica, lo que lleva a decir que todas las instituciones deberían tener este instrumento que ayude a los estudiantes a mejorar su forma de entender mejor lo tratado en una clase y adquirir la confianza en cómo relacionarse de mejor manera con sus compañeros.

1.5 La enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia

Según manifiestan (Guzmán Villa, M. D. R., & Ramírez Vallejo, & M. D. S., 2021):

“La educación inclusiva es definida por la UNESCO (2005) como aquel proceso en el cual se identifican y se atienden las necesidades de todos los alumnos, involucrándolos en el aprendizaje y de esta forma, evitando

cualquier forma de exclusión. Al hablar de una educación con la característica de ser inclusiva, resulta necesario realizar modificaciones en el currículo y en la propia práctica pedagógica.

El enfoque de una educación inclusiva va más que el simple hecho de integrar a los alumnos vulnerables por condiciones sociales, económicas o de discapacidad, por mencionar algunas. Para lograr una educación inclusiva se debe adaptar al propio sistema educativo, el cual debe ofertar la capacidad de cubrir las necesidades de todo el alumnado, incluyendo aspectos como las habilidades y los intereses de los alumnos, los cuales han sido menos considerados generando exclusión por medio de prácticas institucionales y pedagógicas regresivas (UNESCO, 2017).

El término “inclusión” tiene una gran amplitud, pues su significado varía de acuerdo al contexto en el cual se aplique. De Camilloni (2011) señala que inclusión tiene una denotación positiva, donde etimológicamente hablando, significa “encerrar o insertar”, manifestando así el hecho de pertenecer o de estar dentro; por otro lado, su contraparte en valor negativo es exclusión, ambos términos se oponen, pero al mismo tiempo se complementan.” (p. 46)

La educación inclusiva es definida por la UNESCO como aquel proceso en el cual se identifican y se atienden las necesidades de todos los alumnos lo cual conlleva a decir que la educación inclusiva sirve para beneficiar de enorme manera a los estudiantes ya que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, en especial a aquellos que son vulnerables a algún tipo de marginación social en una clase brindada.

(Guzmán Villa, M. D. R., & Ramírez Vallejo, & M. D. S., 2021) mencionan:

“La tarea de brindar una educación de calidad es compleja en sí misma, hacerlo durante el confinamiento a causa del COVID-19, lo es aún más. La UNICEF (2020) advierte que, como se ha presenciado en crisis de salud públicas anteriores, el cierre de las escuelas primarias repercute considerablemente en el aprendizaje de los alumnos, enfatizando en ciertos grupos más vulnerables, en este caso, aquellos alumnos que carecen de recursos o apoyo para continuar con sus clases a distancia.

Debido a lo anterior, la UNICEF exhorta a “hacer esfuerzos adicionales para proteger a los más vulnerables” (p. 3), pues la continuidad del aprendizaje aún a la distancia, debe ser una garantía para absolutamente todos los

alumnos. Sin embargo, esto representa desafíos enormes tanto para el sistema educativo y los docentes como para los propios alumnos y sus padres o tutores; el compromiso y la disposición de cada uno de estos elementos es indispensable.

Para continuar con el proceso de aprendizaje, es necesario crear experiencias significativas. Ante los diversos contextos y múltiples escenarios existentes, para lograrlo es necesario ajustarse a las vías disponibles. Renna (2020) señala que la práctica educativa a distancia se debe adecuar a la infraestructura existente: televisión, radio, medios impresos y digitales; de ser posible emplear los recursos de tecnología y conectividad de mayor alcance: las redes sociales, como canales efectivos de comunicación.” (p. 55)

Al introducirse de lleno en lo que es el COVID-19 en lo que ha pasado de tiempo se llegó a la conclusión de cómo influye el recibir clases online ya que no hay una supervisión al momento de realizar los trabajos o tareas enviadas por los docentes que brindan dicha enseñanza y al mismo tiempo no existe una atención suficiente a lo que son las clases brindadas entonces se nota un bajo número de estudiantes que en realidad les agrada estar en las diferentes clases anteriormente nombradas.

Según manifiestan (Ríos Hernández & M., La inclusión en el área de Educación Física en España, 2013):

“Si reconocemos que la educación comporta implícitos unos valores, la escuela debe asumir la formación de personas más allá de la pura transmisión o construcción de conocimientos o habilidades. Así, a partir de la elaboración del Proyecto Educativo de Centro y del Proyecto Curricular de Centro, se definen los valores que el centro educativo se plantea promover y se concentran las propuestas y los espacios para desarrollarlos (Prat, 2003). Tal y como apunta la autora, en el centro se crea una “cultura moral propia” que sin duda influenciará a la educación de actividades y valores.

Por tanto, y centrándonos en la inclusión de los alumnos con discapacidad en la sesión de Educación Física, la educación en actitudes y valores será la base para que todo el alumnado respete la diversidad y pueda así interiorizar la inclusión como un valor que enriquece a toda comunidad. Debemos conseguir que todo el alumnado se sienta acogido, aceptado, seguro y por tanto, valorado (Staincack, Stainback y Jackson, 1999). Respecto a la educación de actitudes y valores son interesantes las aportaciones de Prat y Soler (2003) y

Carranza y Mora (2003), por sus reflexiones y propuestas didácticas. A ello deberíamos añadir la propuesta de organización de juegos motores sensibilizadores (Ríos, 1994, 1998, 2003c, Ríos y Payá, 2001).” (p. 101-102)

La enseñanza inclusiva o inclusión en los alumnos con discapacidad en la sesión de Educación Física, la educación en actitudes y valores serán la base para que todo el alumnado respete la diversidad y pueda así internalizar la inclusión lo que manifiesta que dicha enseñanza es muy importante ya que cada docente debe conseguir que todo el alumnado se sienta aceptado y valorado y al mismo tiempo se debería agregar la propuesta de organización de juegos motores sensibilizadores estableciendo de mejor manera actividades a realizarse en una clase.

(Ríos Hernández & M., La inclusión en el área de Educación Física en España, 2013) mencionan:

“Tal y como hemos comentado en el punto 1.3,1, el aprendizaje cooperativo se presenta como una metodología inherente al movimiento de la escuela inclusiva, con el fin de maximizar el aprendizaje de todos y todas y promover una educación en actitudes y valores desde nuestra área de intervención (Ovejero, 1990; Marchesi y Martín, 1998; Mir, 1998; Uriz, 1999; Johnson, Johnson y Holubec, 1999; Pujolás, 2001). Es interesante consultar las aportaciones de Velázquez Callado (2004) y Fernández-Río y Velázquez Callado (2005), por su esfuerzo en adecuar la metodología cooperativa a la Educación Física.

Por tanto, deberíamos repensar cuáles son las prácticas habituales en la Educación Física escolar para adaptarlas a este marco. El abuso en la utilización de actividades competitivas puede ir en detrimento de la cooperación, pudiendo llegar a ser una fuente de exclusión (Ríos, 1986 y Rodrigues, 2003, entre otros). Velázquez Callado (2004), citando a Grineski (1989), observa que dicho autor llegó a la conclusión que el juego cooperativo fomentaba la aparición de conductas prosociales en comparación con las actividades individuales o competitivas. De ahí la importancia de ir incorporando con más intensidad juegos y actividades cooperativas como recurso útil en la promoción de una Educación Física que eduque en actitudes y valores (Cascón y Martín, 1986; Orlik, 1986; Guitart, 1990, entre otros).” (p. 102)

Como manifiesta el autor el aprendizaje cooperativo tiene mucho que ver en cómo se brinda el aprendizaje a todos y todas y al mismo tiempo se encarga de adecuar la metodología

cooperativa la cual constituye una metodología activa en la que los y las estudiantes trabajan en grupos reducidos para maximizar su aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de su competencia social, la inclusión y la reducción del acoso escolar, adecuando de esta manera dicha metodología en la Educación Física y en el juego cooperativo.

(Jiménez-Monteaugudo, M. L., & Hernández-Álvarez, & J. L., 2013) mencionan:

“Tanto los déficits de formación como las creencias negativas sobre las posibilidades de favorecer el crecimiento personal de las personas con discapacidad por medio de la actividad física, se ven agravadas por la escasa atención que este objeto de estudio tiene en la investigación en las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (Pérez, 2009). Finalmente, dichas carencias claves que deberían desarrollar en general los profesionales de la actividad física que vayan a trabajar en este ámbito y, específicamente, las que deberían mostrar los profesores de Educación Física que deben enfrentarse en sus clases a situaciones en las que se ven implicadas personas con necesidades educativas especiales. Esa ausencia de un perfil de competencias es la que origina, en parte, que la formación recibida por los profesores de EF se haya calificado en el pasado como inadecuada (Hernández y Hospital, 1999), y que en la actividad se continúe sin un claro consenso sobre cuáles han de ser las directrices sobre conocimientos y habilidades que constituyan los fundamentos de las competencias que deben adquirir esos futuros profesionales.” (p. 473-474)

Las creencias claves que están incluidas en lo que es la Educación Física inclusiva y también lo que tiene que ver con lo que tienen que enfrentar los profesionales que son situaciones en las cuales se encuentran implicadas personas con necesidades educativas especiales, las cuales tienen que ver con el desempeño de cada uno de ellos al momento de recibir una clase diariamente haciendo a un lado el temor o dándoles una mayor apertura a realizar las preguntas que no comprendan o no estén bien entendidas a los docentes encargados de dichas actividades, dando así un mayor entendimiento en la clase brindada.

1.6 Educación física inclusiva

Según indican (Flores U. & Rolando S., 2018):

“Las niñas, niños y adolescentes, son una clase de población altamente vulnerables, pues por su edad requieren de una atención permanente, personalizada e incluso planeada que garantice óptimos resultados: son muchas las dimensiones que están en juego, por ejemplo, la física, la

cognitiva, la psicológica, la espiritual, entre otras, al igual que un sistema educativo que ayude en esa formación integral a la que todo niño, niña y adolescente debe llegar.” (p. 30,31)

En el ámbito educacional son muchas las dimensiones que están en juego ya que al momento de brindar una clase los alumnos ponen en práctica lo que son las dimensiones física, cognitiva, psicológica, espiritual entre otras las cuales sirven en la formación integral de cada uno de ellos fomentando así el aprendizaje para tenerlo presente en cada campo de estudio tratado a futuro.

Según expresan (Flores U. & Rolando S., 2018):

“La Educación Física Inclusiva, la recreación y el deporte de base, es la pedagogía de las conductas motrices (Parlebas, 1981); proporciona a los niños, niñas y adolescentes herramientas fundamentales tanto cognitivas, como físicas, volitivas y emocionales; por lo tanto, es fundamental su desarrollo desde sus primeros años de vida, ya que apunta básicamente al desarrollo del cuerpo, de las capacidades físicas, habilidades y destrezas y al proceso de socialización e integración con el entorno.” (p. 31)

La educación física inclusiva proporciona a los niños, niñas y adolescentes herramientas fundamentales por lo que es fundamental su desarrollo desde los primeros años de vida y apunta más a lo que es el desarrollo del cuerpo mejorando así lo que son las destrezas, habilidades e integración con el entorno dándole así un mejor desempeño.

De acuerdo con (Flores U. & Rolando S., 2018):

“Devís (1994) afirma que puede considerarse como un grupo de actividades docentes en el medio escolar o en otros contextos donde participan personas de diferentes edades. En la actualidad es demasiado importante resaltar y reconocer el papel que cumple el plan de estudios del área en la estructura del currículo como mecanismo que permite planear y organizar el desarrollo del proceso educativo que nos influye en la actualidad; las demandas de la sociedad del conocimiento (Navales López, Guisao Ochoa, Higuaita, 2017). Según la Organización Mundial de la Salud (1982), la discapacidad la ausencia debido a una deficiencia, de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para un ser humano.” (p. 31)”

Lo que se considera como un grupo de actividades docentes en el medio escolar donde participan personas de diferentes edades y también es importante reconocer el papel que cumple el plan de estudios del área en la estructura del currículo que permite planificar el proceso educativo el cual lleva a brindar una mejor clase al docente de Educación Física.

1.7 Actividades lúdicas inclusivas

(Pillajo, y otros, El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, 2017) mencionan:

“La Educación Inclusiva apuesta por una escuela conectada a la comunidad educativa, defendiendo el ambiente de aprendizaje y ofreciendo calidad para sus alumnos. Se trata de una escuela que reconoce y aborda las diferencias, dando sentido y significado a la diferencia en sí misma. De acuerdo con la filosofía de la escuela de la escuela inclusiva, todos los niños deben ser educados en una escuela libre de barreras pedagógicas, administrativas y de gestión de recursos (Ferreira Prado, y Cadavieco, 2015). En comparación con casos reales, ciertos autores establecen que siendo la educación cada vez más necesaria para la inclusión laboral y social es al mismo tiempo claramente insuficiente, pues en la actualidad aún se presentan barreras que ponen en riesgo de exclusión, discriminación entre estudiantes y limitan el acceso a las instituciones educativas (Herrán, 2013).

De este modo, consiste en buscar alcanzar nuevos desarrollos con el objetivo de atender a la diversidad de los distintos estilos de aprendizaje en el aula. De ahí que Ocampo (2015, p. 36) plantea que “la educación inclusiva requiere de estrategias y esto es, hablar de un movimiento de reformas y de consolidación de un nuevo orden educativo, ético, político y ciudadano, opuesto a lo tradicional”. No obstante, trabajar con los alumnos y las alumnas en cómo combatir crear una ciudadanía comprometida con la inclusión, meta educativa que evidentemente debe abordarse en el aula (Susinos, y Ceballos, 2012) pues la inclusión atañe a cualquier estudiante.” (p. 85)

Lo que viene a ser la educación inclusiva apuesta por una escuela conectada a la comunidad educativa, defendiendo el ambiente de aprendizaje y brindando calidad a los alumnos la cual también requiere de un grupo de estrategias la cual tiene que ver con hablar de un movimiento de reformas y de consolidación de un nuevo orden educativo, ético, político, ciudadano, opuesto a lo tradicional pero al mismo tiempo trabajar con lo que son los alumnos en cómo combatir o estar preparados para crear una ciudadanía comprometida con la inclusión educativa.

Según manifiestan (Pillajo, y otros, 2017):

“En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, Martínez (2008, p. 1), plantea que “las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno”. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social”. En efecto son estrategias centradas en el alumno, a través de estas el docente prepara y organiza previamente las actividades, progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes de acuerdo a las necesidades que se observen en el proceso y resultados de ejecución de las mismas.

Por otra parte, la actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emocionales del ser humano que en ocasiones no puede ser aflorado directamente. “Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas” (Calle, y Bohórquez, 2010, p. 27). En resumen, las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas, sociales y culturales; además, permiten tener un acercamiento con el educando, con la intención de fomentar prácticas que le generen seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por los demás. Tanto Farías y Rojas (2010) con Botero et al. (2015) afirman que ésta se convierte en una actividad esencial en el proceso de educación y en la adquisición de conocimientos.” (p. 86)

Cabe indicar que lo que son o forman parte de actividades lúdicas inclusivas son muy importantes ya que es un medio de expresión de los pensamientos más profundos y emocionales del ser humano, también las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en lo que son las actividades educativas, sociales y culturales con lo que se logra tener un acercamiento con el educando, con la intención de fomentar prácticas que le generen lo que es seguridad, confianza personal compañerismo y respeto con los demás mejorando enormemente lo que es su aprendizaje.

1.8 Juegos inclusivos

(Pillajo, y otros, El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, 2017) indican:

“El juego ayuda a solventar la cultura, refiriéndose a un conjunto de significados, valores e identidades que se comparten al participar en comunidad, el juego es una actividad social que posibilita la inserción del individuo a la colectividad, quien no sabe jugar, no puede estar inmerso en una dinámica social.” (p. 86)

Lo que viene a ser el juego es una actividad social que posibilita la inserción del individuo a la comunidad, siendo así muy importante al adentrarnos en lo que es la educación ya que mediante el juego los alumnos pueden dejar a un lado sus pensamientos educativos y recrearse con sus compañeros en actividades prácticas que el profesor de Educación Física les indique.

(Pillajo, y otros, El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, 2017) expresan:

“Ahora bien, enfatizar en juegos inclusivos supone el derecho a concepciones inclusivas o parciales limitadas a niños con discapacidades, pues son juegos accesibles para todos, independientemente de sus cualidades o diferencias, se trata de juegos donde todos cualquiera puede aprender del encuentro con el otro; así, Castilla et al (2014) establecen que la celebración de los juegos inclusivos escolares es sólo el principio de un gran proyecto compartido para que la inclusión sea una realidad que comience en las instituciones educativas y que se esparza a toda la sociedad.” (p. 86)

Los juegos inclusivos consisten en que cualquiera puede aprender del encuentro con el otro para que entre los dos se sientan en confort con juegos accesibles para todos los estudiantes mejorando así su rendimiento educativo.

De acuerdo con (Pillajo, y otros, El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, 2017):

“Según los planteamientos anteriores se puede inferir que el juego como estrategia inclusiva, puede contribuir al progreso humano, fomentando el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, convivencia, participación social y

adquisición cultural, es decir, encierra una gama de actividades donde interviene la diversión, la actividad creativa, el conocimiento y reconocimiento del valor de aprendizaje del otro a partir de su espiritualidad. Ahora bien, ¿Qué tipos de juegos se pueden proponer?” (p. 86)

El juego como estrategia de enseñanza inclusiva permite contribuir al progreso humano, fomentando el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo los cuales encierran una gama de actividades donde interviene principalmente la diversión, la actitud creativa, el conocimiento y el reconocimiento del valor de aprendizaje lo cual es muy importante en una clase brindada ya que con él se estimula el estado de ánimo de los estudiantes.

1.8.1 Juegos para el buen vivir

Según mencionan (Pillajo, y otros, El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir, 2017):

“Se pueden relacionar numerosas tipologías de juegos o incluso mostrar una amplia selección según distintas clasificaciones o finalidades. Sin embargo, entendemos que, si la pretensión es la de contribuir a la construcción de esta realidad educativa del buen vivir, sería necesario preocuparse por justificar qué pueden aportar mediante sus propuestas.

En este sentido, autores como Farías, y Rojas (2010). Martin, y Prieto (2014), Meneses, y Monge, (2001), Naik (2014) y Park (2014) proponen variados tipos de juegos de acuerdo a la realidad de los estudiantes llamados a la actividad lúdica y al desafío de su formación holística que demanda el buen vivir: juegos sociales, juego de construcción, juego de agrupamiento o representación del entero. Juegos cooperativos, juegos libres o espontáneos, juegos de reglas o estructurados, juegos de estrategias, juegos de simulación, juegos populares, juegos tradicionales y de espiritualidad (Ver tabla 1). De este modo, se exponen juegos tradicionales y de espiritualidad (Ver tabla 1). De este modo, se exponen juegos que puedan ofrecer espacios para la implementación de pedagogías necesarias como es la prenatal o la muerte, el trabajo por la interculturalidad y el diálogo, la formación de conciencia, la autocrítica, la madurez, la creatividad, la humildad, el diálogo o el fomentar el respeto a las normas existentes mediante la enculturación entre otras notas características (Lara y Herrán, 2016).

Tabla 1. Tipos de juegos

Juegos	Descripción y posibles contribuciones
Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Dirigidos a la correspondencia y al proceso de aceptación dentro del grupo social, mediante una relación intersubjetiva-intercultural
Sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercitan los sentidos - Se inician desde las primeras semanas de vida, pues se relaciona con la pedagogía prenatal desde la concepción.
De construcción	<ul style="list-style-type: none"> - No dependen de las características del juguete, sino de lo que desea hacer con el mismo, mediante manipulación de diversos materiales. - Favorecen el desarrollo de habilidades y potencia la creatividad.
De Agrupamiento o Representación del Entorno	<ul style="list-style-type: none"> - Media la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar favorecen la internalización de diversos términos que le serán útiles de por vida. - Desarrollando una conciencia de pertenencia a la naturaleza (conciencia de especie y de finitud). Pedagogía de la muerte.
Cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos que ayudan para contribuir a alcance de objetivos comunes, permite desarrollar experiencias significativas. - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales. - Reconocimiento del ego. - Facilita la aceptación interracial. Interculturalidad y diálogo.
Juegos libres o espontáneos	<ul style="list-style-type: none"> - Propician desde la libertad la autonomía y autoconocimiento.
De reglas o estructurados	<ul style="list-style-type: none"> - Destaca la actividad la acción es dirigida y orientada por una actitud fundamental. - Enculturación: cultura educativa del buen vivir

De estrategias	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumento para la resolución de problemas - Contribuyen a activar procesos mentales - Jugadores son capaces de elegir sus propios actos y acciones, fomentando un estado de consciencia.
De Simulación	<ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás. - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral y estimulación del desarrollo moral - Madurez
Populares	<ul style="list-style-type: none"> - Son practicados por una mayoría de personas por un colectivo determinado de una población. - Caracterizan la cultura y costumbres de los pueblos pues son intergeneracionales. - Interculturalidad. Cargar de valor al otro.
Tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> - Cultura popular. - Intergeneracionales. - Generan valorización de la cultura por ser Identitarios del país o región. Enculturación dialógica (antiguo y nuevo)
Espiritualidad	<ul style="list-style-type: none"> - Apreciación de la diversidad - Soñar en transformar el mundo, conciencia de finitud, autorización y autocrítica.

Fuente: Elaboración propia.” (p. 86,87,88)

Hay varios tipos de juegos los cuales son muy interesantes más también al momento de practicarlos en lo que es la enseñanza inclusiva ya que con ellos, los estudiantes que los estén practicando se sienten más en confort y les agrada practicarlos mejorando lo que es el compañerismo entre ellos así mismo el apego a entender de una mejor manera los juegos practicados fomentando de mejor manera lo aprendido en sus vidas o cuando lo vuelvan a practicar en el futuro.

1.9 Desarrollo personal

(Callado, E. D., & Vindel, & A. C., 2014) expresan:

“Podemos definir el desarrollo personal como un proceso mediante el cual las personas intentamos llegar a acrecentar todas nuestras potencialidades o fortalezas y alcanzar nuestros objetivos, deseos, inquietudes, anhelos, etc., movidos por un interés de superación, así como por la necesidad de dar un sentido a la vida” (p. 2)

Según manifiestan (Callado, E. D., & Vindel, & A. C., 2014) el desarrollo personal es un proceso mediante el cual las personas intentamos llegar a acrecentar todas nuestras fortalezas y al mismo tiempo alcanzar nuestros objetivos inspirados por un interés en lo que es la superación personal y de tener objetivos trazados para alcanzarlos en nuestras vidas logrando así fomentar lo que es nuestra autoestima emocional en cada día de nuestra existencia.

Según indican (Blanco i Felip & P., 2006):

“La Educación Física asume, como podemos observar, diferentes ámbitos de intervención. Estas competencias de desarrollo personal y social en el área de la Educación Física nos invitan a replantear y definir claramente cual ha de ser nuestra intervención educativa, nuestro método y, en consecuencia, qué adecuados y eficaces que tengan en cuenta, de manera consciente, los diferentes factores que intervienen en la acción educativa, deben asociarse al concepto de actuación estratégica. Blanco y Suau (1999), consideran que pese a la complejidad que supone llevar a cabo una estrategia en un proceso de enseñanza y aprendizaje, ésta tiene que ser relevante dentro de toda programación. El conocimiento que se adquiere no es ajeno a la forma de alcanzarlo, hace falta priorizar aquellas tareas que favorecen comportamientos más efectivos, que podamos dominar y que nos hagan ser más eficaces en situaciones concretas, es decir, dar mayor sentido a las intervenciones que puedan garantizar competencias que, además de contemplar habilidades cognitivas (saber), agreguen aptitudes (saber hacer), actitudes (querer hacer) y valores (ser); aspectos, todos ellos, que han de dar sentido a nuestra investigación. En este sentido Jové (2005) apunta que la educación debe considerarse como una vivencia y no como una simple transmisión de conocimientos por parte del profesor hacia los alumnos y, a tal efecto, sugiere que resulta más interesante la manera cómo se aprende en detrimento de que se enseña enfatizando de esta manera, el propio proceso estratégico. No podemos pensar en desarrollar estas competencias sin un método concreto y definido al cual aplicar un cierto tipo de procedimientos para al desarrollo de sus respectivas habilidades.” (p. 3)

Lo que es el desarrollo personal en el área de Educación Física tiene mucho que ver con el comportamiento de cada estudiante que sea posible dominar y que nos hagan ser más eficaces en situaciones más concretas, también se puede decir que la educación debe considerarse como una vivencia y no como una simple transmisión de conocimientos ya que si lo vemos como una vivencia anteriormente nombrada nos servirá para que nos concentremos más en aprender de mejor manera las clases recibidas.

De acuerdo con (Blanco i Felip & P., 2006):

“Podemos afirmar que en todas las competencias de desarrollo personal y social que se han expuesto anteriormente; se pone de manifiesto que el desarrollo y la adquisición de tales competencias no conlleva estudios de aprendizaje autocráticos y, por el contrario, se deja entrever la necesidad de un trabajo conjunto para resolver problemas y determinar las responsabilidades que comporta el aprendizaje. Blanco (2004), recogiendo afirmaciones de diferentes autores: Call i Solé 1989), Colomina (1990), Orlick (1990), Brown (1992), Carretero (1993), Álvarez Fernández (1996), Ander-Egg (1997) Omeñaca et altres (1999), entre otros, afirma que una metodología de aprendizaje basado en el trabajo cooperativo se caracteriza por:

- LA CONDUCCIÓN, LA COORDINACIÓN Y EL LIDERAZGO. El aprendizaje no es responsabilidad única de los profesores.

Al estar en total acuerdo con lo mencionado se puede decir que el aprendizaje en realidad no es una responsabilidad única de los profesores, sino que también tiene mucho que ver en como cada estudiante pretende captar lo que se está brindando en una clase por el profesor encargado.

- LA COMPLEMENTACIÓN HUMANA E INTERPERSONAL. La acción conjunta y la ayuda mutua que aporta el trabajo en equipo, exige que cada miembro comprenda y que practique, sobre todo, la complementariedad.

Lo que viene siendo el trabajo en equipo es un punto importante ya que entre los miembros de dicho grupo ponen en manifiesto entre ellos ideas sobre cómo mejorar de diferentes formas tratando de dar mejor apariencia y personalidad a lo que se esté tratando.

- **LA TOMA DE DECISIÓN PARTICIPATIVA.** Cada miembro tiene que secundar activa y responsablemente las tareas propias del equipo con el fin de alcanzarlas con éxito.

En el ámbito de lo que es la toma de decisiones cada miembro de un grupo tiene que secundar responsablemente sobre lo que se ha propuesto lograr, manifestando así lo que es una buena toma de decisión.

- **LA COMUNICACIÓN FLUIDA Y TRANSPARENTE.** El diálogo que los docentes mantienen para transmitir, cuestionar y reflexionar aspectos de sus tareas diarias, repercute en el modo en que se da la comunicación.

Lo que viene a ser el diálogo en un docente es muy importante ya que con la misma puede transmitir a sus estudiantes de mejor manera lo que está impartiendo en sus futuras clases planificadas de mejor manera.

- **LA DISTRIBUCIÓN DE FUNCIONES Y ACEPTACIÓN DE RESPONSABILIDADES.** La asignación de compromisos es una de las primeras decisiones que se toman para delimitar las tareas en el conjunto del grupo.

Una persona al momento de asignar lo que son las funciones y aceptación de resultados tiene que ir envuelto al margen de que conforme a que decisión tome, esperar la reacción de las diferentes personas y que la mayoría se sienta conforme con lo decidido grupalmente.

- **LA CAPACIDAD DE APROVECHAR LOS CONFLICTOS Y LAS OPOSICIONES.** Debe considerarse que el trabajo en equipo necesita de cierta experiencia para afrontar y superar los conflictos y las tensiones dentro de los límites que establece la tarea del trabajo conjunto.

Para lograr lo que es el trabajo en equipo se necesita de cierta experiencia para afrontar y superar los conflictos entre todo el grupo, ya que si se pone en manifiesto cada conflicto del que se ha tratado resultara más difícil llegar a un acuerdo grupal.

- LA ATENCIÓN PERSONAL Y LA BUSQUEDA DEL ESPÍRITU DE EQUIPO. En lo personal hay que lograr que cada uno se sienta “alguien”, que sea aceptado, apreciado y respetado dentro del grupo.” (p. 4)

Lo que viene siendo la atención personal y la búsqueda del espíritu en equipo es la herramienta principal en lo que es lograr que cada uno se sienta “alguien”, que sea apreciado y respetado dentro del grupo dando así una mayor confianza al momento de ser parte del grupo.

Lo que es el desarrollo personal también lleva consigo varios puntos que son importantes para resolver problemas y para determinar las necesidades que comporta el aprendizaje, al mismo tiempo que ayuda a guiarnos por el camino que sea a necesario o que a nuestra forma de pensar nos parezca mejor.

(Blanco i Felip & P., 2006) expresan:

“Desde esta perspectiva y dentro del contexto que nos presentan las competencias de la intervención de desarrollo personal y social, urge, en primer lugar, replantear la actitud de aquellos educadores que, manteniendo su estilo individual en el momento de ejecutar su trabajo, no introducen en sus procesos estilos, métodos y procedimientos menos individuales y competitivos y más cooperativos. En segundo lugar, es necesario incrementar las relaciones con los diferentes entornos socio-culturales, propios de la dinámica de la sociedad actual, con la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales. Nos referimos, básicamente, a la circunstancia de paliar los estilos egocéntricos o de servicio a uno mismo: estilos que se caracterizan por una actitud de acomodamiento y de rechazo a todo aquello que represente cambios.” (p. 4)

Dentro de lo que viene siendo el desarrollo personal y social existen dos puntos a tomarse en cuenta: en primer lugar representar la actitud de aquellos educadores que al momento de ejecutar su trabajo no encuentren lo que son métodos menos individuales y más cooperativos sino que se centran más en lo que son más individuales para que al mismo tiempo pueda ser más recreativo al momento de participar uno por uno y no en grupo, también está un segundo lugar en el cual sería necesario incrementar las relaciones con los diferentes entornos socio-culturales propios de la dinámica de la sociedad actual con el objetivo de mejorar lo que son las relaciones interpersonales y lo que viene siendo el compañerismo.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1 Tipo de investigación

Es de tipo descriptiva, bibliográfica, no experimental y de opinión.

Descriptiva

Es una investigación descriptiva porque se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando en cuanto a el juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la Educación Física en tiempos de pandemia en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, Año Lectivo 2020-2021, esta investigación se centra más en el “qué” en lugar del “porque” de la investigación con la

implementación de actividades que respondan a una educación inclusiva para todos en las clases de Educación Física.

Bibliográfica

Porque la investigación bibliográfica consiste en la búsqueda, recopilación, organización, valoración, crítica e información de datos bibliográficos con respecto a los diferentes conceptos de: Antecedentes investigativos, el juego, el juego como estrategia de enseñanza inclusiva, educación inclusiva, la enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia, Educación Física inclusiva, actividades lúdicas inclusivas, juegos inclusivos y desarrollo personal en los estudiantes.

No experimental

Se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos que se dan sin la intervención directa del investigador, es decir; sin que el investigador altere el objeto de investigación.

De opinión

Porque se realizó la aplicación de una encuesta a los estudiantes con referencia al juego como estrategia de enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia, para así en base a su opinión poder establecer el aporte de la Educación Física inclusiva.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

2.2.1 Encuesta

Se realizó la aplicación de la encuesta a través de la plataforma Microsoft Forms, a los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, 2020-2021 para obtener la información necesaria, en base a la opinión que tienen acerca del aporte y afectación de los juegos inclusivos en su desarrollo personal.

2.3 Preguntas de Investigación o hipótesis

Las preguntas de investigación responden a cada uno de los objetivos específicos planteados.

¿Cómo Identificar el juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la clase de Educación Física?

¿Cuáles son las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva, de la Educación Física en tiempos de pandemia?

¿Para qué elaborar una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje en la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra?

2.4 Participantes

Tabla 2. Población

Curso	Número de estudiantes
Octavo A	9
Octavo B	7
Octavo C	9
Noveno A	8
Noveno B	11
Noveno C	5
Décimo A	2
Décimo B	8
Décimo C	7
Primero Bachillerato Informática	8
Primero Bachillerato Electrónica	10
Segundo Bachillerato Informática	16
Segundo Bachillerato Electrónica	21

Total:	121
---------------	------------

Fuente: Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra"

La muestra tomada de la población total para la realización de la presente investigación es de 121 estudiantes que desearon ser participantes a través del consentimiento informado, a pesar de los factores externos tales como: la emergencia sanitaria producida por el Covid-19. El limitado número de estudiantes que poseen una conectividad estable a internet, y dispositivos. A pesar de aquello se pudo realizar la aplicación online del instrumento para recolectar los datos.

2.5 Procedimiento y análisis de datos

Los resultados originados de la aplicación de la encuesta a los estudiantes fueron tabulados, procesados y organizados en base a los objetivos planteados, los cuales fueron establecidos en la investigación anteriormente, dichos resultados se muestran a través de determinadas frecuencias y porcentajes para su posterior análisis e interpretación.

El software empleado para la creación, aplicación y obtención de los resultados, se lo hizo mediante el programa de Microsoft Forms, en donde su uso fue determinado, en base a la imposibilidad de la presencia de los estudiantes en las aulas de la Unidad Educativa. Por la causa externa de fuerza mayor referente a la emergencia nacional sanitaria establecida, por la pandemia del virus Covid-19, en donde por dicho suceso se ha hecho uso de esta herramienta tecnológica, para poder dar continuidad y finalización a la investigación.

Se utilizó el programa Excel para procesar la información y establecer gráficos y figuras, que permitirán el análisis e interpretación de los resultados.

CAPÍTULO III

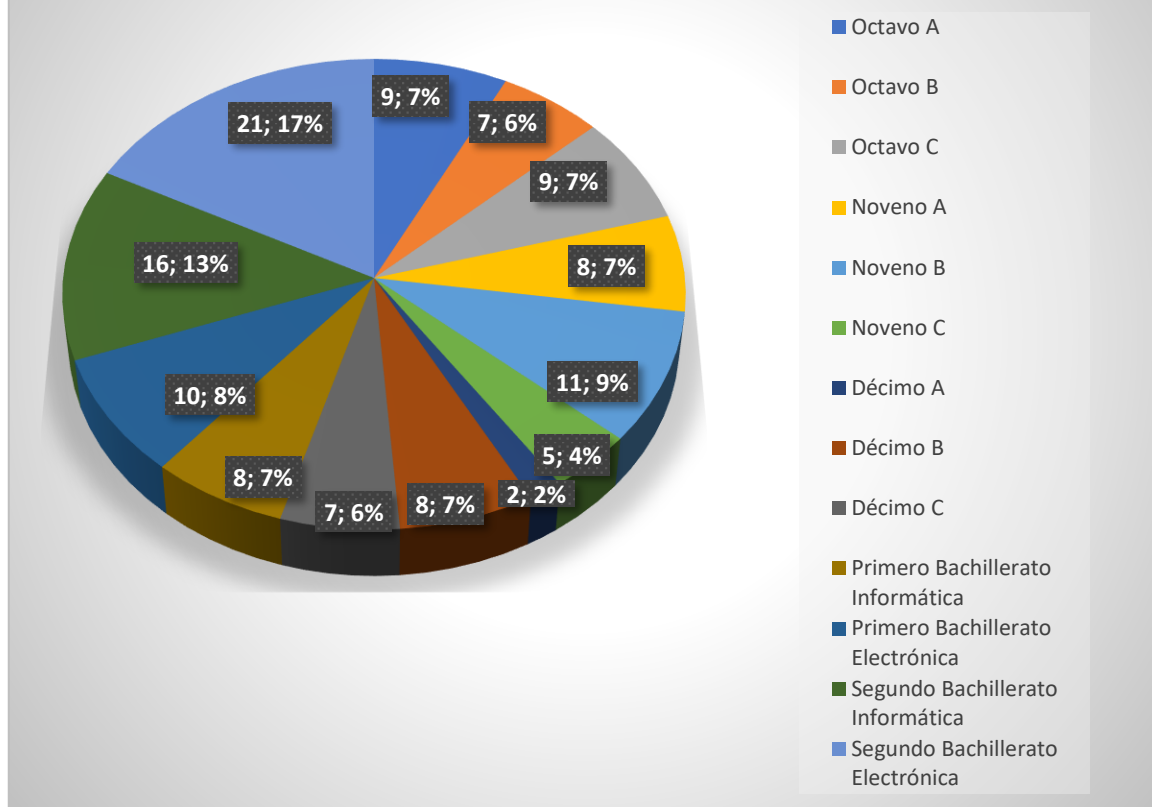
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se procede con el análisis y discusión de los resultados obtenidos, mediante la aplicación de la encuesta dirigida a los jóvenes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. La información obtenida fue tabulada para posteriormente ser presentada en gráficos estadísticos circulares con porcentajes y numeración de estudiantes encuestados en cada porcentaje referente a las diferentes preguntas que fueron diseñadas en el instrumento.

3.1 Encuesta de opinión aplicada a los estudiantes acerca de cómo influye el juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la educación física en tiempos de pandemia.

Pregunta N 1

Señale con una (x) de qué curso es usted en la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra"



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

Resulta satisfactorio que de los 121 estudiantes encuestados en la Institución el 17% que son la mayoría de estudiantes que respondieron la encuesta son de Segundo Bachillerato Electrónica con 21 estudiantes, después le sigue el 13% son de Segundo Bachillerato Informática con 16 estudiantes, después le sigue el 9% son de Noveno B con 11 estudiantes, después sigue el 8% de Primero Bachillerato Electrónica con 10 estudiantes, después siguen 5 paralelos de la Institución los cuales tienen un porcentaje de 7% y los cuales son: Decimo B con 8 estudiantes, Noveno A con 8 estudiantes, Octavo A con 9 estudiantes, Octavo C con 9 estudiantes y Primero Bachillerato Informática con 8 estudiantes. Siguiendo con el 6 % de estudiantes encuestados están los estudiantes de dos aulas que son: Decimo C y los estudiantes de Octavo B con 7 respuestas cada curso le sigue los estudiantes de Noveno C el cual tiene el 4% con 5 respuestas y para finalizar el número de estudiantes encuestados está el Décimo A el cual tiene un 2% con 2 respuestas en la primera pregunta que indica de que aula es cada estudiante. En la encuesta los estudiantes de Tercero Bachillerato Informática 0% de estudiantes respondieron la encuesta y también Tercero Bachillerato Electrónica 0% de estudiantes respondieron la encuesta.

Pregunta N 2

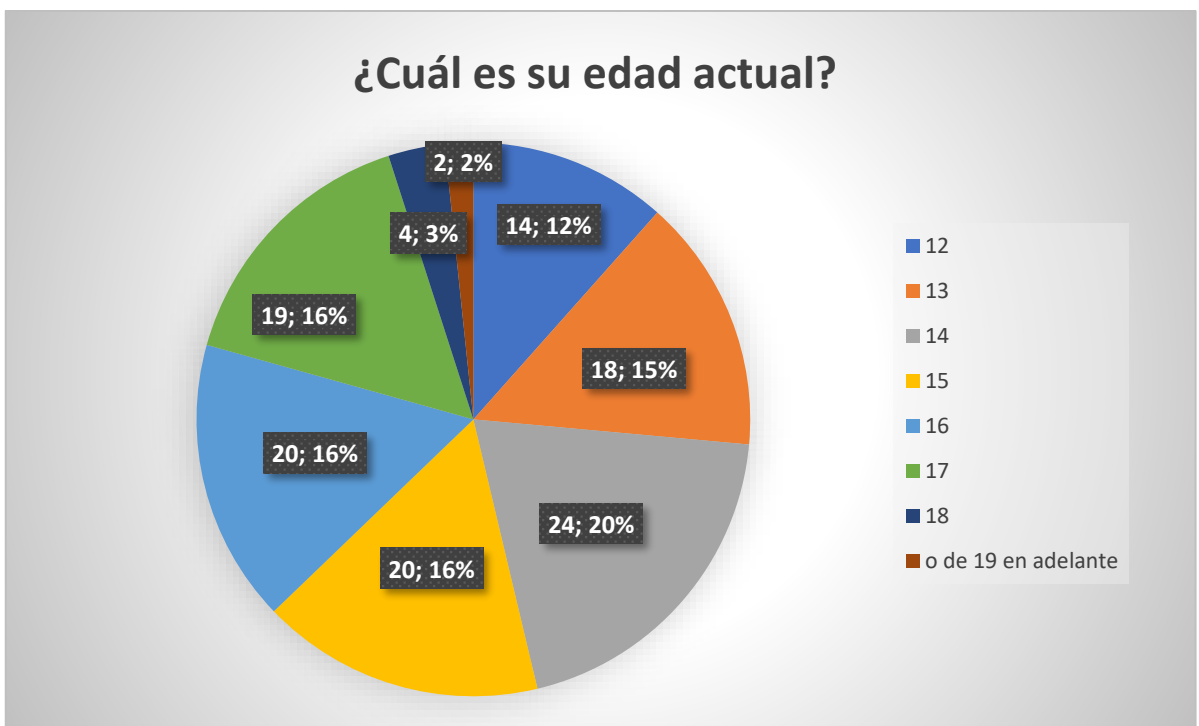


Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

De los 121 estudiantes encuestados en la Institución, un poco más de la mitad el 55% que son 67 estudiantes son de sexo femenino y el otro 45% restante de estudiantes que son 54 estudiantes son de sexo masculino.

Pregunta N 3



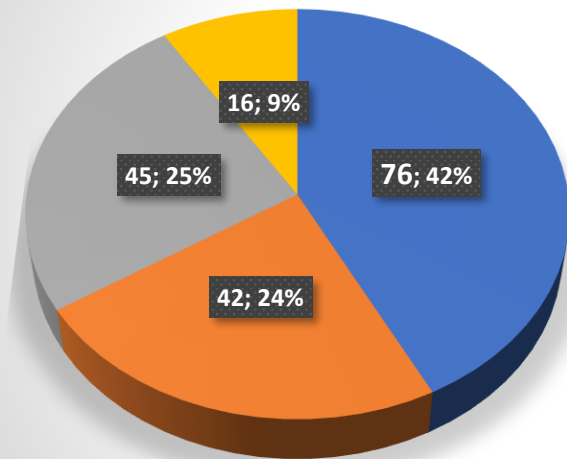
Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

En la encuesta realizada en la Institución al preguntar la edad a 121 estudiantes que participaron en la encuesta se supo que el máximo de porcentaje de estudiantes que participaron en la encuesta fue de 20% los cuales fueron 24 estudiantes de 14 años, también hay tres puntos de 16% los cuales fueron 20 estudiantes de 15 años, 20 estudiantes de 16 años, 19 estudiantes de 17 años, también hubo un 15% que son 18 estudiantes de 13 años, 12% 14 estudiantes de 12 años, 3% 4 estudiantes de 18 años y para finalizar un 2% 2 estudiantes de 19 años. Hubo un 0% de estudiantes de la edad de 11 años.

Pregunta N 4

De los siguientes juegos inclusivos, señale con una (x) los que reconozca y en los cuales haya participado en la clase de Educación Física.



- Juegos en equipo, en donde necesite la ayuda, comunicación y colaboración entre sus compañeros.
- Juegos en donde se enseñe las diferencias culturales de sus compañeros, con igualdad, respeto y aceptación.
- Juegos de libre selección sugeridos o impuestos por usted, o alguno de sus compañeros.
- Juegos en donde trabajen en equipo, para imitar un suceso de la vida real o teatro.

Fuente: Encuesta a los Estudiantes

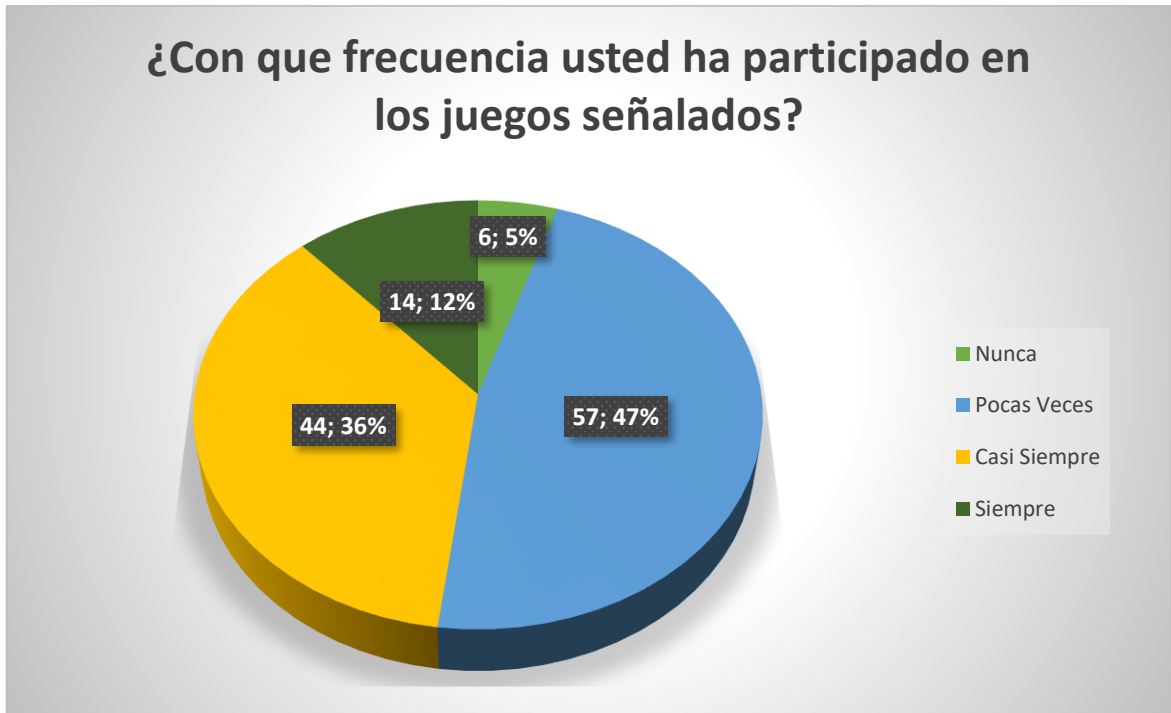
Análisis y Discusión

(Fundación Cruz Blanca, 2018) menciona:

Alumnos y alumnas con o sin discapacidad disfrutaron los Juegos Escolares Inclusivos: “Sentirte como Sociedad” destacamos la importancia de representar a estas personas en todos los ámbitos para su plena integración e inclusión.

Lo que corresponde a lo que son los juegos inclusivos según a las respuestas obtenidas manifiestan que la mayoría de ellos disfrutaron de lo que son los juegos en equipo donde necesitan lo que es una buena comunicación entre los practicantes del mismo para poder practicar lo que son los diferentes juegos de mejor manera y con más rapidez.

Pregunta N 5



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

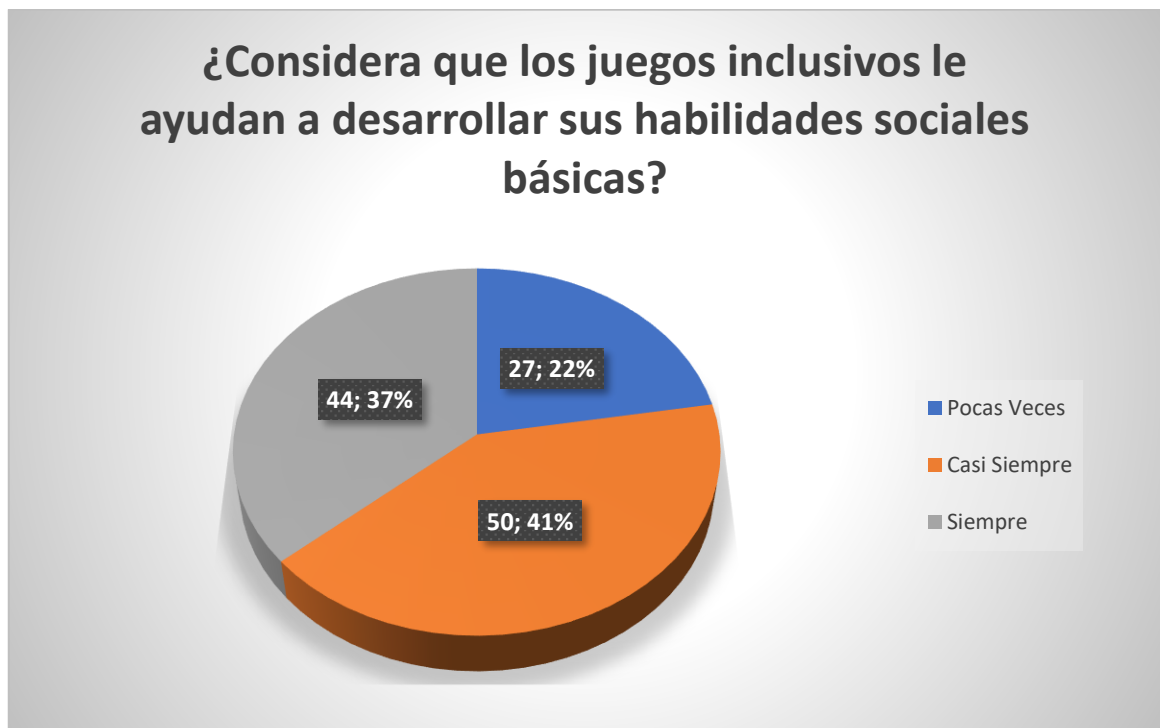
Análisis y Discusión

(GINESTAR, 2021) expresa:

“La inclusión es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales. Implica la aceptación de las diferencias y una convivencia en armonía, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad a través de la activa participación de la vida familiar, en la educación, el trabajo y el juego.”

En las respuestas de los estudiantes a la mayoría les gusta participar pocas veces de lo que son los juegos señalados lo que lleva a decir que habría que poner más importancia en los juegos brindados para que las personas que participen de dicha actividad se sientan conformes al practicarlos.

Pregunta N 6



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

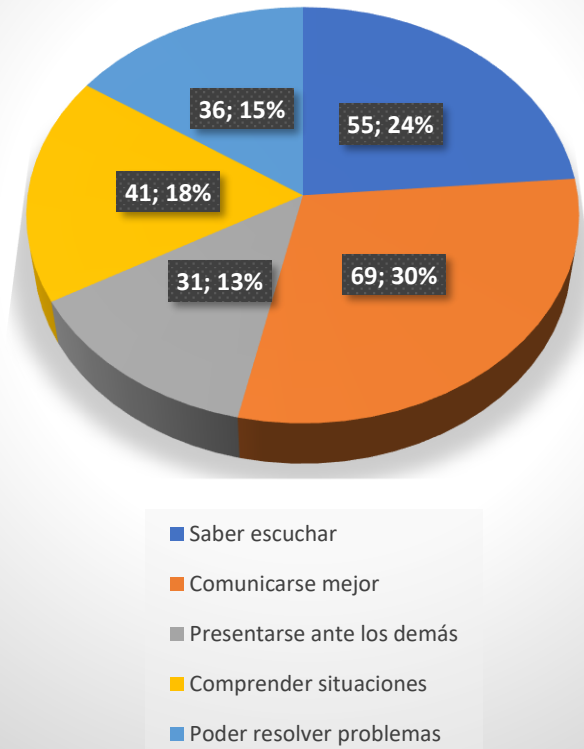
(fundacionseres, 2013) expresa:

Promover la inclusión en los centros escolares a través del aporte adaptado y fomentar el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en aspectos físicos, psíquicos y sociales del alumnado con o sin discapacidad.

Lo que corresponde a las respuestas de los estudiantes la mayoría manifiestan que casi siempre los juegos inclusivos ayudan a desarrollar sus habilidades sociales básicas lo cual lleva a decir que los juegos tienen mucho que ver para desarrollar lo que son sus habilidades sociales básicas.

Pregunta N 7

Señale con una (x) la o las habilidades sociales básicas, que usted considera que los juegos inclusivos han influenciado para su desarrollo.



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

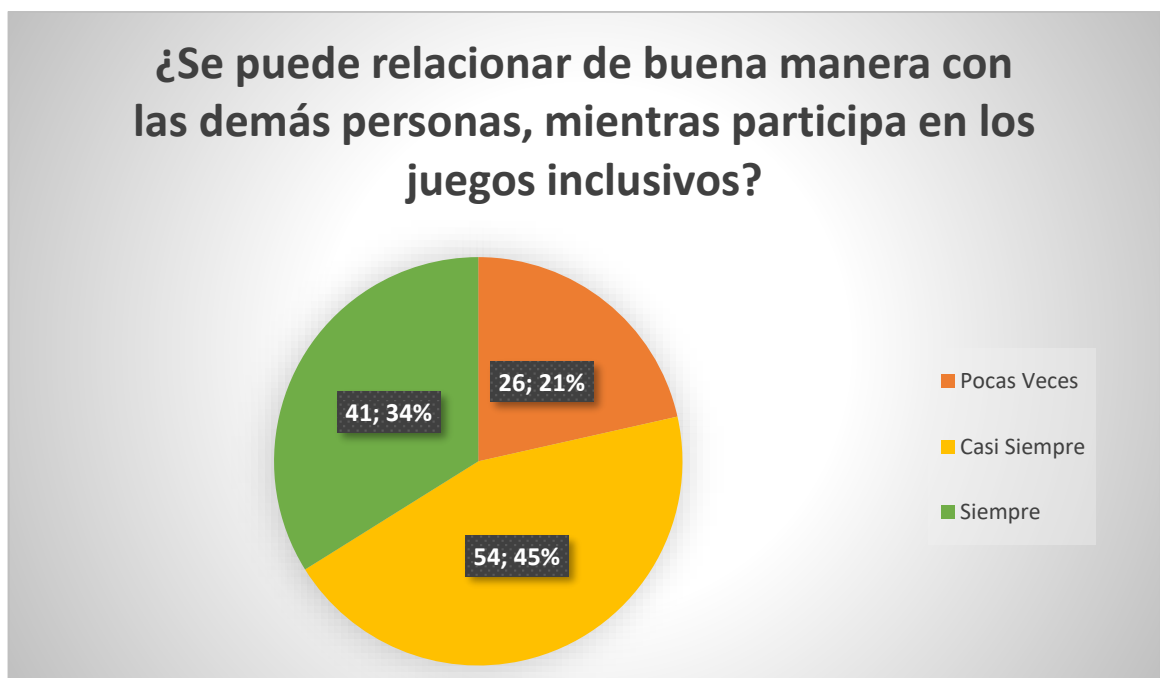
(blog.neuronup, 2019) señala:

“Las habilidades sociales de estrategias y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está.

Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros.”

En las respuestas de los estudiantes la mayoría manifiestan que comunicarse mejor es la mejor manera a su modo de opinión la habilidad social básica que los estudiantes consideran que han influenciado para su desarrollo.

Pregunta N 8



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

(Rios Quilez, 2013) menciona que:

“La forma de relacionarse y atender las normas de los juegos es indicativa del modo en cómo evoluciona el concepto de norma social, o juicio moral en el niño o joven.” (p. 2)

En las respuestas de los estudiantes la mayoría de ellos manifiestan que casi siempre se pueden relacionar de buena manera con las demás personas mientras participan de los juegos inclusivos lo que da un claro indicativo de cómo influye la relación entre cada estudiante al practicar de los juegos señalados.

Pregunta N 9



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

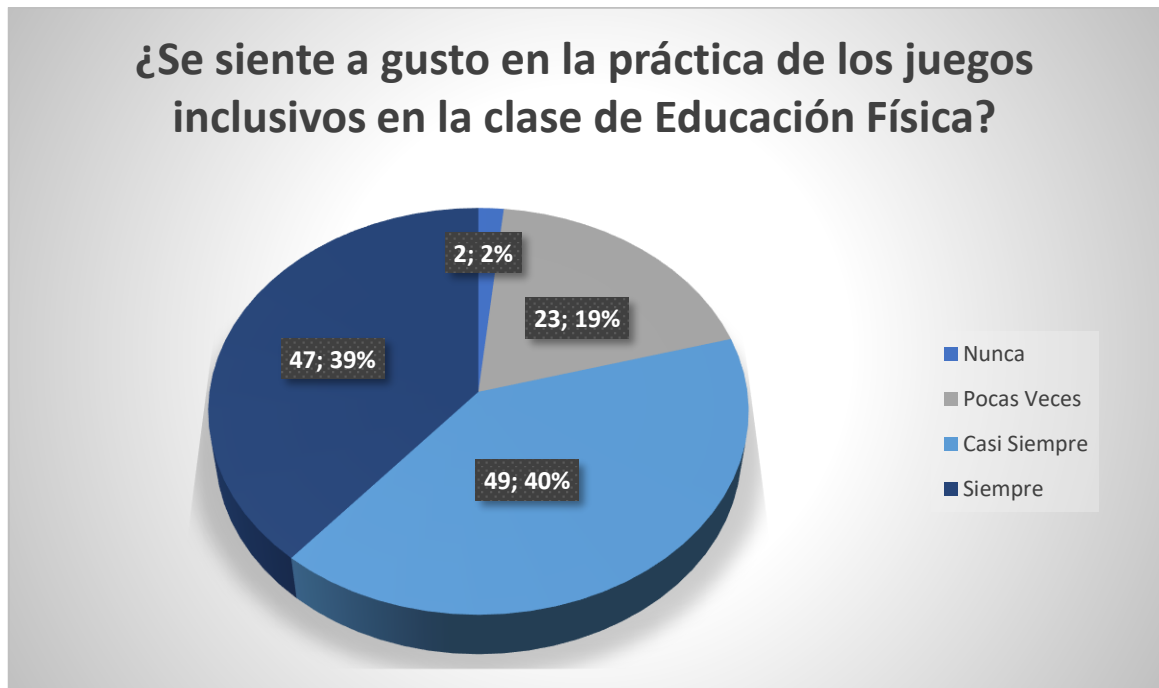
Análisis y Discusión

(Solla Salvador, 2013) expresa:

- **“Desarrollo de prácticas inclusivas.** Dichas prácticas han de reflejar la cultura y políticas inclusivas, de forma que las actividades del aula y las extraescolares motiven el aprendizaje activo de todo el alumnado.” (p. 183)

En las respuestas de los estudiantes la mayoría manifiestan que casi siempre les gusta participar en la práctica de juegos inclusivos lo que lleva a decir que en realidad a la mayor parte de ellos les gusta participar de dichos juegos.

Pregunta N 10



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

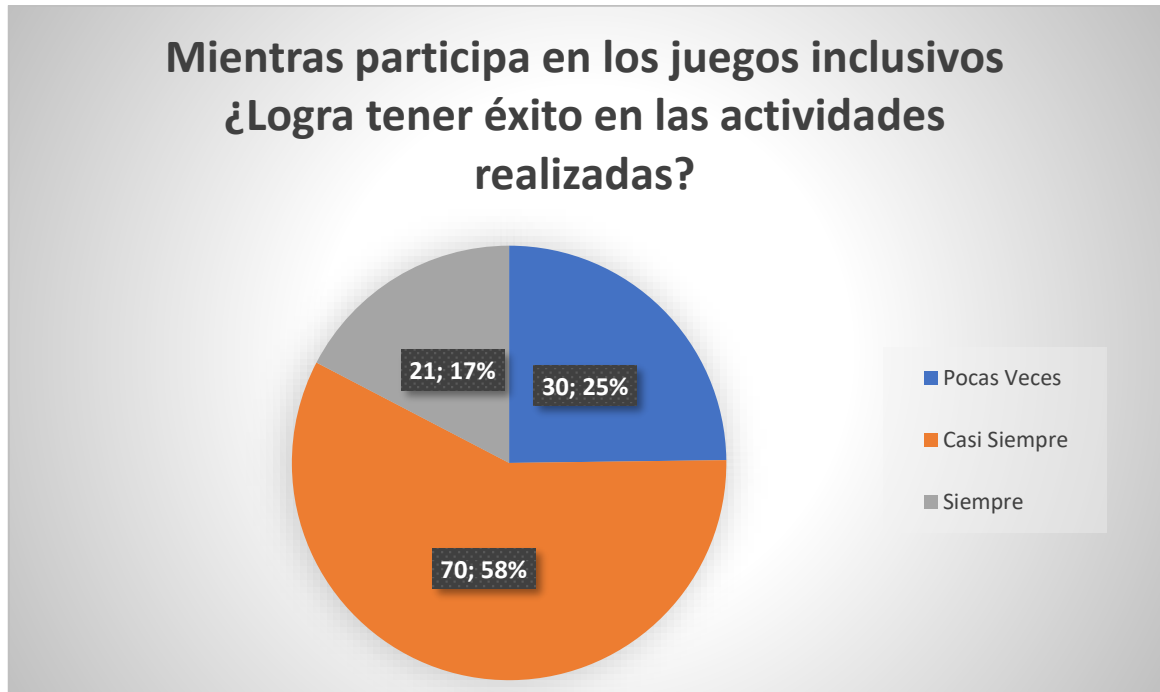
Análisis y Discusión

(Ozols Rosales, 2009) señala:

“En la clase de Educación Física Regular la inclusión significa que esos estudiantes son colocados en programas de Educación física regular desde el inicio. Estos estudiantes no son vistos como visitantes sino como miembros de la clase. Además, estos estudiantes no son considerados como individuos con discapacidades. La clase de educación física inclusiva es aquella en donde los individuos no son escondidos o ridiculizados; pero en su lugar se comparte con otros que se respetan cada una de sus limitaciones y habilidades únicas.”

Lo que corresponde a las respuestas de los estudiantes la mayoría manifiestan que casi siempre se sienten a gusto en la práctica de los juegos inclusivos en la clase de Educación Física lo que indica que la mayoría de veces se sienten bien al participar de los juegos nombrados.

Pregunta N 11



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

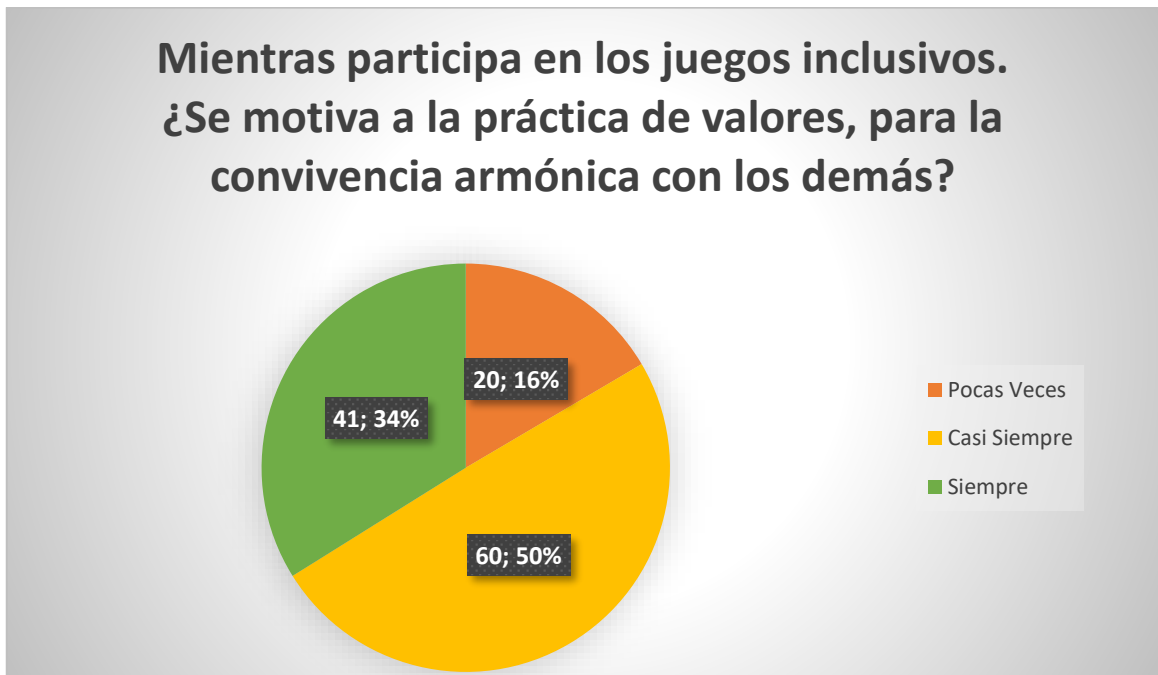
Análisis y Discusión

(Comité Paralímpico Español, 2014) menciona:

Mediante la aplicación de diferentes estrategias inclusivas (Ríos, M. 2003) y la inestimable ayuda de federaciones territoriales, ayuntamiento local y algunos voluntarios, se ha podido implementar un programa deportivo marco para deportistas con o sin discapacidad, respetando la igualdad de género y la diversidad de sus participantes. (p. 92)

Lo que corresponde a las respuestas de los estudiantes la mayoría logran tener éxito en las actividades realizadas mientras participa de los juegos inclusivos lo que lleva a decir que la mayoría de ellos logran tener éxito en las actividades realizadas mientras participa de los juegos señalados.

Pregunta N 12



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

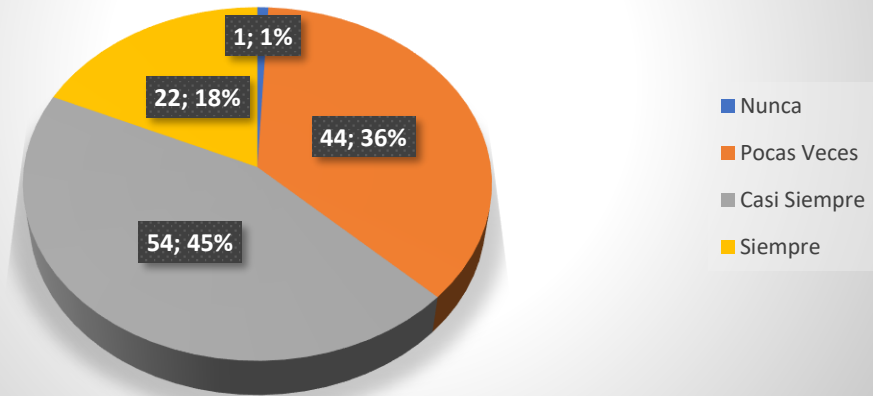
(Tamayo Fajardo, 2019) expresa:

“Dentro de lo expuesto, el profesor de Educación Física será el encargado de gestionar el proceso teniendo en cuenta todos los elementos que le rodean, para de esta forma inducir en el alumnado un correcto aprendizaje. Conociendo, que este último elemento se conseguirá de una forma más significativa si se lleva a cabo una educación inclusiva de calidad y equitativa en todo el alumnado (Arnaiz, de Haro y Maldonado, 2019).”

En las respuestas de los estudiantes la mayoría manifiestan que casi siempre mientras participa en los juegos inclusivos se motivan a la práctica de valores para convivencia armónica con los demás lo que da un buen resultado en su modo de opinión a esta pregunta ya que se llega a una convivencia con todos los estudiantes anteriormente mencionados.

Pregunta N 13

¿Con que frecuencia se pone en práctica los juegos inclusivos, en la clase de Educación Física?



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

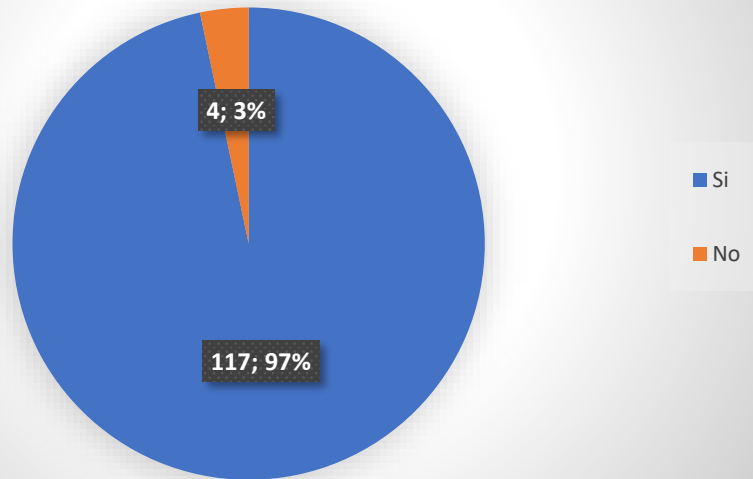
(Consultoría: Pam Stevenson, 2012) señala:

“Existen muchos tipos diferentes de juegos, pero la mayoría tienden a promover la competitividad, con altos grados de participación y mucha actividad. Sin embargo, todos los juegos pueden ser utilizados en una forma u otra, con la inclusión de personas con discapacidad, en un entorno amplio de capacidades mixtas.” (p. 2)

Lo que corresponde a las respuestas de los estudiantes la mayoría respondieron que casi siempre practican lo que son los juegos inclusivos en una clase de Educación Física lo que es importante que lo aprendan y hablen sobre los juegos inclusivos a otras personas que aún no sepan de lo que se tratan los mismos.

Pregunta N 14

¿Le gustaría que el Docente de Educación Física tenga una guía de juegos inclusivos?



Fuente: Encuesta a los Estudiantes

Análisis y Discusión

(Las Manuelas, 2020) mencionan:

“Como parte trascendental de la campaña, se propone la presente Guía Mitológica para la Inclusión a través del Juego, inspirada en el material desarrollado por la organización *Shane´s Inspiration*. Esta Guía está dirigida a los equipos docentes, al personal de las brigadas de la “Misión Las Manuelas”, y al personal de los distritos educativos del Ministerio de Educación; para ser implementada en establecimientos educativos a nivel nacional. De esta forma, se promueven espacios participativos e incluyentes.” (p. 7)

Lo que corresponde a las respuestas de los estudiantes la mayoría les gustaría que el docente de Educación Física tenga una guía de juegos inclusivos lo que es interesante que a casi todos los estudiantes les agrade que su docente tenga una guía de los juegos señalados.

CAPÍTULO IV

4. DISEÑO DE LA PROPUESTA

Introducción

Con referencia a los datos obtenidos en las encuestas, se llegó a la conclusión de que los estudiantes necesitan aprender en base a nuevas metodologías de enseñanza por parte de los docentes del área de Educación Física, que permitan dejar atrás los estilos de enseñanza habitual y al brindar dicha asignatura añadir nuevas formas de hacer llegar los conocimientos a los alumnos; considerando como mejor manera de hacerlo mediante la práctica del juego como estrategia de enseñanza inclusiva.

También hay que mencionar de igual manera que, en los resultados obtenidos, los estudiantes encuestados la mayor parte de estudiantes expresaron la necesidad de practicar juegos durante la clase de Educación Física considerando que es una actividad que la realizan pocas veces por esta razón para cambiar esté pensamiento que los estudiantes tienen acerca de la materia y poder mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de todos los temas que forman parte de la Educación Física, se propone una guía didáctica que contenga los tipos de juegos: tradicionales, sociales, cooperativos, populares, y lo que son juegos de agrupamiento o representación del entorno los mismos que son los más adecuados para mejorar el proceso de aprendizaje de acuerdo a lo obtenido en la presente investigación e incluirlos en la enseñanza de la Educación Física, para mejorar los aspectos físico, emocional y cognitivo de los estudiantes.

4.1 Nombre de la propuesta

“GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INCLUSIVA PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA”

4.2 Presentación

La propuesta contiene una recopilación de juegos sacados de un libro cuyas variantes con aporte personal del autor que se aplicarán en cada sesión de clase de Educación Física para añadir el tema de enseñanza de forma divertida y significativa; para ello los juegos que se destacan en la guía didáctica serán de tipo: Juegos tradicionales: son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan con la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de

recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc., Juegos sociales: Son aquellos juegos que se practican entre dos o más personas, frecuentemente en ámbitos cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los juegos de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayormente influye la actividad física y el esfuerzo muscular de los participantes., Juegos cooperativos: Son actividades en las que los participantes tienen que hacer frente a una tarea motriz colaborando entre sí para alcanzar el objetivo propuesto, Juegos populares: Son aquellos juegos que son practicados por el pueblo, es decir por un elevado número de personas y finalmente lo que son Juegos De Agrupamiento o Representación del Entorno: Se trata de juegos más instructivos, los que nos hacen observar y conocer la naturaleza, a veces desde perspectivas y sentidos inusuales. La mayoría de juegos tranquilos que requieren receptividad y sosiego por parte del grupo. Todas estas actividades forman parte de la guía didáctica que se inserta en las estrategias metodológicas que utilizan al juego como principal herramienta didáctica.

4.3 Objetivos de la guía didáctica

4.3.1 General

Elaborar una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra.

4.3.2 Específicos

- Desarrollar los juegos a tratarse con la intención de que los mismos repercutan en los estudiantes alcanzando así un mejor entendimiento al practicarlos.

- Establecer instrumentos necesarios para utilizarse al momento de poner en práctica los juegos a desarrollarse facilitando su práctica.

- Proponer la Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física a los jóvenes estudiantes y docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra.

4.4 Desarrollo de los juegos

a) Juego Tradicional “El huevo y la cuchara” adaptado de (Hdavila, 2021)

Juego Tradicional “El huevo y la cuchara”

Objetivo: Lograr recordar lo que son los juegos practicados tradicionalmente y que no se los practica mucho actualmente.

Matices:

- Patio de la Institución a practicarse

Organización: De todos los integrantes hacer grupos de 4 o 5 personas para competir entre ellos.

Desarrollo del Juego: Determinar la dimensión en la que se va a desarrollar el juego que son de 30 metros también los participantes separados a 2 metros entre cada participante para evitar un choque entre ellos y a continuación realizar lo que es una marca de salida también hay que indicar hasta que distancia tienen que llegar con otra marca trazada a los 30 metros anteriormente mencionados y desde este punto regresar a la marca de salida para culminar el juego sin dejar caer el huevo que va sujeto con una cuchara en la boca de cada participante, colocarse el huevo en su boca con cuidado para que no lo boten antes de comenzar la carrera. También hay que mencionar que al iniciar la competición hay que revisar que los competidores se encuentren todos en línea recta sin pasarse la marca de salida y revisar también que los participantes lleguen y toquen con sus pies la marca trazada donde tienen que realizar el giro para llegar al final del juego que es de donde ellos salieron, también lo que es un aviso de inicio y finalización del juego se realizará con el sonido de un pito. Después de lo realizado sigue el siguiente grupo de participantes (si los hubiera). El participante que llegue primero ganará la carrera a sus compañeros que participaron de la misma luego al final habrá una carrera entre los ganadores de cada participación para ver quien resulta ganador del juego.

Variante:

Los participantes podrán realizar la carrera rápidamente o lentamente (caminando), dependiendo de cómo sostengan con su boca la cuchara con el huevo encima al mismo tiempo.

Figura 1. Juego de “El huevo y la cuchara”



Nota. Varios autores mencionan que este juego se lo puede practicar a todo tipo de edad. Adaptada de (eldiario, 2015)

Evaluación:

1. El ganador es el jugador que llegue primero a la meta sin haber votado el huevo.
2. Está prohibido tocar la cuchara o huevo una vez iniciada la carrera.
3. Si un jugador vota el huevo está eliminado.

Implementos Utilizados:

Figura 2. Juego de las cucharas

- Cucharas



Nota. Es una herramienta necesaria para desarrollar el juego. Tomada de (Oneida, 2014)

Figura 3. *Varios huevos*

- Huevos



Nota. Son varios huevos en una canasta. Tomada de (lavanguardia, 2021)

Figura 4. *Pito metálico*

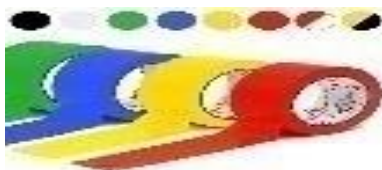
- Pito o Silbato



Nota. Se trata de un pito para pitar partidos de juegos. Tomada de (newseg, 2018)

Figura 5. *Varias cintas adhesivas*

- Cinta adhesiva



Nota. Son herramientas para poder colocarlas en el piso o cualquier otro sitio como señal de inicio y final de juego. Tomada de (trayma, 2018)

b) Juego Tradicional “Carrera de carretillas” adaptado de (Hdavila, 2021)

Juego Tradicional “Carrera de carretillas”

Objetivo: Lograr lo que son los juegos practicados tradicionalmente y que no se les practica mucho actualmente.

Matrices:

- Patio de la Institución a practicarse

Organización: De todos los integrantes realizar grupos de 2 personas para competir entre ellos.

Desarrollo del Juego: Delimitar la dimensión en la cual se va a desarrollar el juego que es de 25 metros y organizar a todos los participantes en parejas y pedirles que elijan quien será la “carretilla humana” para la carrera. Una vez que los participantes estén organizados, se los procede a alinear en el punto de salida con una distancia de al menos 2 metros entre cada participante para que no se lastimen a continuación el participante que será la carretilla debe permanecer acostado boca abajo al frente de su pareja de juego que cargará sus piernas. Cuando se dé el pitazo de salida, los jugadores que estén de pie deben coger por ambas piernas a su pareja de juego y caminar lo más rápido que puedan hasta llegara la marca en la cual deber darse un giro y regresar al punto de salida. Cuando lleguen al punto de meta deberán de cambiar de posiciones y regresar al punto de salida, la primera pareja que complete el circuito ganará la carrera. También hay que mencionar que al iniciar la competición hay que revisar que todos los competidores se encuentren en línea recta sin pasarse de la marca de salida y revisar también que los participantes lleguen y toquen con sus manos y el que lo va llevando con sus pies la marca trazada donde tienen que realizar el giro para llegar al final del juego del primer participante y hay intercambiar posiciones con su compañero y recorrer la misma distancia, también lo que es el sonido de inicio y finalización del juego se realizará con el sonido de un pito. Después de lo realizado sigue el siguiente grupo de participantes (si los hubiera). El participante que llegue primero ganará la carrera a sus compañeros que participaron de la misma luego al final habrá una carrera entre los ganadores de cada participación para ver quien resulta ganador del juego.

Variante:

Los participantes tienen que realizar la carrera lo más rápido posible que puedan según la coordinación entre ellos.

Figura 6. Carrera de carretillas



Nota. Figura donde se muestra como ubicarse al momento comenzar el juego. Adaptada de (viajesdeunchapin, 2021)

Evaluación:

1. La persona que este “caminando” con las manos nunca deberá de tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo.
2. La persona que esté de pie llevando a la otra persona, en ningún momento podrá soltarle los pies a la otra persona.
3. Tendrán que llegar si o si a la línea que marcaremos a una distancia para poder intercambiarse los papeles.
4. Las personas que esté debajo no podrá bajar los pies hasta atravesar alguna de las líneas pintadas.

Implementos Utilizados:

Figura 7. Pito metálico

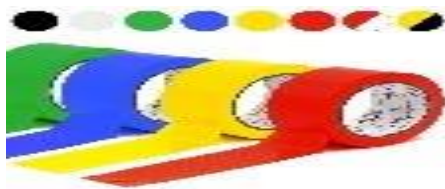
- Pito o silbato



Nota. Se trata de un pito para pitar partidos de juego. Tomada de (newseg, 2018)

Figura 8. Varias cintas adhesivas de diferentes

- Cinta adhesiva



Nota. Son herramientas que sirven para colocarse en el piso o cualquier otro sitio como señal de inicio, giro y finalización de un juego. Tomada de (trayma, 2018)

c. Juego Social “Dibujos en equipo” adaptado de (ACRBIO, 2017)

Juego Social “Dibujos en equipo”	
Objetivo:	Lograr que los juegos sociales se les haga entretenidos a los practicantes al momento de practicarlos. Pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales
Matrices:	<ul style="list-style-type: none">• Aulas o salón de la Institución
Organización:	De todos los integrantes realizar 2 grupos de 5 o 6 personas
Desarrollo del Juego:	Los equipos participantes se forman en una columna, un equipo junto al otro con un distanciamiento de 2 metros entre cada equipo, y el primero de cada columna tiene una tiza líquida frente a cada equipo a unos 7 o 10 metros, se coloca un rollo de papel pegado en la pizarra o pizarrón, también hay que marcar lo que es la línea de salida y el punto de regreso con cinta adhesiva a continuación el juego empieza cuando el profesor nombra un tema, por ejemplo: “la ciudad” luego el primer participante de cada fila se levanta de donde está sentado del suelo y corre hacia el papel de su equipo con una tiza líquida en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos el profesor gritará “ya” y los que estaban dibujando corren a entregar la tiza líquida al segundo integrante de cada columna, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todas las personas hayan participado se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por cada uno de los participantes del juego donde entre ellos elegirán el dibujo que más les haya gustado (sin necesidad de que voten por el dibujo de cada participante). Al final el profesor también calificará si realizaron bien las instrucciones a desarrollarse en el juego.

Variante:

Los participantes tienen que revisar bien a que se está refiriendo dicho dibujo al transcurso de que cada integrante lo siga dibujando para dar una mejor comprensión a los demás participantes para seguir dibujando más pronto.

Figura 9. *El dibujo descompuesto*



Nota. Figura donde se muestra como se explica la realización del juego por una persona. Adaptada de (Catequista Curioso, 2019)

Evaluación:

1. La personas que estén en las columnas no pueden avisar a la persona que sigue sobre qué es lo que tiene que dibujar, cada uno tiene que darse cuenta que es lo que figuras le hace falta al dibujo.
2. Los participantes que siguen en el juego o que siguen en el turno tienen que esperar sentados a los participantes que llegan a hacer la entrega de la tiza líquida y una vez recibida la misma se levantarán y correrán a realizar su parte del dibujo. Si, no lo hacen de esta manera perderán puntos.

Implementos Utilizados:

Figura 10. *Marcador bic tiza líquida*

- tiza líquida



Nota. La tiza líquida es utilizada para lo que son los alumnos en clases de Instituciones o en oficinas. Tomada de (onerom-ec, 2020)

Figura 11. *PAPEL KRAFT EN ROLLO*

- rollos de papel



Nota. Lo que son los rollos de papel son utilizados para dibujar en ellos. Tomada de (kartox, 2017)

Figura 12. *Cinta adhesiva*


- cinta adhesiva



a la pared al pizarrón. Tomada de (almacen.do, s.f.)

Nota. La cinta adhesiva se utiliza para sujetar papeles

d) Juego Social “Bailes por parejas” adaptado de (ACRBIO, 2017)

Juego Social “Bailes por parejas”	
Objetivo: Lograr que los juegos sociales se les haga entretenidos a los participantes al momento de practicarlos. Pertenecer a un grupo enriquecer las necesidades sociales	
Matrices:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aulas o salón de la Institución 	
Organización: Tomarse en parejas	
Desarrollo del Juego: Cada pareja se unen con sus espaldas juntas, si hay un número impar de participantes, la persona que sobra canta una canción que se sepa y que tenga ritmo, mientras todos se mueven alrededor del aula donde están realizando este juego con las espaldas en contacto o juntas a continuación en cualquier instante el participante que está cantando dejará de hacerlo en cualquier momento y es aquí donde cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca que estaba cantando también busca la suya. La persona que se queda sin pareja es la que comienza de nuevo con el canto.	
Variante: Los participantes tienen que estar muy atentos a cuando se detenga la persona que está cantando para que no les toque el turno de cantar.	Figura 13. <i>Bailes por parejas y juegos</i>  <p>Nota. Los bailes que son utilizados en juegos en el aula. Adaptada de (lamagiademirar, 2012)</p>
Evaluación:	
1) Los participantes tienen que estar siempre unidos entre espaldas al momento de bailar sin apartarse el uno del otro.	

2) Revisar si tal vez pueda haber algún tipo de contacto un poco fuerte entre ellos tras un choque al momento de buscar una nueva pareja cuando se detenga la música cantada.

Implementos Utilizados:

- No se necesitan en el juego a desarrollarse

e) Juego Cooperativo “Llevando el balón” adaptado por (Moro. C. J. L. & Domínguez-Muñoz, R., 2016)

Juego Cooperativo “Llevando el balón”

Objetivo: Transportar la pelota hasta un cono y girar alrededor del mismo y volver al punto de inicio en el menor tiempo posible poniendo en práctica lo que es el juego cooperativo.

Materiales:

- Patio de la Institución a practicarse

Organización: Formar 4 grupos, dentro de cada uno hay que hacer parejas. A la primera se le entrega la pelota.

Desarrollo del Juego: Habrá un profesor encargado de hacer pitar el pito o silbato al momento de iniciar el juego. La primera pareja tiene que transportar una pelota de gomaespuma sujetándola con la cabeza y también con las manos de los participantes juntos atrás en la espalda y proceden a llevarlo hasta el cono que está al frente de ellos a una distancia de 15 metros y separados a dos metros entre los 2 grupos participantes antes de competir entre ellos en dos columnas, también marcar lo que es la línea de salida, una vez llegados aquí en este punto hay que girar alrededor del cono sin dejar caer la pelota y regresar. Después se la entregarán a la siguiente pareja y así sucesivamente hasta que sucesivamente hasta que no quede ningún participante sin participar, de tal modo que el equipo que antes termine será el ganador.

Variante:

Las personas que están participando no tienen que dejar caer la pelota

Figura:

Figura 14. Siameses con balón



Nota. Balón utilizado para el juego solos o en grupos. Adaptada de (tobiasemanuel, 2020)

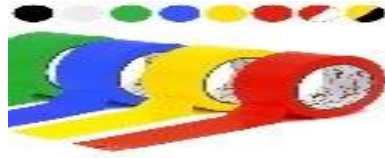
Evaluación:

1. Observar que las personas que compiten se encuentren en la marca de salida sin pasarse de la misma.

2. Indicar como colocarse de mejor manera la pelota atrás de la cabeza para que no se caiga.

Implementos Utilizados:

Figura 15. *Varias cintas adhesivas de diferentes*



- cinta adhesiva

Nota. Son herramientas que sirven para colocarse pegadas en el piso o cualquier otro sitio como señal de inicio, señal de giro y finalización de un juego. Tomada de (trayma, 2018)

Figura 16. *Pito metálico*



- pito o silbato

Nota. Se trata de un pito para pitar partidos de juego. Tomada de (newseg, 2018)

Figura 17. *Pelotas de Gomaespuma*



- pelotas de gomaespuma

Nota. Son pelotas para practicar el juego de personas como también para mascotas. Tomada de (platicas.es, 2021)

Figura 18. *Conos Deportivos*



- conos

Nota. Son conos utilizados en lo que es el transporte y en entrenamiento o actividades deportivas. Tomada de (amazon, 2019)

f) Juego Cooperativo “El pasillo” adaptado por (Velázquez-Callado, C., Aranda, A., & López-Pastor, 2014)

Juego Cooperativo “El pasillo”

Objetivo: Llegar hasta la línea de meta antes que el resto de grupos poniendo en práctica lo que es el juego cooperativo

Materiales:

- Patio de la Institución a practicarse

Organización: Formar 4 grupos, de pie con las piernas abiertas formando una fila y el primero tendrá la pelota

Desarrollo del Juego: En los grupos formados de 5 o 6 personas y separados a 2 metros entre ellos horizontalmente antes de competir entre ellos y hechos dos columnas, al hacer pitar el pito como señal de inicio por el profesor encargado y marcar la señal de inicio del juego, el primero de cada columna le pasará la pelota redonda por debajo de las piernas de sus compañeros que sigue hasta llegar al último integrante que se encuentra al final de la columna. Este la cogerá y procederá a correr rápidamente haciendo un zigzag entre sus compañeros y se pondrá en primer lugar, así hasta llegar a la línea de meta o inicio. Hay que colocar lo que es una cinta adhesiva al inicio y al final del juego donde tienen que llegar los competidores sin pasarse de la misma al iniciar el juego y también hay que tener en cuenta de que al momento en el que pasa el jugador en zigzag por sus compañeros tienen que estar separados a 1 metro de distancia.




Variante:

Las personas que están participando no podrán adelantarse pasos en el juego

Figura 19. Pasando Balón



Nota. Es un juego grupal en el que interviene el movimiento rápido por debajo de las piernas y correr hasta al inicio de la columna. Adaptada de (youtube, 2017)

<p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los integrantes no podrán pasarse el balón con el pie. 2. El ultimo tiene que conducir la pelota con el pie, haciendo un zigzag entre sus compañeros para ponerse primero. 3. Tienen que cumplir las reglas establecidas por ejemplo si no realizan lo que es el zigzag y se pasan directo perderán el juego. 	
<p>Implementos Utilizados:</p> <p>Figura 20. Pito metálico</p> <p>- pito o silbato</p>  <p>Nota. Se trata de un pito para pitar partidos de juego. Tomada de (newseg, 2018)</p> <p>Figura 21. Pelota bebé</p> <p>- pelota</p>  <p>Nota. Pelota utilizada por jóvenes para jugar. Tomada de (Kinuma, 2021)</p> <p>Figura 22. Varias cintas adhesivas de diferentes colores</p> <p>- cinta adhesiva</p>  <p>Nota. Son herramientas que sirven para colocarlas pegadas en el piso o cualquier otro sitio como señal de inicio, señal de giro y finalización de un juego. Tomada de (trayma, 2018)</p>	

g. Juego popular “El palo encebado” adaptado por (EmásF, 2016)

Juego popular “El palo encebado”
Objetivo: Desarrollar la motricidad fina y la creatividad poniendo en práctica lo que es el Juego popular
Matrices: Formar grupos de 10-20 niños, jóvenes o adultos divididos en equipos
Organización:

- Patio de la Institución

Desarrollo del Juego: El juego consiste en trepar un tronco de eucalipto o (viga) sin piel de madera redonda plantado en el suelo que en su corona tiene una especie de castillo con variedad de premios (frutas, plásticos, dinero, etc.), el cual mide de 5 a 10 metros de altura, la madera está cubierta de aceite o grasa para hacer más difícil el ascenso de participantes los cuales intentan tomar algún premio, al son de la banda de pueblo y animados por sus amigos, familiares y el público en general. En algunas fiestas plantan más de un palo encebado.

Variante:

Los participantes tienen que lograr que sus pies se sincronicen rápidamente al subir por el tronco sin ayuda de ninguna otra persona o participante al momento de subir

Figura 23. *Palo encebado*



Nota. Juego popular que se lo utiliza con frecuencia. Adaptada de (mapio, s.f.)

Evaluación:

1. Todos trepan sin cuerda, sin limpiar la grasa, sin ayuda de costales o telas.
2. Respetar el turno por participante.
3. Solo coger un regalo.
4. Realizarlo en el menor tiempo posible.

Implementos Utilizados:

- tronco o palo de eucalipto sin piel (viga) redonda

Figura 24. *Poste de Eucalipto*



Nota. Postes para utilizarlos como viga o para hacer las casas.

Tomada de (mercadolibre, s.f.)

Figura 25. *Grasas o aceite*

- aceite o grasa



Nota. Grasa o aceite para colocarlos en árboles en juegos o en comida. Tomada de (juventudybelleza, 2011)

Figura 26. Regalos

- regalos



Nota. Regalos utilizados en Navidad o algún tipo de festejo también en juegos como el palo encebado. Tomada de (latinflores, 2021)

Figura 27. Parlante portátil

- banda o música grabada en disco o USB



Nota. Parlante para poner distinto tipo de música para una Institución o en un hogar. Tomada de (electrontrshop, 2020)

Figura 28. Varias frutas

- frutas



Nota. Varios tipos de frutas para servirse o colocarse en juegos como el palo encebado. Tomada de (libbys, 2014)

Figura 29. Agujeros y Cultivo

- espacio o agujero abierto de tierra



h. Juego popular “Los sancos” adaptado por (EmásF, 2016)


Juego popular “Los sancos”	
Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y divertirse poniendo en práctica lo que es el Juego popular	
Matrices: De 5 a 40 personas subdivididos en grupos de 5-6	
Organización:	
<ul style="list-style-type: none"> • Patio de la Institución 	
Desarrollo del Juego: En este juego el cual es de competencia con obstáculos, se realiza el recorrido sin bajarse de los zancos colocando lo que son marcas de inicio y culminación del juego con cinta adhesiva. También se disfruta caminando por sitios de difícil acceso como subir y bajar gradas, pasar alrededor de varios conos, lugares empinados entre otros. Los sancos se los puede fabricar utilizando botes de pintura, se les hace agujeros en los costados, se pasa una sogá que permitirá mantener a los botes pegados a la punta del pie. Hay que informar a los participantes también cuantas veces tienen que repetir las vueltas.	
Variante: Revisar que todos los participantes no se bajen de los sancos para dar pasos sin utilizarlos	<p style="text-align: center;"><i>Figura 30. Juego de los Sancos</i></p>  <p style="text-align: center;">Nota. Herramienta para practicar el juego de los sancos. Adaptada de (alsersport, 2021)</p>
Evaluación:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe respetar: la línea de partida, la demarcación del recorrido y superar los obstáculos. 2. Gana el que termina el recorrido sin bajarse de los zancos o el que menos caídas haya tenido. 	
Implementos Utilizados:	

Figura 31. Zancos

- zancos o palos de 1,50 m de largo y de 2 por 2 de ancho



de las personas que lo practican. Tomada de (ecodukatoys, s.f.)

Notas. Zancos para utilizarlos en juegos o bailes

Figura 32. Tacos

- tacos de 15 a 20 cm de ancho por un centímetro



quienes lo utilizan. Tomada de (iviva, s.f.)

Nota. Son los tacos utilizados para colocar los pies de

Figura 33. Conos

- conos



(prosinfer, 2020)

Nota. Los conos se los utiliza para practicar deporte o en lo que es el tránsito. Tomado de

Figura 34. Gradas de Institución

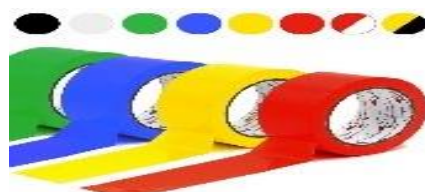
- gradas o lugares empinados



Nota. Son gradas utilizadas para subirlas en Instituciones o también para practicar ejercicios. Tomado de (es.wikiarquitectura, 1972)


Figura 35. Varias cintas adhesivas de diferentes colores

- cinta adhesiva



Nota. Son herramientas que sirven para colocarlas pegadas en el piso o en cualquier otro sitio con señal de inicio, señal de giro y señal de inicio y finalización del juego. Tomado de (trayma, 2018)

i. Juego de Agrupamiento o Representación del Entorno “Paseo a ciegas” adaptado por (APRENDIENDO AL AIRE LIBRE, 2018)

Juego de Agrupamiento o Representación del Entorno “Paseo a ciegas”	
Objetivo: Desarrollar lo que es el agrupamiento y la representación del entorno en el juego a tratarse	
Matrices: Por parejas y en columna	
Organización: Practicarlo en un lugar donde haya árboles, arbustos y yerba en la Institución	
Desarrollo del Juego: Por parejas, uno lleva de la mano al otro, que va vendado. Hay que tener confianza en el lazarillo que es la persona que guía a la persona que está (vendada). Privados del sentido de la vista, se trata de ejercitar a los otros integrantes. El lazarillo debe guiar a la persona que está “vendada”, con cuidado, por un itinerario atractivo, parándole en cosas interesantes de tocar, oler, oír etc. Es conveniente hacerlo en silencio. Después se intercambian los papeles. Al final comentan los participantes ¿Que han sentido? al practicar este juego.	
<p>Variante:</p> <p>Podemos llevar a varios participantes a la vez, si éstos van agarrados a una cuerda uno tras de otro</p>	<p>Figura 36. Vendando los ojos a un amigo</p>  <p>Nota. Se le venda los ojos a una persona para iniciar un juego entre ellos. Adaptada de (es.123rf, 2021)</p>
<p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si tal ves no existen cosas interesantes de tocar colocar lo que son cosas interesantes de tocar en lo que es donde se va a practicar el juego que será donde haya parte de yerba en la Institución. 2. El participante que va como guía tiene que fijarse bien por donde van a transitar evitando que haya algún golpe o tropiezo a la persona vendada. 	

Implementos Utilizados:

Figura 37. *Cuerda de varias utilidades*



- cuerda

Nota. Lo que es la cuerda es utilizada en diversas actividades como Bomberos, en casa, en Instituciones etc. Tomado de (amazon, s.f.)

Figura 38. *Persona puesta venda*



- venda

Nota. Venda para utilizar en un juego entre un grupo de varias personas. Tomado de (AllaSerebrina, 2018)

1. Juego de Agrupamiento o de Representación del Entorno “¿Quién soy?” adaptado por (APRENDIENDO AL AIRE LIBRE, 2018)

Juego de Agrupamiento o de Representación del Entorno “¿Quién soy?”	
Objetivo: Desarrollar lo que es el agrupamiento en el juego a tratarse	
Matrices: Colocarse en circunferencia de 7 o 8 integrantes cada grupo	
Organización: <ul style="list-style-type: none">• Practicarlo en un área donde haya árboles, arbustos y yerba en la Institución	
Desarrollo del Juego: El integrante que se queda solo se aparta un momento de los demás. El resto de integrantes de ponen de acuerdo, en secreto, en elegir a un ser vivo (planta, animal, insecto etc.). A continuación, un integrante del grupo de la circunferencia llama al compañero que se encuentra alejado y entre todo el grupo le informan al participante que debe colocarse en el centro de la circunferencia. Desde este punto el pasa a ser el ser vivo que entre ellos han pensado, pero él no sabe a quién está representando. Luego él va haciendo preguntas a cada uno de sus compañeros, para averiguarlo. Las respuestas de las personas a quienes se les pregunta que son los que están en la circunferencia sólo pueden ser de tipo “sí”, “no”, “a veces”, “no se” etc. Cuando el participante acierte con su respuesta se sienta y designa al siguiente participante que estará en vez de el en la mitad para participar y él se dirigirá a hacer la circunferencia y a continuar con el juego hasta culminar con todos las personas que compitan.	
Variante: <p>Estar al pendiente de que las personas que están alrededor no le informen de quien están tratando de hablar al participante</p>	Figura 39. <i>Juego llamado ¿Quién soy?</i>



Nota. Juego en el que participan varias personas y el encargado que está en la mitad adivina quién es el. Tomado de (Jay-Jay Ashton, 2021)

Evaluación:

1. Los integrantes del juego deben separarse a 1 metro y medio de entre cada uno de ellos en la circunferencia.
2. Los integrantes del juego tienen que responder con sinceridad respecto a que tipo de (planta, animal, insecto etc.) al cual se refieren y no responder o decir alguna parte del cuerpo que no tenga que ver con lo seleccionado.

Implementos Utilizados:

- No, se necesitan en el juego a desarrollarse

CONCLUSIONES

Conclusión 1

No se identificó juegos como estrategia de enseñanza inclusiva que se promocionan en la clase de Educación Física, los juegos que se identificaron son más apropiados para preparación física y deportes y que al momento de recibir una clase cuenten con distracción al practicar los juegos señalados.

Conclusión 2

Se reconoció las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia, al analizar la encuesta aplicada, lo que son las habilidades sociales básicas que mediante la influencia del

juego como estrategia de enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia contribuyen al desarrollo del Plan Educativo COVID 19, en el currículo priorizado para el nivel Educativo General Superior se pudo evidenciar que está asignado un tiempo considerablemente corto para la planificación de juegos inclusivos en tiempos de pandemia.

Conclusión 3

Se propuso una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, porque con dicha propuesta de una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva, los estudiantes aprendieron a cómo desarrollarse para mejorar así el proceso de aprendizaje de la Educación Física.

RECOMENDACIONES

Recomendación 1

Se recomienda la implementación de los juegos inclusivos como estrategia de enseñanza inclusiva que se promocionan en la clase de Educación Física, para que todos los estudiantes puedan conocer y ser beneficiados del aporte que estos juegos tienen en su desarrollo personal.

Recomendación 2

Se debe propiciar más la práctica de las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva en tiempos de pandemia logrando así un mayor apego y concentración en el tema tratado, facilitando lo

que es la atención a todas las habilidades sociales básicas en los estudiantes mediante los juegos inclusivos en tiempos de pandemia.

Recomendación 3

Dar más importancia a lo que es una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, facilitando brindar las pautas y recomendaciones necesarias para mejorar la práctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva mediante la Guía didáctica mejorando de esta manera el proceso de aprendizaje.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Educación Inclusiva. – La educación inclusiva trata de acoger a todo el mundo, comprometiéndose a hacer cualquier cosa que sea necesaria para proporcionar a cada estudiante de la comunidad -y a cada estudiante de la democracia- el derecho inalienable de pertenecer a un grupo, de no ser excluido (Falvey y otros en Arnáiz, 1997: 293). (Moliner, Garcia, & O., 2013)

Actividades Lúdicas. – Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento. (significados, 2019)

Educación Física. – Es una disciplina que se centra en diferentes movimientos corporales para perfeccionar, controlar y mantener la salud mental y física del ser humano. (significados, 2019)

UNESCO. – Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). es un organismo especializado de NNUU creado el 16 de noviembre de 1945 y cuya misión es “contribuir a la consolidación de la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información”. La Organización cuenta ahora con 193 Miembros y 11 Miembros Asociados. (exteriores, 2016)

Habilidad. – Según la Real Academia Española, se entiende la habilidad como la capacidad de alguien para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada. De esta manera, se trata de una forma de aptitud específica para una actividad puntual, sea de índole física, mental o social. (concepto.de, 2013)

Relaciones Interpersonales. – Es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social. (Pérez Porto & Gardey, 2008)

Discapacidad. – De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), la Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. (itpcd.got, 2018)

Integración. – Es el proceso y resultado de mantener unidas las partes de un todo. Puede ser aplicable en diversos ámbitos, como el social, político y económico. (Westreicher, economipedia, 2020)

Pandemia. – Es una enfermedad que se extiende a muchos países y continentes traspasa un gran número de fronteras, supera el número de casos esperados y persiste en el tiempo; además, ataca a casi todos los individuos de una localidad o región. (hospitalesangeles, 2021)

Estrategia: La estrategia es un procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario. Esto buscando alcanzar uno o varios objetivos previamente definidos. (Westreicher, economipedia, 2020)

BIBLIOGRAFÍA

- ACRBIO. (9 de Mayo de 2017). *15 juegos de clase para desarrollar habilidades sociales en niños*. Obtenido de ACRBIO: <https://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/>
- AllaSerebrina. (31 de Enero de 2018). *Mujer joven con venda negra aislada en gris [fotografía]*. Obtenido de AllaSerebrina: <https://sp.depositphotos.com/182291810/stock-photo-young-woman-wearing-black-blindfold.html>
- almacen.do. (s.f.). *Cinta Adhesiva para Empaque Strong Bear (2" x 100 m) [fotografía]*. Obtenido de almacen.do: <https://almacen.do/producto/cinta-adhesiva-para-empaque-strong-bear-2-x-100-m/>
- alsersport. (2021). *JUEGOS DE ZANCOS ALTOS PVC [fotografía]*. Obtenido de alsersport: <https://alseresport.com/material-psicomotricidad/material-didactico/juego-de-zancos-altos-pvc/>
- amazon. (20 de Abril de 2019). *[48 Unidades] Conos de tráfico de plástico de 7 pulgadas marcador de campo conos deportivo entrenamiento [fotografía]*. Obtenido de amazon: <https://www.amazon.com/-/es/unidades-pl%C3%A1stico-deportivo-entrenamiento-educaci%C3%B3n/dp/B07QZK21X4?th=1&psc=1>

- amazon. (s.f.). *Cordel de jardín con cuerda de yute natural, ideal para regalo, para hacer tomate o para plantas, para jardín ideal como regalo [fotografía]*. Obtenido de amazon: <https://www.amazon.com/-/es/Cordel-jard%C3%ADn-cuerda-natural-plantas/dp/B083966CMZ>
- APRENDIENDO AL AIRE LIBRE. (15 de Mayo de 2018). *5 JUEGOS DE CONTACTO Y OBSERVACIÓN DEL ENTORNO*. Obtenido de APRENDIENDO AL AIRE LIBRE: <https://aprendiendoal aire libre.org/2018/05/15/5-juegos-de-contacto-y-observacion-del-entorno/>
- Blanco i Felip, & P. (2006). El rompecabezas cooperativo para adquirir competencias de desarrollo personal y social en Educación Física. *Revista iberoamericana de educación*, vol. 39, núm. 1, p. 1-8.
- blog.neuronup. (27 de Febrero de 2019). *Habilidades sociales : definición, tipos, ejercicios y ejemplos*. Obtenido de blog.neuronup: <https://blog.neuronup.com/habilidades-sociales-cuales-son-ejemplos-para-que-sirven/>
- Callado, E. D., & Vindel, & A. C. (2014). Desarrollo personal y bienestar. *Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés Española*.
- Catequista Curioso. (9 de Octubre de 2019). *EL DIBUJO DESCOMPUESTO [fotografía]*. Obtenido de Catequista Curioso: <https://www.facebook.com/Catequista-Curioso-688303737978862/videos/el-dibujo-descompuesto-muy-buena-din%C3%A1mica-para-trabajar-con-los-j%C3%B3venes-en-la-ca/412537066310819/>
- Comité Paralímpico Español. (2014). *LA INCLUSIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTIVA*. 08915 Badalona (España): Editorial Paidotribo Les Guixeres.
- concepto.de. (2013). *Habilidad*. Obtenido de concepto.de: <https://concepto.de/habilidad-2/>
- Consultoria: Pam Stevenson. (2012). Juegos y actividades inclusivas para el curso de educación física. *HERRAMIENTAS PARA LOS DOCENTES, 2*.
- docplayer. (2017). *LA OPCION DE CULTIVO MAS RENTABLE EN MADERAS PARA ESPAÑA [fotografía]*. Obtenido de docplayer: <https://docplayer.es/45738890-La-opcion-de-cultivo-mas-rentable-en-maderas-para-espana.html>
- Dussan, & C. P. (2010). Educación inclusiva: Un modelo de educación para todos. *ISEES: Inclusión Social y Equidad en la Educación Superior*, (8), 73-84.
- ecodukatoys. (s.f.). *ZANCOS DE MADERA - GOKY [fotografía]*. Obtenido de ecodukatoys: <https://www.ecodukatoys.com/goki/1238-zancos-de-madera-goki-4013594638937.html>
- eldiario. (7 de Septiembre de 2015). *Juegos que unen familias [fotografía]*. Obtenido de eldiario: <https://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/366945-juegos-que-unen-familias/>
- electrontrshop. (2020). *Parlante Portatil Con Batería Interna Recargable [fotografía]*. Obtenido de electrontrshop: <https://www.electrontrshop.ec/parlante-portatil-con-bateria-interna-recargable,348264>
- EmásF. (24 de Diciembre de 2016). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU APORTE DIDÁCTICO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA*. Obtenido de EmásF:

- https://emasf.webcindario.com/Los_juegos_populares_y_su_aporte_didactico_a_las_clases_de_EF.pdf
- es.123rf. (2021). *Foto de archivo - Grupo de amigos con los ojos vendados niño en el camping [fotografía]*. Obtenido de es.123rf: https://es.123rf.com/photo_77599570_grupo-de-amigos-con-los-ojos-vendados-ni%C3%B1o-en-el-camping.html
- es.wikiarquitectura. (1972). *Escuela de Enseñanza Elemental Fraganao Olona [fotografía]*. Obtenido de es.wikiarquitectura: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/escuela-de-ensenanza-elemental-fagnano-olona/>
- exteriores. (2016). *Qué es la UNESCO*. Obtenido de exteriores: <http://www.exteriores.gob.es/RepresentacionesPermanentes/unesco/es/QueeslaUNESCO/Paginas/queeslaunesco.aspx>
- Flores U., & Rolando S. (2018). La educación física inclusiva y currículo. 30-31.
- fudacióncruzblanca. (13 de 7 de 2018). *Juegos Escolares Inclusivos*. Obtenido de fudacióncruzblanca: <https://www.fundacioncruzblanca.org/noticia/juegos-escolares-inclusivos>
- fundacionseres. (9 de Diciembre de 2013). *JUEGOS INCLUSIVOS ESCOLARES*. Obtenido de fundacionseres: <https://www.fundacionseres.org/Paginas/Campus/Proyectos.aspx?IDp=696>
- GINESTAR, A. (10 de Octubre de 2021). *Juegos inclusivos: cómo pensar en los niños con discapacidad*. Obtenido de Juegos inclusivos: cómo pensar en los niños con discapacidad: <https://www.mdzol.com/sociedad/2021/8/10/juegos-inclusivos-como-pensar-en-los-ninos-con-discapacidad-178647.html>
- Guzmán Villa, M. D. R., & Ramírez Vallejo, & M. D. S. (1 de Septiembre de 2021). *Educación inclusiva: desafíos en tiempos de pandemia*. Obtenido de Educación inclusiva: desafíos en tiempos de pandemia: <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/696/1/Mar%c3%ada%20del%20Roc%c3%ado%20Guzm%c3%a1n%20Villa.pdf>
- Hdavila. (2021). *31 Juegos tradicionales del Ecuador con reglas e instrucciones*. Obtenido de Hdavila: <https://viajesdeunchapin.com/juegos-tradicionales-del-ecuador/>
- hospitalesangeles. (5 de Octubre de 2021). *Qué es una pandemia*. Obtenido de hospitalesangeles: <https://hospitalesangeles.com/covid-19/articulos/que-es-una-pandemia.php>
- inclusioneducativa. (2006). *EDUCACIÓN INCLUSIVA*. Obtenido de inclusioneducativa: <http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=1>
- Isidoro. (12 de Marzo de 2010). *QUÉ ES EL JUEGO? - Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía*. Obtenido de QUÉ ES EL JUEGO? - Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- itpcd.got. (28 de Marzo de 2018). *Qué es Discapacidad*. Obtenido de itpcd.got: <https://www.itpcd.gob.mx/index.php/que-es-discapacidad>

- iviva. (s.f.). *Zancos altos madera / PVC*. [fotografía]. Obtenido de iviva: <https://www.iviva.es/product/3455/0/0/1/Zancos-altos-madera-150-m.htm>
- Jay-Jay Ashton. (30 de Junio de 2021). *Juego Dime Quien Soy Yo Para Jugar: Dime Quien Soy Yo Online / Adivina Quien Soy - Ver ...* [fotografía]. Obtenido de Jay-Jay Ashton: <https://jay-jay-ashton.blogspot.com/2021/06/juego-dime-quien-soy-yo-para-jugar-dime.html>
- Jiménez-Monteangudo, M. L., & Hernández-Álvarez, & J. L. (2013). La formación inicial para una Educación Inclusiva: situación, perspectiva y competencias. *BORRADOR DE ARTÍCULO*, 473-474.
- juventudybelleza. (23 de Mayo de 2011). *Grasas tradicionales vs. Aceites vegetales* [fotografía]. Obtenido de juventudybelleza: <http://www.juventudybelleza.com/2011/05/grasas-tradicionales-vs-aceites.html>
- kartox. (2017). *PAPEL KRAFT EN ROLLO* [fotografía]. Obtenido de kartox: <https://kartox.com/papel-kraft-en-rollo>
- Kinuma. (2021). *Pelota Bebe - Arco Iris* [fotografía]. Obtenido de Kinuma: <https://kinuma.com/es/pelotas/8559-pelota-bebe-arco-iris-4010168242538.html>
- lamagiademirar. (26 de Septiembre de 2012). *BAILES POR PAREJAS y JUEGOS* [fotografía]. Obtenido de lamagiademirar: <https://lamagiademirar.blogspot.com/2012/09/bailes-por-parejas-y-juegos.html?m=1>
- Las Manuelas. (2020). *Guía para la inclusión a través del juego*. Obtenido de Guía para la inclusión a través del juego: <https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/2020/06/Gu%C3%ADa-para-la-inclusi%C3%B3n-a-tr%C3%A1ves-del-juego.pdf>
- latinflores. (2021). *Sorpresa Chocolatosa* [fotografía]. Obtenido de latinflores: <https://www.latinflores.com/es/ecuador/7012-mas-regalos/sorpresa-chocolatosa-p-15753.html>
- lavanguardia. (22 de Abril de 2021). *12 errores que cometes al escoger y cocinar huevos* [fotografía]. Obtenido de lavanguardia: <https://www.lavanguardia.com/comer/tendencias/20210422/6984085/12-errores-cometes-escoger-cocinar-huevos.html>
- libbys. (2014). *Multifrutas. Todos los nutrientes que necesitas* [fotografía]. Obtenido de libbys: <https://libbys.es/blog/habitos-saludables/multifrutas-todos-los-nutrientes-que-necesitas/4395>
- mapio. (s.f.). *Palo encebado 4 -tradicion de Acala* [fotografía]. Obtenido de mapio: <https://mapio.net/pic/p-23488353/>
- Mendoza Laiz, & N. (2009). Propuestas prácticas de Educación Física inclusiva para la etapa de secundaria. En Mendoza, Laiz, & N., *Propuestas prácticas de Educación Física inclusiva para la etapa de secundaria*. Barcelona: Barcelona: INDE Publicaciones, 2009.
- mercadolibre. (s.f.). *Poste Eucalipto Impregnado Cca 2.5m* [fotografía]. Obtenido de mercadolibre: <https://articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-927536670-poste-eucalipto-impregnado-cca-25m-14-16cm-tratado-curado->

_JM#position=12&search_layout=stack&type=item&tracking_id=f7be68a7-8ccf-4c60-a3ec-c56019ce0f61

- Moliner, García, & O. (2013). *Educación inclusiva*. Publicacions Universitat Jaume I.
- Moro. C. J. L., & Domínguez-Muñoz, R. (2016). *La cooperación como modelo de aprendizaje en la Educación Física*. Obtenido de La cooperación como modelo de aprendizaje en la Educación Física: <https://www.juegoydeporte.com/juegos/cooperativos/>
- newseg. (2018). *Pito Metálico [fotografía]*. Obtenido de newseg: <https://newseg.cl/product/pito-metalico/>
- Oneida. (23 de Junio de 2014). *Oneida Moda - Juego de cucharas, Plateado [fotografía]*. Obtenido de Oneida: <https://www.amazon.com/-/es/Oneida-Moda-Juego-cucharas-Plateado/dp/B071JLDCF3>
- onerom-ec. (2020). *MARCADOR BIC TIZA LIQUIDA [fotografía]*. Obtenido de onerom-ec: <https://www.onerom-ec.com/producto/marcador-bic-tiza-liquida/>
- Ozols Rosales, M. (Mayo de 2009). *La inclusión en las clases de Educación Física regular*. Obtenido de La inclusión en las clases de Educación Física regular: <https://www.efdeportes.com/efd132/la-inclusion-en-las-clases-de-educacion-fisica-regular.htm>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2008). *Definición de relaciones interpersonales*. Obtenido de Definición de relaciones interpersonales: <https://definicion.de/relaciones-interpersonales/>
- Pillajo, E. F. C, Lara, F. L., & Umaña, & A. G. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92.
- Pillajo, E. F. C., Lara, F. L., & Umaña, & A. G. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92.
- Pillajo, E. F. C., Lara, F. L., & Umaña, & A. G. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92.
- platicas.es. (2021). *Pelota de gomaespuma flotante para perritos [fotografía]*. Obtenido de platicas.es: <https://www.patikas.es/pelota-de-gomaespuma-flotable-para-perritos-34390>
- prosinfer. (2020). *CONO DE SEGURIDAD DE PVC NARANJA 12" - 30CM [fotografía]*. Obtenido de prosinfer: <https://prosinfer.com/producto/cono-de-seguridad-de-pvc-naranja-12-30cm/>
- Ríos Hernández, & M. (2013). La inclusión en el área de Educación Física en España. *Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje*, 101-102.
- Ríos Hernández, & M. (2013). La inclusión en el área de Educación Física en España. *Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje*, 101.
- Ríos Quilez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la Educación Infantil*. Madrid: CATEGORIA TESAURO: 1.1.8.

- Ríos, & M. (2006). Estrategias inclusivas en el área de educación física. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (21), 81-91.
- Sánchez, & A. (2004). La educación inclusiva: dilemas y desafíos. *Educación, desarrollo y diversidad*, 7(2), 25-40.
- significados. (22 de Noviembre de 2019). *Significado de Educación física*. Obtenido de significados: <https://www.significados.com/educacion-fisica/>
- significados. (23 de Septiembre de 2019). *Significado de Lúdico*. Obtenido de significados: <https://www.significados.com/ludico/>
- Solla Salvador, C. (2013). *Guía de Buenas Prácticas en Educación Inclusiva*. SAVE THE CHILDREN ESPAÑA.
- Suárez Guevara, & R. J. (6 de Enero de 2021). *Aporte de la Educación Física inclusiva a través del juego en el desarrollo personal de los estudiantes de 10mo año de la Unidad Educativa "17 de Julio" Ibarra*. Obtenido de Guevara; Suárez; R.J.: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10912/2/05%20FECYT%203740%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Tamayo Fajardo, J. (26 de Abril de 2019). *Juegos culturales cooperativos como medio inclusivo en la enseñanza secundaria*. Obtenido de Juegos culturales cooperativos como medio inclusivo en la enseñanza secundaria: <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/1312/1150>
- tobiasemanuel. (8 de Julio de 2020). *Juegos Que Pueden Ayudar Al Desarrollo De Personas Con Discapacidad Cognitiva O Discapacidad Intelectual [fotografía]*. Obtenido de tobiasemanuel: <https://tobiasemanuel.org/juegos-que-pueden-ayudar-al-desarrollo-de-personas-con-discapacidad-cognitiva-o-discapacidad-intelectual/>
- Torres, & C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- trayma. (19 de Julio de 2018). *TYM 1441 VP1 Cintha adhesiva para el marcaje de suelos [fotografía]*. Obtenido de trayma: <https://www.trayma.es/tym-1441-vp1-cinta-adhesiva-marcaje-suelos/>
- Velázquez-Callado, C., Aranda, A., & López-Pastor. (2014). Aprendizaje Cooperativo en Educación Física. *ESEFID/UFRGS*, 20(1), 239-259.
- Vera, & F. V. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Mamakuna*, (10), 94-91.
- viajesdeunchapin. (2021). *31 juegos tradicionales del Ecuador con reglas e instrucciones [fotografía]*. Obtenido de viajesdeunchapin: <https://viajesdeunchapin.com/juegos-tradicionales-del-ecuador/>
- Westreicher, G. (6 de Agosto de 2020). *economipedia*. Obtenido de economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>
- Westreicher, G. (7 de Agosto de 2020). *economipedia*. Obtenido de economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/integracion.html>

youtube. (16 de Octubre de 2017). *Pasando balon [fotografía]*. Obtenido de youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=ldWYJPJuc2A>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DE COHERENCIA.	TEMA	Objetivo General
¿Cuál es el aporte del juego, como estrategia de enseñanza inclusiva de la Educación Física, en tiempos de pandemia en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra?	“El juego como estrategia de enseñanza inclusiva en la Educación Física en tiempos de pandemia en los jóvenes estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, año lectivo 2020 - 2021.”	Elaborar una Guía didáctica en la que influya el juego como estrategia de enseñanza inclusiva de la Educación Física, en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, en tiempos de pandemia.
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	
-¿Cómo Identificar los juegos como estrategia de enseñanza inclusiva que se		

<p>promocionan en la clase de Educación Física?</p> <p>-¿Cuáles son las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva, de la Educación Física en tiempos de pandemia?</p> <p>¿Para qué elaborar una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra?</p>	<p>- Identificar los juegos como estrategia de enseñanza inclusiva que se promocionan en la clase de Educación Física.</p> <p>-Reconocer las habilidades sociales básicas que se desarrollan mediante la influencia del juego como estrategia de enseñanza inclusiva, de la Educación Física en tiempos de pandemia.</p> <p>- Proponer una Guía didáctica de juegos como estrategia de enseñanza inclusiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los jóvenes estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra.</p>
--	---

Anexo 2. Matriz categorial

MATRIZ CATEGORIAL			
Categoría	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
<p>Juego como estrategia</p>	<p>Es una actividad que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo (desarrollo integral), con un sentido lúdico, de distracción, diversión y aprendizaje.</p>	<p>Juegos inclusivos.</p> <p>El juego como desarrollo de habilidades sociales, básicas.</p>	<p>-Sociales -Cooperativos -libres -Simulación</p> <p>-Comunicación -Presentarse -Comprensión de situaciones -Resolución de conflictos</p>

<p>Enseñanza Inclusiva</p>	<p>La educación inclusiva es el modelo educativo que busca atender las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes, en especial en aquellos que son vulnerables a algún tipo de marginación o exclusión social.</p>	<p>Necesidades del estudiante en el ámbito educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Necesidad de relación con los demás. -Necesidad de participar en las actividades. -Necesidad de sentirse bienvenido. -Necesidad de tener éxito en la realización de las actividades y evitar situaciones de fracaso y/o humillación.
-----------------------------------	---	---	--

Anexo 3. Encuesta dirigida a los Estudiantes



Universidad Técnica del Norte

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

Carrera de Educación Física

MODELO DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

TEMA DE INVESTIGACIÓN:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA, AÑO LECTIVO 2020-2021.”

Estimado estudiante, el presente cuestionario ha sido desarrollado para conocer la influencia de los juegos inclusivos como estrategia de enseñanza inclusiva, de su aporte depende el éxito de la investigación. De ante mano expreso mi sincero agradecimiento por su participación.

Definición de educación inclusiva:

La educación inclusiva es el modelo educativo que busca atender las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes, en especial en aquellos que son vulnerables a algún tipo de marginación o exclusión social.

- 1) Señale con una (x) de qué curso es usted en la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra"

Octavo A	
Octavo B	
Octavo C	
Noveno A	
Noveno B	
Noveno C	
Décimo A	
Décimo B	
Décimo C	
Primero Bachillerato Informática	
Primero Bachillerato Electrónica	
Segundo Bachillerato Informática	
Segundo Bachillerato Electrónica	
Tercero Bachillerato Informática	
Tercero Bachillerato Electrónica	

- 2) ¿De qué sexo es usted?

Masculino	
Femenino	

- 3) ¿Cuál es su edad actual?

11	
12	

13	
14	
15	
16	
17	
18	
o de 19 en adelante	

- 4) De los siguientes juegos inclusivos, señale con una (x) los que reconozca y en los cuales haya participado en la clase de Educación Física.

Juegos en equipo, en donde necesite la ayuda, comunicación y colaboración entre sus compañeros.	
Juegos en donde se enseñe las diferencias culturales de sus compañeros, con igualdad, respeto y aceptación.	
Juegos de libre selección sugeridos o impuestos por usted, o alguno de sus compañeros.	
Juegos en donde trabajen en equipo, para imitar un suceso de la vida real o teatro.	

- 5) ¿Con que frecuencia usted ha participado en los juegos señalados?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 6) ¿Considera que los juegos inclusivos le ayudan a desarrollar sus habilidades sociales básicas?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 7) Señale con una (x) la o las habilidades sociales básicas, que usted considera que los juegos inclusivos han influenciado para su desarrollo.

Saber escuchar	
Comunicarse mejor	
Presentarse ante los demás	
Comprender situaciones	
Poder resolver problemas	

- 8) ¿Se puede relacionar de buena manera con las demás personas, mientras participa en los juegos inclusivos?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 9) ¿Le gusta participar en la práctica de juegos inclusivos?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 10) ¿Se siente a gusto en la práctica de los juegos inclusivos en la clase de Educación Física?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 11) Mientras participa en los juegos inclusivos ¿Logra tener éxito en las actividades realizadas?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

12) Mientras participa en los juegos inclusivos. ¿Se motiva a la práctica de valores, para la convivencia armónica con los demás?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

13) ¿Con que frecuencia se pone en práctica los juegos inclusivos, en la clase de Educación Física?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

14) ¿Le gustaría que su Docente de Educación Física tenga una guía de juegos inclusivos?

Si	
No	

Anexo 4. Encuesta dirigida a los Docentes del Área de Educación Física



Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
Carrera de Educación Física

MODELO DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

TEMA DE INVESTIGACIÓN:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA, AÑO LECTIVO 2020-2021.”

Estimado señor docente, el presente cuestionario ha sido desarrollado para conocer su criterio acerca de la influencia de los juegos inclusivos como estrategia de enseñanza inclusiva, en sus estudiantes. De ante mano expreso mi sincero agradecimiento por su colaboración.

Definición de educación inclusiva:

La educación inclusiva es el modelo educativo que busca atender las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes, en especial en aquellos que son vulnerables a algún tipo de marginación o exclusión social.

- 1) Señale con una (x) las siguientes preguntas ¿Considera que relacionarse con las demás personas es una necesidad importante en sus estudiantes, y que debe ser tratada en las actividades de clase?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 2) ¿Cree usted que los juegos inclusivos como estrategia de enseñanza inclusiva ayudan a que sus estudiantes puedan relacionarse de manera más satisfactoria?

Si, mucho	
Más o menos	
Un poco	
Nada	

- 3) ¿Es importante que todos los estudiantes de la clase participen en las actividades planteadas, en la clase de Educación Física?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

- 4) ¿Considera que la constante participación ayuda al estudiante a sentirse parte del grupo social?

Si, mucho	
Más o menos	
Un poco	
Nada	

- 5) ¿Cree usted que los juegos inclusivos influyen a que los estudiantes puedan sentirse bienvenidos en la clase de Educación Física?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

Explique la razón de su respuesta en el siguiente espacio.

- 6) ¿Por qué considera que es importante que el estudiante se sienta bienvenido en la clase de Educación Física?

Para que se sienta parte del grupo en la clase de Educación Física	
Para que se sienta cómodo y pueda participar de mejor manera en las actividades	
Para que se pueda relacionar y comunicar de mejor manera con los demás	
Todas las anteriores	

- 7) ¿Los juegos inclusivos ayudan a que los estudiantes puedan tener éxito en su participación?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

Explique la razón de su respuesta.

- 8) ¿Por qué considera que es importante que los estudiantes tengan éxito en las actividades que se imparten en la clase?

Se logra un mayor interés a participar en las actividades	
---	--

Se refuerzan las experiencias positivas en la participación de los estudiantes	
Se propicia la motivación a la participación de actividades de mayor reto	
Todas las anteriores	

9) ¿Considera que en los juegos inclusivos se evita situaciones de fracaso o humillación a algún estudiante?

Nunca	
Pocas Veces	
Casi Siempre	
Siempre	

Explique la razón de su respuesta.

10) ¿De qué manera cree que los juegos inclusivos ayudan a que se evite situaciones de fracaso y humillación en sus estudiantes?

Permite que los estudiantes aprendan a divertirse en lugar de competir	
Permiten que todos los estudiantes se sientan protagonistas de los logros	
Propician la formación de los valores necesarios para la sana convivencia entre todos	
Todas las anteriores	

11) ¿Le gustaría tener a disposición una guía de juegos inclusivos que se puedan aplicar en la clase de Educación Física?

Si	
No	

Anexo 5. Certificado

Magíster Christian Soasti Rector de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, en forma legal tengo a bien:

C E R T I F I C A R

QUE: El Señor **ARELLANO BASTIDAS CRISTIAN VLADIMIR**, con cédula de ciudadanía Nro. 040177716-4, estudiante de la Universidad Técnica del Norte – Carrera de Licenciatura en Educación Física, realizó las encuestas a 3 Docentes de Área de Educación Física y a 121 Estudiantes de la Institución, en las fechas del miércoles 9 de junio del 2021 hasta el 30 de junio del 2021.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, faculto al peticionario hacer uso del presente en la forma que estime conveniente.

Ibarra, 06 de julio 2021



MSc. Christian Soasti
RECTOR





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA
DE EDUCACIÓN FÍSICA

Ibarra, 12 de mayo del 2021

MSc. Christian Soasti

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA"

Sr. Rector

Por medio del presente tengo a bien dirigirme a su autoridad, para desearle muchos éxitos en el desempeño de sus labores que acertadamente las viene dirigiendo en su noble institución. A la vez, solicitarle de la manera más comedida se conceda las facilidades necesarias al señor **Cristian Vladimir Arellano Bastidas** estudiante del octavo semestre de la carrera de Educación Física, para que pueda aplicar una encuesta a una población determinada dentro de su institución, y recolectar datos que le servirán para poder desarrollar su trabajo de investigación previo la obtención de su título

Seguro de que mi petición será aceptada favorablemente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos

Dr. Elmer Meneses. PhD
CORDINADOR CARRERA



Recibido
20/05/2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA
DE EDUCACIÓN FÍSICA

Ibarra, 12 de mayo del 2021

MSc. Christian Soasti

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA"

Sr. Rector

Por medio del presente tengo a bien dirigirme a su autoridad, para desearle muchos éxitos en el desempeño de sus labores que acertadamente las viene dirigiendo en su noble institución. A la vez, solicitarle de la manera más comedida se conceda las facilidades necesarias al señor **Cristian Vladimir Arellano Bastidas** estudiante del octavo semestre de la carrera de Educación Física, para que pueda aplicar una encuesta a una población determinada dentro de su institución, y recolectar datos que le servirán para poder desarrollar su trabajo de investigación previo la obtención de su título

Seguro de que mi petición será aceptada favorablemente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos

Dr. Elmer Meneses. PhD
COORDINADOR CARRERA

Lic. José Fierro
favor coordinar co
estudiante y facili
dicha actividad.

Autorizado

