



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



Facultad de
Posgrado

FACULTAD DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y
DEPORTE**

Cohorte I

TEMA:

“El juego como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.”

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Educación Física y Deporte

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

AUTOR: Hurtado Guillén Héctor Paúl

TUTOR: Dr. Segundo Vicente Yandún Yalamá MSc.

ASESORA: Msc. Zoila Realpe Zambrano

Ibarra, 2025

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a mis hijos Liam y Milan, a mi Esposa la Lic. Luisana Villagrán que me han impulsado a estudiar ya que comparte el mismo gusto y amor por el deporte y la formación.

A mis padres y hermanas, pues con ellos eh compartido mis ideas, han sido mi sustento fundamental para el desarrollo de mi proyecto de investigación y así poder concretar la meta profesional que me propuse.

Que este esfuerzo sea un ejemplo para mis hijos, demostrándoles que, con dedicación, entrega, disciplina y perseverancia, todo es posible.

PAÚL

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento más sincero a la Universidad Técnica del Norte a la Facultad de Posgrado, gracias por permitirme formar parte del grupo de profesionales que aquí se forjan. A los docentes los cuales, me han ayudado a cumplir con mis objetivos y me han formado profesionalmente; especialmente al Dr. Vicente Yandún Yalamá MSc mi Director de Tesis, mi Asesora la Msc. Zoila Realpe Zambrano, por haberme brindado su tiempo y paciencia para guiarme y darme las herramientas necesarias durante la realización del trabajo de investigación.

PAÚL



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

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 INFORMATIVOS			
Cedula de Identidad	1717837304		
Apellidos y Nombres	Lic. Hurtado Guillen Héctor Paul		
Dirección	Barrio Albornoz, avenida Catacocha y calle A		
Email	paul77_hotmail.com		
Teléfono Fijo	022030626	Teléfono Móvil	0992661025
DATOS DE LA OBRA			
Título	“El juego como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.”		
Autor	Lic. Hurtado Guillen Héctor Paul		
Fecha	Ibarra, 03 de julio de 2025		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
Programa	Pregrado ☐	Postgrado ☒	
Título por el que Opta	Magister en Educación Física y Deporte		
Director	Dr. Vicente Yandún Yalamá MSc.		
Asesor	MSc. Zoila Esther Realpe Zambrano		

CONSTANCIAS**CONSTANCIAS**

El autor Hurtado Guillén Héctor Paúl, 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 3 días del mes de julio del año 2025

El Autor:

Firma, 

Héctor Paul Hurtado Guillen

C.I: 1717837304

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN
FÍSICA Y DEPORTE



CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Ibarra 04 de junio de 2025

CERTIFICO

Que el presente trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha. De autoría del Lcdo. Héctor Paul Hurtado Guillén, para optar por el título de Magister en Educación Física y Deporte, se desarrolló bajo mi supervisión y como tal, doy fe que dicho trabajo cumple con todos los requisitos legales para ser sometido a presentación pública y revisión por parte del comité asignado.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad



Dr. Vicente Yandún Yalamá MSc.
Director del Trabajo de Grado



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN
FÍSICA Y DEPORTE



CERTIFICADO DE REVISIÓN

Tema: "El juego como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha."

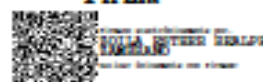
Trabajo de investigación revisado por los miembros del tribunal, por lo cual autoriza su presentación como requisito parcial para obtener el título de Magister en Actividad Física y deporte.

Dr. Vicente Yandún Yalamá MSc.
TUTOR:



Firma

Msc. Zoila Realpe Zambrano
ASESOR:



Firma

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	iv
CONSTANCIAS.....	v
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT	xvii
CAPÍTULO I	1
1. El problema de investigación	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.1.1. Contextualización a nivel mundial	1
1.1.2. Contextualización a nivel provincial.....	2
1.1.3. Contextualización a nivel local	3
1.2. Delimitación del problema	4
1.2.1. Delimitación espacial	4
1.2.2. Delimitación temporal.....	4
1.3. Formulación del Problema	4
1.4. Antecedentes	4
1.5. Justificación.....	6

1.6.	Objetivos de la Investigación	8
1.6.1.	Objetivo General	8
1.6.2.	Objetivos Específicos	8
CAPÍTULO II.....		9
2.	Marco Referencial.	9
2.1.	El Juego	9
2.1.1.	Importancia del juego	10
2.1.2.	Características del juego.....	11
2.1.3.	El Juego como Herramienta Pedagógica.....	13
2.2.	Tipología del juego.....	14
2.2.1.	Juego Tradicional	14
2.2.2.	Juego Sensorial.....	15
2.2.3.	Juego Cooperativo.....	15
2.2.4.	Juego Psicomotor	16
2.2.5.	Juego Competitivo.....	18
2.2.6.	Juego Simbólico	19
2.2.7.	El juego Adaptado o Inclusivo	20
2.2.8.	Juego Recreativo	20
2.3.	Nivel de participación del estudiante	21
2.3.1.	Grado de integración en las actividades	21
2.3.2.	Interacción con sus compañeros.....	23
2.3.3.	Nivel de disfrute y motivación	24
2.4.	Adaptaciones en las actividades físicas.....	25
2.4.1.	Modificación de las reglas y materiales	25

2.4.2.	Actividades diferenciadas.....	27
2.5.	Actitud del grupo hacia la inclusión.....	27
2.5.1.	Empatía entre compañeros	27
2.5.2.	Colaboración en equipos	28
2.5.3.	Disposición a incluir estudiantes con dificultades	29
2.6.	Marco legal.....	30
CAPÍTULO III		34
3.	MARCO METODOLÓGICO	34
3.1.	Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	34
3.2.	Enfoque y Tipo de Investigación.....	34
3.2.1.	Investigación Exploratoria	35
3.2.2.	Investigación Descriptiva	35
3.2.3.	Investigación de Campo	35
3.2.4.	Investigación Propositiva	36
3.3.	Diseño de investigación.....	36
3.3.1.	Diseño de investigación no experimental.....	36
3.3.2.	Diseño de corte transversal.....	36
3.4.	Métodos	36
3.4.1.	Método Analítico.....	36
3.4.2.	Método Sintético	37
3.4.3.	Método Inductivo	37
3.4.4.	Método Deductivo.....	37
3.4.5.	Método Estadístico	38
3.5.	Técnicas de investigación.....	38

3.5.1. Entrevista.....	38
3.5.1.1. Guía de entrevista.....	38
3.5.2. Encuesta.....	39
3.5.2.1. Cuestionario.....	39
3.5.3. Observación.....	39
3.5.3.1. Ficha de observación.....	39
3.6. Preguntas de investigación	40
3.7. Matriz de Operacionalización de Variable	41
3.8. Población y muestra	42
3.8.1. Población.....	42
3.8.2. Muestra.....	42
3.9. Procedimientos	42
3.10. Consideraciones bioéticas.	43
CAPÍTULO IV	44
4. RESULTADOS.....	44
4.1. Aplicación de la encuesta a los estudiantes.....	44
4.1.1. Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes.....	44
4.2. Aplicación de la ficha de observación.....	55
4.2.1. Análisis de la ficha de observación aplicada a los estudiantes.....	55
4.3. Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de educación básica	65
4.4. Contestación a las preguntas de investigación	71
CAPÍTULO V.....	73
5. PROPUESTA	73
5.1. Título	73

5.2.	Introducción.....	73
5.3.	Justificación.....	75
5.4.	5.4 Fundamentación	75
5.4.1.	El juego.....	75
5.4.2.	Educación física para la inclusión.....	76
5.4.3.	Necesidades educativas especiales en la educación física	76
5.4.4.	Herramientas para la docencia	77
5.5.	Objetivos de la propuesta	78
5.5.1.	General	78
5.5.2.	Específicos.....	78
5.6.	Análisis de factibilidad.....	78
5.7.	Desarrollo de la propuesta.....	79
5.7.1.	Juegos planificados.....	79
	CONCLUSIONES.....	113
	RECOMENDACIONES	114
	BIBLIOGRAFÍA	115
	ANEXOS	126

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Operación de variables	41
Tabla 2 Consideras que jugar es muy importante para tu aprendizaje en el colegio	45
Tabla 3 Los juegos en los que participas en el colegio suelen ser divertidos y entretenidos	46
Tabla 4 Generalmente, te sientes integrado/a y parte del grupo en las actividades de juego que se realizan con tus compañeros/as.	47
Tabla 5 Consideras que tu profesor/a explica los juegos de manera que todos los entiendan fácilmente, incluyendo a todos los estudiantes del aula.	48
Tabla 6 Consideras que tu profesor/a, debe cambiar las reglas o la forma de jugar para que tus compañeros con dificultades puedan participar mejor.....	49
Tabla 7 Consideras que el uso de apoyos (como tarjetas con imágenes, materiales con texturas especiales, etc.) es útil para que más compañeros/as puedan entender y participar en los juegos.	50
Tabla 8 Disfrutas más de los juegos cuando todos en tú equipo trabajan unidos, se ayudan mutuamente y comparten responsabilidades.	51
Tabla 9 En los juegos de Educación Física, sientes que todos tienen la oportunidad de divertirse y sentirse parte del grupo, sin importar si tienen dificultades	52
Tabla 10 Tu profesor/a utiliza diferentes tipos de juegos (ej. juegos en equipo, juegos con materiales adaptados) para que todos puedan participar según sus capacidades	53
Tabla 11 Te sientes bien y estás dispuesto/a. ha incluir en tu grupo de juego a compañeros/as que puedan tener alguna dificultad de aprendizaje para participar.	54
Tabla 12 Juego 1 Carrera de los Colores	81
Tabla 13 Juego 2 La Aventura de los Sentidos	83
Tabla 14 Juego 3 El barrendero	85
Tabla 15 Juego 4 Un paso a la vez.....	87

Tabla 16	Juego 5 Papel volador	89
Tabla 17	Juego 6 Lanza y atrapa.....	91
Tabla 18	Juego 7 Tiro al zapato	93
Tabla 19	Juego 8 El círculo de los movimientos	95
Tabla 20	Juego 9 Los ensacados	97
Tabla 21	Juego 10 El Baile de la pelota.....	99
Tabla 22	Juego 11 El recolector de pañuelos.....	101
Tabla 23	Juego 12 La Carrera de Animales	103
Tabla 24	Juegos 13 Gigantes, hadas y elfos.....	105
Tabla 25	Juego 14 Piedra, papel, tijeras humano.....	108
Tabla 26	Juego 15 Las cuatro esquinas.....	111

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Fachada exterior de la institución	34
Figura 2 Los estudiantes se integran a las actividades planificadas por el docente	55
Figura 3 Los estudiantes interactúan entre si durante las actividades	56
Figura 4 Los estudiantes están motivados durante las horas de clase	57
Figura 5 Los estudiantes disfrutan las actividades planificadas durante las horas de clase	58
Figura 6 Los estudiantes participan de las actividades diferenciadas, que se realizan en las clases de educación física	59
Figura 7 Los estudiantes colaboran en las actividades, con sus compañeros, durante las horas de clase.....	60
Figura 8 Los estudiantes entienden las adaptaciones a las reglas de juego.	61
Figura 9 Los estudiantes realizan preguntas, sobre el uso de apoyos y ayudas durante las clases.....	62
Figura 10 Los estudiantes forman equipos con los estudiantes con dificultades de aprendizaje.....	63
Figura 11 Durante los juegos competitivos los estudiantes, con dificultades de aprendizaje se integran a los grupos	64

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se refirió a El juego como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, la investigación tuvo como objetivo evaluar los tipos de juegos que utilizan los docentes como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física. El estudio contemplo un enfoque de investigación mixto, ya que convino métodos cuantitativos para evaluar la participación activa de los estudiantes en las actividades de los datos obtenidos y cualitativos para recoger las percepciones, experiencias y necesidades de los estudiantes y docentes. El tipo de investigación es exploratoria ya que trata de resolver un problema que no ha sido investigado en el escenario educativo, descriptiva y de campo porque ayudo a la recolección de información, de los estudiantes y docentes de la unidad educativa, y propositiva, porque ayudo a elaborar la propuesta final, por su diseño es no experimental, ya que no se manipulo las variables realizando un experimento en ellas y de corte transversal, porque solo se intervendrá en un tiempo determinado y por una única vez, para la recolección y el análisis de los datos de la investigación. El estudio abarco a una población de veinticinco estudiantes del décimo año de educación básica, y a tres docentes de la institución, se utilizó la totalidad de la muestra. Como procedimiento inicial con el fin de realizar la investigación, se solicitó a las autoridades del plantel de la institución la autorización respectiva, para poder aplicar la entrevista a los docentes, la encuesta y ficha de observación a los estudiantes, posterior a ello, se expuso a los alumnos el objetivo de la encuesta y se pidió que respondieran según su criterio personal. En cuanto a las entrevistas, se expuso el propósito de la realización de la investigación a las autoridades y posterior a ello realizó la aplicación del cuestionario estructurado a los docentes de educación física. Como resultado de la encuesta podemos indicar, que los juegos que utilizan con mayor frecuencia para integrar a los estudiantes los docentes, son los juegos tradicionales, grupales, competitivos, colaborativos, motores, deportivos adaptados y deportivos competitivos, los docentes manifiestan que realzan el valor de la importancia del juego en sus clases, y lo utilizan como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de sus estudiantes, en la gran mayoría de actividades realizan adaptaciones para que los estudiantes puedan participar. Por consiguiente, las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan sus estudiantes en las clases de educación física son las relacionadas a la falta de interés por las clases, problemas socioeconómicos, la socialización y la integración presentes en sus clases, también relacionan los problemas de aprendizaje a una deficiencia en los aprendizajes motrices previos en los estudiantes. Además, se elaboró una guía didáctica de juegos para facilitar la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje, porque ayuda a generar una actualización de los conocimientos de los docentes en la implementación de juegos durante sus clases. Finalmente, en base a los resultados obtenidos recomienda a los docentes, utilizar metodologías más actualizadas y acordes a las necesidades de los estudiantes, además se propone a los docentes poner en práctica la guía del juego como una estrategia metodológica para integrar a los estudiantes con problemas de aprendizaje, tomando de referencia las actividades propuestas en el presente trabajo adaptando los juegos en base a la necesidad educativa de los estudiantes.

Palabras clave: Juego, Metodología, Inclusión, Problemas de Aprendizaje, Guía Didáctica

ABSTRACT

The following research referred the game as a methodological strategy to include 10th grade students with learning difficulties in physical education classes at the Concentración Deportiva de Pichincha Educational Unit. The objective of the research was to evaluate the types of games used by teachers as a methodological strategy to include students with learning difficulties in physical education classes. The study adopted a mixed-methods research approach, combining quantitative methods to evaluate the active participation of students in the activities and qualitative methods to collect the perceptions, experiences and needs of students and teachers. The type of research is exploratory because it tries to solve a problem that has not been investigated in the educational scenario, descriptive and field because it helped to collect information from students and teachers of the educational unit, and proactive, because it helped to develop the final proposal, for its design is non-experimental, since the variables were not manipulated by performing an experiment on them and cross-sectional, because it will only intervene at a certain time and for a single time, for the collection and analysis of research data. The study covered a population of twenty-five students in the tenth year of basic education, and three teachers from the institution, the entire sample was used. As an initial procedure in order to carry out the research, the respective authorization was requested to the authorities of the institution's campus, in order to be able to apply the interview to the teachers, the survey and the observation form to the students, after that, the objective of the survey was explained to the students and they were asked to answer according to their personal criteria. Regarding the interviews, the purpose of the research was explained to the authorities and then the structured questionnaire was applied to the physical education teachers. As a result of the survey, we can indicate that “games” most frequently used by teachers to integrate students are traditional, group, competitive, collaborative, motor, adapted sports and competitive sports games; the teachers state that they enhance the value of the importance of games in their classes and use them as a pedagogical tool for the integral development of their students. Consequently, the most frequent learning difficulties presented by their students in physical education classes are those related to lack of interest in the classes, socioeconomic problems, socialization and integration present in their classes, they also relate learning problems to a deficiency in previous motor learning in the students. In addition, a didactic guide of games was developed to facilitate the inclusion of students with learning difficulties, because it helps to generate an update of teachers' knowledge in the implementation of games during their classes. Finally, based on the results obtained, it is recommended to teachers to use more updated methodologies according to the needs of the students, and it is also proposed to teachers to implement the game guide as a methodological strategy to integrate students with learning disabilities, taking as a reference the activities proposed in this work, adapting the games based on the educational needs of the students.

Keywords: Game, Methodology, Inclusion, Learning Disabilities, Teaching Guide

CAPÍTULO I

1. El problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. *Contextualización a nivel mundial*

En la actualidad a nivel mundial los estudiantes y las personas en general dedican mucho tiempo a las plataformas digitales de juego, los que representa una ventana de oportunidad para la implementación de herramientas educativas que integren a todos los estudiantes en el aula. Las políticas de inclusión educativa buscan garantizar que todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades o dificultades de aprendizaje, tengan acceso a una educación de calidad. UNESCO, (2020) Sin embargo, muchos sistemas educativos aún luchan por implementar prácticas inclusivas efectivas. La educación no solo debe centrarse en la integración física de los estudiantes, sino también en su participación activa y en el desarrollo de un sentido de pertenencia dentro del aula.

Con la reforma digital actual post pandemia, y la aparición de herramientas tecnológicas, los maestros a lo largo del planeta están implementando las aulas virtuales, y la gamificación como herramienta para la aplicación de juegos en los estudiantes, estas herramientas brindan en tiempo real actividades que se pueden realizar dentro del aula o al aire libre, y brindan facilidades para el aprendizaje, ya que los estudiantes aprenden a manejar, dichas plataformas, que en su mayoría contienen juegos, ya sean estos individuales, de equipo, cooperación o de roles. El uso de la gamificación como instrumento innovador fomenta el aprendizaje autodirigido y busca valorar el avance en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de manera personalizada y en tiempo real Zambrano-Álava et al., (2020). En este sentido la apertura a nuevas tecnologías revoluciona los sistemas tradicionales de educación, y generan en los estudiantes mayor acceso a la información y a los conocimientos. En el campo de la Educación Física, la gamificación emerge como un recurso para potenciar la regulación externa y optimizar el desempeño académico en la instrucción Rouissi et al., (2020). De esta manera se puede vincular la tecnología en las horas de clase y desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

1.1.2. Contextualización a nivel provincial

En nuestro país, los estudiantes de las unidades educativas enfrentan desafíos comunes, y difíciles de superar, la falta de espacios adecuados, las deficientes capacitaciones de los docentes provocan que las metodologías tradicionales no sean lo suficientemente adecuadas, para cubrir con la demanda educativa actual, esto conlleva a que la implementación de juegos en las unidades educativas, sean meramente actividades de esparcimiento durante las horas de clase.

La utilización de juegos o actividades lúdicas durante las horas de clase en las unidades educativas, son un medio para el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes estas actividades mejoran el aprendizaje de nuevas experiencias para su desarrollo. Existen muchas investigaciones realizadas en el contexto nacional que enmarcan al juego y sus variantes como herramientas para el desarrollo cognitivo y físico de los estudiantes, de tal manera se plantea que el uso del juego cooperativo como el procedimiento metodológico, que se debe implementar para fomentar un entorno educativo equilibrado, consiguiendo de esta manera una educación emocional que favorezca el crecimiento integral de niños y niñas Cabezas Murillo, (2021). Esta interrelación con el entorno de los estudiantes participantes, genera un mayor desarrollo de sus capacidades de trabajo en equipo, fomenta la interacción positiva con sus pares, construye la convivencia, identidad personal, vínculos afectivos, comprensión y la autoestima que es un ente principal para desarrollar conductas.

Dentro de las unidades educativas a nivel nacional, buscan mantener vivas las tradiciones y culturas de los pueblos, durante las horas de clase se representan un sin número de actividades que involucran los juegos tradicionales del país, de esta manera los estudiantes aprenden de juegos de las diferentes zonas del país, y se alejan un poco de la monotonía o de actividades que involucran juegos en plataformas digitales. Según Mesías et al., (2021):

Los juegos tradicionales son esas ocupaciones típicas de una zona o territorio, que se hacen sin el apoyo o participación de juguetes tecnológicamente complejos, solo se necesita el trabajo de su propio cuerpo humano o de recursos que tienen la posibilidad de obtener de forma fácil de la naturaleza. (p. 4)

La utilización de juegos tradicionales en las unidades educativas, enriquece y rescata del olvido los diferentes juegos que se desarrollan en los pueblos, generan un vínculo mayor de los estudiantes un desarrollo de capacidades mayor, ya que los materiales o implementos para los juegos pueden ser fabricados por ellos mismo o encontrados en la naturaleza.

1.1.3. Contextualización a nivel local

La problemática central identificada a nivel local, se puede establecer, en la falta de formación o capacitación de los docentes, en nuevas metodologías de educativas inclusiva, esto provoca en los estudiantes una sensación de exclusión o incertidumbre durante las actividades que se realizan en clase. Esta falta en la actualización de los conocimientos de los docentes, afecta la calidad del aprendizaje además de la motivación y participación de los alumnos porque existe un retraso en la aplicación de nuevas metodologías de educación.

La ausencia de materiales adaptados y de actividades entretenidas o juegos novedosos durante las clases de educación física, limita en los docentes la implementación de nuevas metodologías inclusivas y efectivas, esto también produce en los estudiantes una deficiencia al momento de la integración individual y grupal más aún cuando los estudiantes tienen diferencias en su aprendizaje.

La carencia de materiales o implementos y espacios adecuados para el correcto desenvolvimiento de las clases de educación física, genera una percepción herrada de las clases y de alguna manera perpetúa la exclusión a los estudiantes con diferencias de aprendizaje. Además, la ausencia de materiales restringe el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no se estimula su aprendizaje.

La monotonía de las clases y la repetición constante de las mismas actividades o ejercicios, sin variaciones ni elementos nuevos o materiales que estimulen el interés y la participación de los estudiantes, generan que la clase se torne aburrida y los estudiantes pueden llegar a sentir frustrados, desmotivados y pierdan el interés por realizar las actividades.

1.2. Delimitación del problema

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, que se encuentra ubicada en la Avenida Velasco Ibarra y Av. la Condamine.

1.2.2. Delimitación temporal

La presente investigación se realizó en el año 2025.

1.3. Formulación del Problema

¿Cuáles son los tipos de juegos, utilizados por los docentes como estrategias metodológicas para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha?

1.4. Antecedentes

En este apartado, se tomó como referencia investigaciones realizadas, con el juego y la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje como eje central. La mayor cantidad de investigaciones o estudios revisados se orientan a abordar la problemática de manera específica, integrando al juego en base a sus distintas clasificaciones como estrategia en la educación. Por otro lado, las investigaciones que abordan la inclusión como temática de investigación, están orientadas a la inclusión de estudiantes con algún tipo de necesidad educativa especial o discapacidad.

Según Buitrón-Jácome et al., (2023). En este artículo titulado “Estrategias de sensibilización que fomentan inclusión en la asignatura de Educación Física en las Unidades Educativas Públicas de la ciudad de Ibarra”. Los autores sostienen que el propósito principal fue de determinar las estrategias de sensibilización que fomentan inclusión por parte de los docentes de Educación Física de las Unidades Educativas Fiscales de la Ciudad de Ibarra. El estudio tuvo como conclusión que la estrategia más usada por los docentes es la interactiva, promoviendo en sus clases mayor participación a través de diversos recursos tecnológicos con juegos interactivos en aspectos teóricos previa a la práctica.

Según Ruiz Álvarez et al., (2024). En el artículo titulado “El juego como estrategia metodológica para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual a la clase de educación física. Los autores plantean como objetivo de su investigación, proponer el juego como estrategia metodológica inclusiva para los estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de educación física, permitiendo a los docentes la adaptación a sus necesidades y capacidades específicas. Dentro de los resultados obtenidos, evidenciaron que los juegos son una estrategia efectiva para promover un entorno más inclusivo, la participación de los estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de educación física, la interacción social y las habilidades de comunicación entre los estudiantes. Los investigadores mostraron adaptabilidad y creatividad en la implementación de juegos inclusivos, modificando las reglas y utilizando equipos especializados según fuera necesario

Según Anilema-Rea et al., (2024). En artículo que tiene título "Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con DI en la Educación Física en contextos rurales". En este artículo los autores plantean como objetivo principal diseñar, una serie de estrategias lúdicas adaptadas para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual (DI) en las clases de Educación Física en entornos rurales del país, La muestra que estudiaron los autores fue de 6 estudiantes pertenecientes al Subnivel de Educación General Básica Media. Como contribución a su investigación, diseñaron una propuesta llamada "Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con DI en la Educación Física en contextos rurales", la cual se centró en la implementación de actividades adaptadas y accesibles para todos los estudiantes, con especial atención a aquellos con DI con una duración de 5 semanas y 10 sesiones de 55 minutos cada una. Los resultados que obtuvieron luego de la intervención en mejorar significativamente la inclusión a la clase de Educación Física en un contexto rural fueron positivos.

Las demandas educativas que se establecen en el contexto actual de nuestro país, exigen retos y acciones que son de mucha importancia para dar solución a las necesidades educativas de los estudiantes. “El juego es una de las terapias más efectivas de la concepción psicopedagógica que permite a los niños superar diferentes dificultades y aprender al mismo tiempo de manera significativa” (Párraga-Salvatierra et al., 2021, p.

905). De esta manera todo aprendizaje realizado de manera significativa en el alumnado hará eco en el futuro desempeño de la persona.

El juego no solo debe ser destinado como forma de entretenimiento, sino también como una herramienta valiosa para promover la inclusión, construir una comunidad fuerte y saludable y desarrollar habilidades sociales y emocionales. El juego facilita el desarrollo integral del niño es una actividad natural y espontánea que fomenta la adquisición de aprendizajes, siendo un instrumento esencial en el día a día del aula para investigar, explorar, manipular y experimentar Alonso Arijá, (2021). En este sentido la aplicación del juego ayudara en la formación integral del niño durante las horas de clase, tratando en lo posible que exista siempre una integración con lo natural, sin descuidar las necesidades que tienen los estudiantes, así como también facilitar con estas actividades que se desarrolle un verdadero aprendizaje significativo.

1.5. Justificación

La presente investigación surge de la necesidad de determinar cómo se desarrolla, planifica y orienta el juego como estrategia metodológica durante las clases de educación física, para los estudiantes que tengan o no dificultades de aprendizaje. Actualmente las políticas educativas nacionales promueven la inclusión en las aulas de clase, pero existe una gran diferencia entre el conocimiento teórico que poseen los docentes y la aplicación de las estrategias metodológicas durante las horas de clase. Esta investigación intenta demostrar el potencial que tiene el juego como estrategia metodológica para la participación equitativa de todos los estudiantes, además ayudara a observar las actividades prácticas que se realizan durante las horas de educación física, en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha (UECDP), esto nos permitirá tener una visión del contexto y la realidad de las necesidades educativas de los estudiantes.

La importancia de realizar esta investigación radica en la generación de una propuesta para colaborar con los docentes en el mejoramiento de las prácticas educativas que se realizan en las horas de educación física. Al analizar la efectividad del juego como estrategia metodológica, se busca proporcionar a los docentes herramientas prácticas y simples para integrar a todos los estudiantes durante la hora de clase. La educación física de calidad mejora y desarrolla las habilidades motoras y la salud de los estudiantes con o sin

dificultades de aprendizaje, además fortalece y desarrolla la autoestima, confianza y las habilidades sociales.

El principal aporte que brindará esta investigación, será la generación de una guía para la aplicación del juego como estrategia metodológica inclusiva en el contexto de la educación física en 10mos años de educación general básica. Esta guía permitirá a los docentes, diseñar e implementar en sus clases los diferentes tipos de juegos, adaptaciones y estrategias pedagógicas más efectivos para facilitar la participación y el aprendizaje de estudiantes, además de un enfoque educativo centrado en las necesidades individuales de cada estudiante.

Los beneficiarios directos al finalizar la investigación. En primer lugar, los estudiantes con y sin dificultades de aprendizaje de la (UEPCDP), ya que el estudio puede conducir a una mejora de la aplicación práctica de las herramientas pedagógicas y favorecerán la participación, aprendizaje y bienestar. En segundo lugar, los docentes de Educación Física, tanto de la institución como de otras, al obtener una aplicación teórica y metodológica de información validada sobre estrategias lúdicas efectivas y adaptables. También se beneficiará a la propia institución educativa (UEPCDP), al obtener un diagnóstico y posibles rutas de mejora para sus prácticas educativas. Finalmente, a la comunidad en general ya que encontrarán en la guía datos relevantes para su aplicación.

Esta investigación se sustenta en el marco legal ecuatoriano que garantiza el derecho a una educación de calidad para todos, así como un deber de cumplimiento obligatorio del estado. Asamblea Nacional Constituyente, (2008), en sus artículos sobre derechos del buen vivir (educación, cultura física, tiempo libre) y derechos de las personas y grupos de atención prioritaria, establece la base. Ley Orgánica de Educación Intercultural, (2011), promueve la inclusión, la atención a la diversidad, la eliminación de barreras para el aprendizaje y la participación, y la autonomía pedagógica para implementar estrategias que respondan a las necesidades estudiantiles.

Por lo tanto, es factible de realizar el estudio ya que existe sustentos científicos suficientes, además, se tiene acceso a la población para la investigación, así como también se cuenta con el financiamiento para la realización de la investigación ya que los gastos en

el que se incurra serán cubiertos en su totalidad por el autor, todo esto con el fin de llevar a buen término la investigación.

1.6. Objetivos de la Investigación

1.6.1. Objetivo General

Evaluar el tipo de juego que utilizan los docentes como estrategia metodológica, para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje, en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.

1.6.2. Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de juegos que utilizan los docentes con mayor frecuencia, para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje, en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.
- Analizar las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.
- Elaborar una guía didáctica de juegos que incluyan a estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.

CAPÍTULO II

2. Marco Referencial.

2.1. El Juego

Desde el inicio de la humanidad, el juego ha sido una parte fundamental del desarrollo del conocimiento de hombre. Estas prácticas y actividades se extienden a través de las diferentes culturas, edades y contextos, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo individual y colectivo de la sociedad. Explorar las características del juego y su clasificación nos ayuda a comprender mejor la esencia de lo que significa el ser humano y su desarrollo. Según Peña Guzmán et al., (2025), Las actividades lúdicas generan un enriquecimiento del aprendizaje, mejoran sustancialmente el desarrollo integral del niño y proporcionan entornos estimulantes y significativos. El juego puede ayudar a desarrollar experiencias significativas en los participantes, ya que se generan conocimientos y se superan en algunos casos los límites, con tal de satisfacer la necesidad de jugar.

Cuando somos niños, el juego es una parte fundamental de nuestras vidas. A través del juego, exploramos el mundo que nos rodea, desarrollamos habilidades físicas, sociales y cognitivas, y aprendemos sobre nosotros mismos y nuestras emociones. Pero el juego no es simplemente una actividad de la niñez; de hecho, su importancia se extiende a lo largo de toda nuestra vida. Según Leal Quesada, (2024):

La conceptualización de los juegos recreativos (JR) se definen como actividades lúdicas que estimulan el interés, la creatividad, la diversión y la socialización de los niños, al mismo tiempo que favorecen el desarrollo de sus habilidades motrices, cognitivas, afectivas y comunicativas. (p. 3)

En concordancia con el autor los niños exploran, se divierten y aprenden de una manera natural y estimulante cuando juegan, no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades clave que les servirán a lo largo de su vida, los juegos despiertan su imaginación y creatividad.

Dentro del contexto del desarrollo de una persona desde los primeros años de su infancia, hasta su vejez, el juego se manifiesta de muchas formas y variedades. El juego es una poderosa herramienta educativa que permite abordar diversas áreas de su desarrollo de

forma simultánea y no solo aparece como una actividad natural del niño (Peña Guzmán et al., 2025). Con respecto al desarrollo de las personas que practican y disfrutan del juego y sus variedades, este se fortalece y acentúa con el pasar de los años, por lo cual la persona, tiende a buscar una mayor variedad de juegos, así como una exigencia superior al momento de jugar.

El surgimiento del juego en la infancia, como simple manifestación de movimiento que produce gozo en los infantes, sugieren un carácter de independencia en las acciones realizadas, no cumplen con esquemas establecidos, ni cumplen ninguna regla, es simple y espontáneo. El juego siempre será parte del desarrollo humano y esto es una realidad mundial, no hay lugar donde los niños y adultos no jueguen y se diviertan, respetando realidades y culturas diferentes Simbaña Haro et al., (2022). En este sentido hay que dejar a los niños y adolescente se desenvuelvan en un ambiente lleno de actividades lúdicas y recreativas, para maximizar estos beneficios en todos los aspectos.

La práctica del juego en el desarrollo de las capacidades en las personas influye de forma directa, ya que el bagaje de acciones que se realizan a lo largo de los años siembra las bases para muchos aspectos relacionados con las personas. De tal manera Simbaña Haro et al., (2022) manifiesta:

El juego es una actividad ingénita al ser humano, a pesar del transcurso del tiempo los diferentes autores realzan su importancia e impacto en el desarrollo de los niños, la actividad lúdica marca protagonismo desde hace mucho tiempo, por ser una herramienta que interviene en la resolución de problemas cotidianos del ser humano. (p. 147)

Por consiguiente, a medida que el niño se desarrolla y se convierte en adolescente, adopta nuevas prácticas en sus juegos, estas prácticas ya tienen el carácter de regladas y reglamentadas y la mayoría de las ocasiones el jugador trata de sobre salir del resto de participantes.

2.1.1. Importancia del juego

El juego es más que una simple actividad, es una parte esencial de la infancia y un derecho de todos los niños. En el entorno escolar, el juego se transforma en una herramienta

vital que no solo trae alegría, sino que también ayuda a los niños a crecer y desarrollarse de manera integral. A través de juegos, los niños están aprendiendo a resolver problemas, a trabajar en equipo y a comunicarse con los demás. Cada risa y cada desafío superado en el juego contribuyen a desarrollar su confianza y a su capacidad para enfrentar situaciones en la vida real. Además, el juego les permite expresar sus emociones y construir relaciones significativas con sus compañeros. Según Moya Gómez (2024) plantea que el juego tiene un papel necesario en el desarrollo y aprendizaje del estudiante, es una herramienta educativa para que el estudiante experimente y desarrolle su imaginación al explorar el mundo que lo rodea, esto le ayudara a resolver problemas de manera autónoma.

Por lo tanto, el juego es mucho más que un simple pasatiempo infantil, es en esencia la actividad, a través del cual los niños y niñas construyen su comprensión del mundo y de sí mismos, por todas las experiencias adquiridas durante el disfrute de los juegos.

El juego es una actividad natural que lo realizan todas las personas durante casi toda su vida, estas actividades lúdicas favorecen el desarrollo físico, emocional y social de las personas, en gran parte desde su nacimiento, hasta su formación completa el juego evoluciona, así lo señala, Alonso Arija (2021) citando a Piaget (1976), “se interesó por cómo se construye el conocimiento durante la etapa de desarrollo y formación de los individuos y afirmó que el niño aprende de distintas formas a través de los procesos de asimilación y acomodación” (p. 11).

Del mismo modo, que el niño va creciendo y relacionándose con su entorno, estas experiencias variadas generan conocimientos nuevos los cuales se relacionan durante el juego, ya que están desarrollando grandes desafíos que el niño debe sortear, cómo encajar una pieza, cómo equilibrar una torre o negociar las reglas del juego con otros niños.

2.1.2. Características del juego

El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo social y emocional, de las personas. Al interactuar con otros en contextos lúdicos, aprendemos a cooperar, a negociar, a comprender las perspectivas ajenas, a gestionar conflictos y desarrollar empatía. Alonso Arija, (2021) señala que, a través del juego el niño puede representar sus vivencias pasadas, todo aquello que le gusta e impacto, además utiliza gestos, movimientos, objetos o su

cuerpo para representarlo, le da un significado al juego mediante su pensamiento que acompaña a sus acciones. De esta manera se respalda la idea de que los juegos se definen por una serie de características o condiciones que están enmarcadas dentro de su estructura, de esta manera logran atraer la atención del jugador a participar de las actividades, ya que su pensamiento se fusiona con la acción, dotando al juego de un significado más personal y profundo.

Dada los múltiples autores que señalan las características de los diferentes tipos de juegos que existen en el mundo, nos detendremos en algunas características generales que pueden aplicarse de forma general a casi todos ellos. Según Fernández, (2022) quien realiza la siguiente caracterización del juego:

- **Es libre:** si alguien obliga a otra persona a jugar, pierde su sentido.
- **Tiene reglas:** aun cuando son muy simples, todo juego se guía por reglas que organizan las actividades.
- **Tiene su propia lógica:** las reglas determinan cómo se juega, qué se puede hacer, qué no y cuántas personas pueden jugar. Es una convención.
- **No tiene ningún otro fin más que el entretenimiento:** el juego termina cuando se cumple el objetivo.

De igual manera para otro autor como Etecé, (2025), manifiesta que las características que rodean al juego están en función de:

- **Es voluntario.** La participación de los jugadores es, en todo momento, por decisión propia. Nadie puede ser obligado a jugar ni a continuar jugando si en un momento dado decide dejar de hacerlo.
- **Se rige por reglas.** Incluso el juego más imaginativo y fantasioso se apega a un conjunto de reglas acordadas entre los jugadores. Dichas reglas no pueden romperse sin alterar la dinámica de juego, pero pueden cambiar si todos los jugadores están de acuerdo al respecto.
- **Es consensuado.** Cuando varias personas juegan, el juego elegido y las reglas de juego deben ser conocidas y aceptadas por todos los participantes.

- **Tiene límites.** El juego ocurre en un lugar y un momento determinados, durante el cual el comportamiento de los jugadores obedece a una situación especial. Por ende, cuando el juego termina, la cotidianidad vuelve a imponerse.
- **Es individual o grupal.** Dependiendo del caso, el juego puede involucrar a un solo individuo o a un grupo. Muchos individuos pueden jugar por separado en el mismo lugar o, dadas las condiciones, pueden jugar al mismo juego a través de la distancia.
- **Es desinteresado.** Normalmente, el juego tiene un cometido establecido, o sea, una meta a alcanzar o un rival que vencer. Sin embargo, ese cometido es desinteresado, o sea, ganar no supone ninguna ventaja objetiva ni meta real en ningún ámbito.
- **Cambia con la edad.** Aquello a lo que juega un individuo o le gusta varía según sea niño, adolescente o adulto, pues sus gustos y afinidades cambian.

2.1.3. El Juego como Herramienta Pedagógica

El juego utilizado como una metodología de enseñanza mejora el proceso de aprendizaje y genera una experiencia más dinámica y participativa de los estudiantes, lo que permite a través del uso del juego fomentar la curiosidad y la creatividad, permitiendo a los estudiantes involucrarse de manera más activa en el proceso de enseñanza aprendizaje. López Pérez et al., (2022) indica que el uso de estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje basadas en el juego es una herramienta que ayudan a mejorar el aprendizaje en los estudiantes de manera interactiva en el aula, por lo que esta experiencia de aprendizaje educativo social proporciona los elementos de la educación. El juego es una actividad característica del ser humano, desde la infancia los niños exploran el mundo a través del juego, aprendiendo sobre sí mismos y su entorno. La educación ha experimentado transformaciones durante su desarrollo, donde los métodos utilizados por los docentes en el aula de clases son los elementos fundamentales en el proceso enseñanza mejorando la convivencia. Polo-Acosta et al., (2021). El juego también promueve habilidades sociales importantes, los estudiantes aprenden a colaborar, comunicarse y a resolver problemas en grupo. Estas habilidades son fundamentales en el ámbito escolar, y estarán presentes durante toda la vida, sea cotidiana o profesional.

2.2. Tipología del juego

2.2.1. *Juego Tradicional*

Los juegos tradicionales, son una manifestación de la riqueza cultural de los pueblos, o lugares de nuestro país, son las actividades que en su mayoría nos entretenían durante nuestro tiempo libre, en muchas ocasiones enseñados o aprendidos de nuestros padres, abuelos o amigos del barrio. Guapi Guamán (2021) señala que los juegos tradicionales son aquellos que, desde hace muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siguen siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Estas actividades dejaron huellas en nuestra niñez y adolescencia, ya que se graban en la memoria, pero lastimosamente con el pasar de los años, estas costumbres pueden irse perdiendo, debido a diferentes factores, como por ejemplo los juegos de video.

Los juegos tradicionales constituyen un patrimonio lúdico característico de una comunidad o región. Se distinguen por ser actividades recreativas cuya ejecución se basa fundamentalmente en la capacidad que tienen sus participantes ya sean físicas o imaginativas y en el empleo de materiales sencillos, a menudo fabricados por los participantes. Esta diferenciación de artefactos tecnológicos facilita su accesibilidad a todas las personas. De tal manera según Moya Tipán (2016), manifiesta que:

Son aquellos juegos recreativos transmitidos de generación en generación, parte de una cultura, que se desarrollan en un lugar en donde intervienen la imaginación y creatividad, siendo muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de socialización e interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del ámbito educativo o bien simplemente una interacción pasajera que se da en plazas o parques.

De acuerdo con el enunciado anterior, los juegos tradicionales en nuestro medio representan mucho más que simples pasatiempos, constituyen un componente vital de la riqueza cultural, un espejo de la diversidad cultural étnica de las regiones del país, y una forma para mostrar los saberes, valores y prácticas sociales que son transmitidas a lo largo del tiempo.

2.2.2. *Juego Sensorial*

Los juegos sensoriales, son una herramienta de desarrollo de los sentidos en los estudiantes, la aplicación de estos juegos en clase, abre las posibilidades de mejorar la visión, el oído, el tacto en los estudiantes o la percepción en general. Gregory (2023) señala que el juego sensorial es una forma divertida y entretenida de jugar y aprender, porque desarrolla y utiliza los sentidos para promover el desarrollo cerebral, cognitivo, lingüístico y motor en todos los niños. De esta manera genera una sensación de disfrute al momento de realizar las actividades, porque los sentidos de los estudiantes se estimulan de formas diferentes.

Por lo tanto, el juego sensorial son actividades diseñadas para estimular y desarrollar los sentidos de los niños, proporcionando experiencias interactivas que fomentan la exploración y el aprendizaje. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

De igual manera estas actividades son fundamentales en el desarrollo infantil, ya que permiten a los niños desarrollarse y conocer su entorno, mejorar sus habilidades motoras y potenciar su creatividad, a través del desarrollo de los sentidos. Según Maldonado García (2022):

El juego sensorial es una actividad enfocada en estimular el desarrollo cognitivo del estudiante de una forma lúdica, divertida y expresiva. Los juegos sensoriales son actividades que fortalecen los sentidos de los niños, que buscan relacionar las capacidades y el desarrollo sensorial kinestésico, además favorecen a la madurez física, intelectual y emocional de los pequeños. (p.21)

Por esta razón, a través de estas actividades, se promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, al experimentar diferentes situaciones o materiales, texturas, olores y sonidos, los niños aprenden a identificar y clasificar los estímulos, lo que contribuye a su completo desarrollo.

2.2.3. *Juego Cooperativo*

Los juegos cooperativos son actividades que desarrollan la colaboración, la empatía y la cohesión social entre los participantes, se diferencian de los juegos competitivos donde

el único objetivo es ganar, los juegos cooperativos se centran en la interacción y el trabajo en equipo, permitiendo que los participantes del juego se unan para alcanzar un objetivo común. Utilizan actividades que implican que en todos los jugadores surjan sentimientos empáticos como aceptación y consideración del otro. Por ello el valor de compartir, más allá de apoyarse, es alcanzar un objetivo en común logrando la satisfacción en conjunto (Cabezas Murillo, 2021). En este sentido uno de los aspectos más destacados de los juegos cooperativos es su capacidad para fomentar habilidades sociales, al trabajar juntos los estudiantes durante las actividades aprenden a escuchar, compartir ideas y resolver conflictos. Según Pérez Porto & Gardey (2023) comprende que un juego cooperativo es aquel en el cual los jugadores están determinados a no competir entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo o meta en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo. Las actividades en grupo son más dinámicas y participativas por los estudiantes ya que generan un mayor compromiso y disfrute de los participantes ya que es más enriquecedor y productivo.

Es así como la utilización de los juegos cooperativos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje beneficiará al niño no solo en la diversión, también lo hará en su proceso de desarrollo principalmente de la socialización mediante la expresión de emociones, la comunicación, resolución de problemas, empatía, sin dejar a un lado el desarrollo motriz y cognitiva del estudiante.

2.2.4. *Juego Psicomotor*

El juego es una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños. Dentro del amplio espectro de juegos infantiles, los juegos psicomotores ocupan un lugar destacado, ya que contribuyen de manera significativa al desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De esta manera Burgos Angulo et al., (2023) señala:

Es importante priorizar el movimiento en la educación infantil, donde el niño experimenta lo que sucede a su alrededor a través de su cuerpo. Por lo tanto, cuanto más diversa sea la clase y los materiales, más rica será la experiencia del niño, lo que ayudará en gran medida a su desarrollo motor y sentará las bases para las habilidades motoras que ayudarán a fortalecer otras habilidades en la personalidad del niño. (p. 3)

Concordando con el autor en la importancia de los juegos psicomotores radica en su capacidad para estimular el desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes. Estos juegos favorecen el desarrollo motor, mejorando las capacidades físicas y cognitivas.

Al crear o adecuar espacios para que los niños jueguen de forma controlada o libre, les estamos dando la oportunidad de desarrollar la curiosidad y creatividad. Desde el punto de vista psicomotriz, Lli, (2023) señala que los juegos de psicomotricidad son un tipo de juego de aprendizaje que está dirigido al desarrollo neurológico o a través de actividades coordinativas como por ejemplo la coordinación ojo mano o los reflejos. De esta forma el estudiante, al participar de estos juegos, está desarrollando, capacidades físicas coordinativas, afinando sus reflejos y estará generando nuevo conocimiento necesario, además de fortalecer las relaciones interpersonales con sus compañeros.

Los juegos psicomotores son aquellas actividades lúdicas que implican en los estudiantes el movimiento corporal y la interacción con el entorno, promoviendo la coordinación, el equilibrio, la orientación espacial y la conciencia del propio cuerpo. Bernate, (2021) señala que el juego es un elemento primordial y necesario en el progreso del desarrollo de las capacidades motrices y crecimiento biológico y psicológico de los niños, La naturaleza propia del juego permite que estas áreas se desarrollen de forma armónica, haciendo de él una herramienta para el crecimiento saludable del niño. La falta de oportunidades de juego adecuado puede, tener implicaciones negativas en todas estas dimensiones o etapas del desarrollo del estudiante.

Las prácticas de educación física están orientadas por los maestros, para la realización de actividades o juegos tradicionalmente establecidos, ya sean con pelotas o de carreras de atletismo de velocidad o simples actividades en el piso. Según Gutiérrez, (2022):

El juego motor constituye una de las prácticas frecuentes utilizadas en la enseñanza de la educación física, aunque su uso como recurso didáctico es reiterado en los diferentes niveles educativos, hay pocas innovaciones, se utilizan generalmente los mismos juegos y no todos contienen elementos suficientes para ser

significativamente educativos y promotores en el desarrollo de competencias. (p. 10119)

Tal como señala el autor la monotonía en las clases al utilizar los mismos juegos, provoca en los estudiantes un retraso en el desarrollo de sus capacidades, así como también un rechazo a realizar las actividades por considerarlas aburridas, para evitar esto los docentes deben implementar una variedad nuevas de juegos o actividades en sus clases.

2.2.5. *Juego Competitivo*

Los juegos competitivos son una parte fundamental de los contenidos la educación física y del desarrollo social y emocional de los estudiantes. Estos juegos no solo fomentan la actividad física, sino que también desarrollan habilidades importantes como el trabajo en equipo, la estrategia y la gestión de la victoria y la derrota. Los juegos competitivos propician la competencia sana entre los participantes, en función al cumplimiento de una meta, tarea u objetivo. Durante las horas de educación física los juegos competitivos, juegan un papel crucial en la implementación de estas actividades, ya que proporciona un espacio estructurado donde los estudiantes pueden experimentar la competencia de manera sana segura y controlada. Según Moncada Milán, (2023):

El juego competitivo como aquellos en los que un individuo participa de manera individual y colectiva para conseguir un objetivo. En ellos se prima la individualidad, puesto que, en este tipo de juegos, siempre habrá un ganador y un perdedor. (p. 14)

Concordando con el autor las actividades lúdicas en las que los estudiantes participan y compiten entre sí para alcanzar un objetivo específico, generalmente está relacionado con la obtención de la mayor cantidad de puntos o la victoria sobre sus compañeros que se convierten en oponentes.

Los juegos competitivos han sido una parte importante durante el desarrollo de los seres humanos. Su naturaleza dinámica y estructurada no solo fomenta la competencia, sino que también promueve valores como el trabajo en equipo, la disciplina y la superación personal. De tal manera García & Malón, (2024) representa que la competición, contemplándola en un términos generales, sin llevarla a los extremos, puede favorecer que

el alumnado se esfuerce más para conseguir la meta que se propone, esta competitividad sana debe adaptarse a la escuela. Cabe señalar que una de las características más destacadas de los juegos competitivos es la estrategia, ya que los jugadores deben analizar sus oponentes y adaptarse a las circunstancias del juego, lo que implica una toma de decisiones rápida y efectiva para obtener la victoria.

2.2.6. *Juego Simbólico*

Este tipo de juego es esencial para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Por ello, los educadores deben conocer y ampliar la perspectiva que estos tienen sobre su entorno, reconociendo que cada individuo es un mundo único y que cada estudiante tiene su propio ritmo de aprendizaje. Por lo tanto, es crucial que cada estrategia diseñada se enfoque en desarrollar las diversas capacidades de los alumnos. Según Herrera-Occ & Gonzales-Soto, (2023) el juego simbólico es una herramienta para favorecer el aprendizaje de los niños con trastornos de aprendizaje, desarrollando de manera efectiva diferentes capacidades y habilidades sociales y cognitivas. En este sentido el juego se convierte en la habilidad innata que tienen los niños para crear representaciones mentales y jugar a partir de ellas. Se manifiesta de manera espontánea en la escuela o en cualquier entorno social, como parques, jardines o calles y ayuda a estudiantes con necesidades educativas especiales a integrarse a las actividades realizadas por los docentes.

El juego es el puente entre las interacciones mentales y físicas de los niños, más aún cuando se trata de la representación de un personaje u objeto que marca su diario vivir, así esta interrelación ayuda en el desarrollo de sus capacidades emocionales y sociales en los niños, además de un aprendizaje significativo ya que este tipo de actividades perduran en su memoria como recuerdos, de esta manera, según, Oviedo Santacruz, (2021):

El juego simbólico representa y orienta a los niños a desarrollar las habilidades que ellos tienen a la hora de comunicarse con sus pares, y la forma como ellos proponen sus propios juegos dependiendo de las realidades y el contexto en que ellos se encuentren, por ejemplo, juegan a imitar a su maestra en el salón de clase, a sus padres, a ser chef, bomberos, súper héroes, etc. (p. 25)

De acuerdo con el criterio anterior, las representaciones que realizan los niños durante el juego, ya sea como los maestros o padres, es un mecanismo por el cual los niños asimilan normas, comportamientos y valores. Este proceso no solo fomenta la creatividad, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades sociales cruciales, como la empatía y la colaboración, lo que enriquece su capacidad de relacionarse con otros.

2.2.7. El juego Adaptado o Inclusivo

El juego adaptado, busca modificar las reglas, los materiales y el entorno de juego para que todos los estudiantes puedan disfrutar y beneficiarse de esta experiencia durante las horas de clase. En tal sentido Chuquimarca Males et al., (2024) el uso de estrategias adaptativas específicas, las técnicas de modificación de actividades prácticas, el uso de ayudas tecnológicas y los métodos de comunicación efectivos durante las clases de educación física, son clave para una inclusión exitosa de los estudiantes. Como muestra al autor el juego adaptado consiste en una serie de modificaciones que permiten a personas con discapacidades o necesidades especiales participar en actividades. Esto implica no solo ajustar las reglas del juego, sino también emplear recursos que faciliten la inclusión, como la tecnología o las herramientas utilizadas.

Es importante indicar que el juego adaptado o inclusivo no solo beneficia a quienes tienen discapacidades, sino a todos los jugadores, cuando se implementan estrategias inclusivas, se fomenta un ambiente colaborativo. Según Balmaceda, (2024) Los deportes inclusivos son aquellos deportes a los que todos pueden acceder, y están pensados para que las personas con y sin discapacidades puedan jugar libremente. A través de la modificación de las actividades, se abre un espacio donde todos los estudiantes participan, disfrutan y aprenden a valorar las diferencias y a trabajar en equipo, lo que fortalece su desarrollo social y emocional.

2.2.8. Juego Recreativo

El juego promueve la creatividad y la imaginación, permitiendo a los participantes explorar nuevas ideas y enfoques, esta libertad de expresión es fundamental para el desarrollo personal, porque permite a los individuos descubrir sus intereses y pasiones. Es cualquier actividad lúdica que se realiza de forma voluntaria y que busca el disfrute y la

diversión. Según Vásquez Guachisaca & Rojas Valdés, (2024) indican que los juegos recreativos fomentan el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo, promueven la igualdad de oportunidades de los participantes y la participación activa de todos los estudiantes. Como todo juego, su poder para crear adaptaciones y mejorar las capacidades de los estudiantes es muy reconocida, ya que tiene un impacto positivo en la salud física y mental.

Participar en actividades lúdicas contribuye a mejorar la condición física, ya que muchas de estas actividades implican movimiento y ejercicio, así como son muy útiles para generar una disminución del estrés, de esta forma. Según Ortiz-Zorrilla et al., (2023):

Los juegos recreativos que son actividades lúdicas y divertidas que se realizan con el propósito de recrearse, disfrutar y socializar. Además de promover la diversión y el entretenimiento, ofrecen diversos beneficios para los participantes. Estos juegos ayudan a desarrollar habilidades motoras, coordinación, equilibrio y resistencia física. También fomentan la socialización, la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación interpersonal. Estos juegos no tienen una competencia formal ni un objetivo de ganar o perder, sino que se centran en la participación activa y el disfrute de quienes lo llevan a cabo. (pp. 54-55)

Esto indica que el juego es una actividad vital que va más allá del simple entretenimiento, su capacidad para desarrollar habilidades sociales, promover el bienestar físico y mental, además permite la expresión creativa de los estudiantes, es fundamental que los educadores reconozcan la importancia del juego recreativo y lo integren siempre a las rutinas diarias.

2.3. Nivel de participación del estudiante

2.3.1. *Grado de integración en las actividades*

La educación inclusiva es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, orígenes o necesidades, tengan acceso a un aprendizaje de calidad en un ambiente adecuado y que satisfaga sus necesidades. Este modelo se fundamenta en la idea de que cada alumno tiene un valor único y puede contribuir al entorno educativo de maneras diversas. “La inclusión educativa enfrenta barreras históricas, como la segregación de estudiantes con discapacidad, aunque

existen políticas de inclusión, su implementación efectiva depende de la capacitación y actitudes de los docentes” (Posso-Pacheco & Miranda, 2024, p. 769). En este sentido los docentes y autoridades deben generar el cambio en la conciencia social dentro de las aulas, para que ningún estudiante sea excluido.

Las unidades educativas deben recurrir a la creación de aulas inclusivas y espacios adecuados, los cuales van a promover la diversidad y la igualdad entre todos los estudiantes. Los docentes deben adaptar el currículo, materiales, metodologías y recursos para atender las diferencias individuales, utilizando estrategias pedagógicas que favorecen la participación activa de todos. Fonseca Montoya et al., (2020) señala que la educación inclusiva respondiendo a la individualidad y el aprendizaje personalizado contribuye a la formación integral del estudiante, pero siempre interactuando con los demás. Esto no solo beneficia a aquellos con necesidades especiales, sino que enriquece la experiencia de aprendizaje de todos los estudiantes, fomentando la empatía, la colaboración y el respeto mutuo. De tal manera Siahaan, (2022) expresa:

La educación inclusiva es un servicio educativo que ofrece oportunidades a todos los estudiantes, incluidos los niños con necesidades especiales, para estudiar en clases inclusivas o en clases regulares con niños normales. Por lo tanto, la escuela debe adaptar el currículo, las instalaciones, la infraestructura y los sistemas de aprendizaje a las necesidades de cada estudiante. (p. 19)

La inclusión también implica la eliminación de barreras físicas y sociales. Las unidades educativas deben ser accesibles y ofrecer apoyos adecuados, como tecnologías asistidas y personal especializado, para que cada niño pueda desarrollar su potencial. Además, la formación continua de los docentes es esencial para que puedan implementar prácticas inclusivas efectivas. Según UNESCO, (2020) manifiesta que la inclusión se trata de un proceso acciones y prácticas que tienen en cuenta la diversidad y crean un sentido de pertenencia, basado en la creencia de que cada persona es valiosa, tiene potencial y merece respeto. El pensamiento de que cada persona es un mundo se aplica en todos los escenarios de la vida, más aún en las aulas de clase en donde la inclusión debe ser más marcada para que todos los estudiantes se desarrollen por igual.

2.3.2. *Interacción con sus compañeros*

En el contexto educativo actual, el aula regular se convierte en un espacio donde se reúnen estudiantes con diferentes habilidades, necesidades y estilos de aprendizaje. Entre estos estudiantes, se encuentran aquellos que presentan dificultades del aprendizaje y discapacidades, quienes requieren un enfoque pedagógico más adaptado y personalizado, así como también la interacción durante todas las actividades. Según Fonseca Montoya et al., (2020) señala que el docente de la educación básica ecuatoriana debe concientizar la importancia de la inclusión y la función que él juega en la concreción de esta en la práctica educativa, guiando con su accionar a la toda la comunidad educativa. La función del docente es además investigar, aplicar y desarrollar las diferentes capacidades en sus estudiantes, es concientizar de la inclusión de todos sus estudiantes para que logren alcanzar un aprendizaje significativo y empatía por sus compañeros.

Sin dejar de lado a ninguna persona en el proceso educativo, el servicio de educación debe ser proporcionado a todas las personas por igual, a su vez debe garantizar la interacción de todos los estudiantes. “Es importante destacar que la educación debe ser ofertada por igual para toda la población, sin importar el género, las capacidades personales, el estatus social, económico o cultural” (Trujillo Holguín et al., 2020, p.99). tratando de integrar a la mayor cantidad de personas a este proceso educativo.

De la misma manera, la inclusión en la educación es ante todo un proceso que implica la aceptación y el reconocimiento de la diversidad. Este proceso se basa en la premisa de que cada estudiante tiene un valor intrínseco y un potencial que debe ser respetado. Mendieta León et al., (2023) señalan que la inclusión educativa es brindar la oportunidad para el desarrollo integral de la persona con o sin discapacidad en los ámbitos cognitivo, motor, emocional y social. La inclusión educativa es fundamental no solo desde una perspectiva ética, sino también por sus beneficios sociales y económicos. Al garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a la educación, se fomenta una sociedad más equitativa y justa. Galiano et al., (2025) indica que la educación física inclusiva tiene como objetivo principal garantizar desarrollo integral de todos los estudiantes, tengan o no alguna limitación o discapacidad en su organismo. En consecuencia, la educación inclusiva en el

aula rompe las barreras y contribuye al desarrollo físico, psicológico, emocional y social de los estudiantes, mediante la participación activa y acceso a la educación de calidad.

2.3.3. Nivel de disfrute y motivación

Los estudiantes con necesidades educativas especiales a menudo enfrentan desafíos únicos que pueden afectar su motivación y disfrute en estas clases. La tarea fundamental del docente, es diseñar y aplicar clases en las cuales todos los estudiantes disfruten y aprendan de los contenidos planteados. Menescardi & Villarrasa-Sapiña, (2022)

Un elemento esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (EA) es la motivación del alumnado hacia la propia práctica, ya que el alumnado motivado mantiene ciertos comportamientos en las clases de Educación Física (EF) deseables por todo el profesorado, como son la participación activa en las sesiones al prestar atención a las explicaciones, realizar preguntas, ayudar al resto, estar contento/a. (p. 2)

En este sentido, una de las estrategias más efectivas para aumentar la motivación y disfrute de los estudiantes es la personalización de las actividades, adaptar los juegos, ejercicios y deportes, en base a las capacidades e intereses individuales de los estudiantes para que resulte de una experiencia más gratificante para todos los partícipes.

La participación activa en la educación se ha convertido en un tema central en la discusión sobre cómo mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, este enfoque no solo transforma la dinámica del aula, sino que también exige la intervención oportuna de los padres y profesores, fomentando habilidades críticas en los estudiantes que les servirán a lo largo de sus vidas. Según Mendoza-Santana et al., (2022):

La participación en contextos educativos, que una escuela democrática solamente se construye mediante la participación en la educación de los distintos agentes sociales, entre los cuales está ubicada la familia. Estos conceptos destacan y enfatizan como aspectos distintivos de la participación, la referencia a que individuos con metas comunes puedan participar y aportar ideas en la toma de decisiones, manteniendo un papel activo y clave en el proceso. (p. 1)

En concordancia con los autores cabe señalar que se resalta la importancia de un enfoque colaborativo, que involucre no solo a los estudiantes, sino también a sus familias, docentes, autoridades y a la comunidad en general, esta participación debe ser equitativa y democrática.

Un aspecto fundamental de la participación activa es que promueve la relación directa entre todos los participantes del proceso educativo, los estudiantes pueden acceder y participar todos los contenidos durante las actividades realizadas en clases. Según Gudiño Macías, (2023):

La participación activa es la voluntad e iniciativa que el estudiante tiene para hablar y dar su perspectiva crítica en clases respecto a una información o tema determinado. Lo expuesto en clases motiva o promueve la participación, opinar, ceder la palabra a estudiantes que disfrutan del aprendizaje diario. (p. 12)

Cuando los estudiantes participan en las actividades realizadas en clases por propia iniciativa y voluntad, esto les permite explorar conceptos y resolver problemas más fácilmente, ya que están construyendo su propio conocimiento de manera más efectiva.

2.4. Adaptaciones en las actividades físicas

2.4.1. *Modificación de las reglas y materiales*

La educación física es un componente fundamental del desarrollo de los estudiantes y su efectividad puede mejorar mediante el uso de materiales y herramientas adaptadas, estos recursos no solo facilitan la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que ayudan a mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos. Según González-Coto et al., (2022):

La adquisición de valores y actitudes positivas por parte del alumnado, a través de la modificación de las reglas o la utilización de materiales novedosos, a través de los cuales se aumenta la motivación y la participación de los alumnos en las clases de Educación Física. (p.2)

En este sentido la adaptación de materiales en la hora de educación física, es esencial para garantizar que todos los estudiantes puedan participar, interactuar y beneficiarse de las actividades o juegos realizados.

La accesibilidad en la educación no es solo un derecho, sino una responsabilidad compartida que requiere el compromiso de todos los actores involucrados, instituciones educativas, profesores, gobiernos, comunidades y estudiantes. Según Barletta, (2023) define a la accesibilidad como, la eliminación de barreras físicas, comunicativas y tecnológicas que pueden limitar, dificultar o coartar la participación plena y activa de los estudiantes en el proceso educativo. La accesibilidad en la educación se refiere a la eliminación de barreras que impiden que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, condiciones, puedan participar plenamente en el proceso educativo. Esto incluye no solo la infraestructura física de las escuelas, sino también los recursos pedagógicos, las actitudes de los educadores y las políticas educativas. Según Gallardo-López & García-Lázaro, (2021):

La accesibilidad debe ser una materia objeto de análisis por parte la sociedad en su conjunto y, en particular, de las instituciones educativas, donde debe garantizarse el acceso en igualdad de condiciones a todo el alumnado. Para ello, es esencial respetar y aceptar las diferencias como parte de la diversidad, promoviendo la inclusión de todo el alumnado en la vida escolar. (p. 472)

En concordancia con el autor ya que nos indica que el acceso a una educación en igualdad de condiciones es un compromiso que debe asumir el gobiernos e instituciones educativas, tanto públicas como privadas, sus maestros y directores, con el afán de que el proceso educativo llegue a todos los estudiantes por igual, ya que la falta de accesibilidad en la educación no solo afecta a los estudiantes, sino que también perpetúa la desigualdad y la exclusión social.

La educación es un derecho fundamental que debe ser garantizado para todos, sin importar las barreras que puedan existir, sin embargo, la realidad es que muchos estudiantes enfrentan obstáculos que les impiden acceder a una educación de calidad. La accesibilidad

en la educación para eliminar las barreras siempre requiere atención para garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender y desarrollarse.

2.4.2. Actividades diferenciadas

Las actividades diferenciadas en la educación física se refieren a la adaptación de contenidos, métodos y recursos, que realizan los docentes para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes, ya que existe una gran diversidad de habilidades y necesidades en el aula, lo cual plantea un desafío para los educadores. Según Menescardi & Villarrasa-Sapiña, (2022):

Los deportes alternativos se definen como “el conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso” Uso de apoyos y asistentes. (p. 3)

La participación activa de todos los entes en el entorno educativo, garantizará que los estudiantes, puedan aprovechar al máximo de sus horas de clase y sacarle el máximo provecho a la obtención de conocimientos, las clases activas, son una herramienta que suple a las metodologías tradicionales en la educación. Mendoza-Santana et al., (2022) señala que es necesario que las familias se asocien y que desarrollen un sentido de responsabilidad compartida para cumplir con el sistema de apoyo integral en las escuelas dirigido a sus estudiantes, para alcanzar el éxito educativo. De esta manera, se incrementa en los padres la participación y se fomenta el esfuerzo por apoyar el proceso de aprendizaje.

Esto nos indica que la participación activa en la educación se refiere a un enfoque pedagógico donde los estudiantes no son meros receptores pasivos de información, sino que se involucran directamente y de forma significativa en su propio proceso de aprendizaje, en colaboración con los padres y maestros.

2.5. Actitud del grupo hacia la inclusión

2.5.1. Empatía entre compañeros

La empatía, entendida como la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otros, fomenta un ambiente de apoyo y colaboración y permite a los

estudiantes conectarse emocionalmente con sus compañeros, lo que crea un ambiente de pertenencia y comunidad. Según Benítez-Sillero et al., (2022):

Los y las adolescentes que participan en actividades físicas organizadas muestran mayor empatía que sus compañeros y compañeras que practican actividad física libre o no practican actividad física. Dentro de las actividades físicas organizadas las de índole artístico favorecen el desarrollo de la empatía en ambas dimensiones. (p. 248)

Cabe señalar que la creación de un ambiente empático en el aula de educación física mejora el bienestar emocional de los estudiantes, lo que se traduce en una mayor participación y disfrute de las actividades planificadas en la hora de educación física.

La integración social busca asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su origen, capacidades o condiciones, tengan acceso a una educación de calidad y se sientan parte de la comunidad escolar. Además de que gracias a esta inclusión los estudiantes pueden desarrollar un grado mayor de empatía hacia sus compañeros con dificultades de aprendizaje. En un mundo cada vez más diverso, la educación inclusiva no solo es un derecho, sino una necesidad para fomentar sociedades más equitativas. Según Formichella, (2023) para que las perspectivas de equidad, oportunidades o logros sean complementarias, se requiere que todos accedan al sistema educativo y que las desigualdades entre estudiantes sean compensadas, para todo esto hay que otorgarle más recurso al que menos tiene.

Es importante destacar que el acceso al sistema educativo no es suficiente por sí solo, se puede garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de ingresar a la educación, así mismo importante que una vez dentro del sistema se aborden las desigualdades que existan entre los estudiantes, para poder obtener resultados diferentes en el proceso de aprendizaje.

2.5.2. Colaboración en equipos

La cooperación y la colaboración son conceptos que van más allá de la simple participación en actividades grupales, estos valores permiten que los estudiantes trabajen juntos hacia un objetivo común, fomentando no solo el desarrollo físico, sino también, la

creación de habilidades sociales y emocionales, en este sentido los estudiantes participan y cooperan, además aprenden a valorar las fortalezas de sus compañeros, creando un ambiente de respeto y colaboración. Según Mansilla & Abellán, (2021) manifiestan que la aceptación del grupo de que todos son iguales es uno de los facilitadores para lograr la inclusión del alumnado con discapacidad y la Educación Física es una de las áreas más adecuadas para favorecer las actitudes positivas e inclusivas del grupo. Igualmente, cuando los compañeros de clase trabajan juntos y se apoyan mutuamente, se crea un ambiente en el que todos los estudiantes se sienten valorados aceptados y capaces de mejorar.

2.5.3. Disposición a incluir estudiantes con dificultades

La disposición a incluir a todos los estudiantes no solo beneficia a aquellos que enfrentan desafíos o dificultades de aprendizaje, sino que también enriquece la experiencia de aprendizaje para todos los estudiantes. Según Rocuant Urzúa et al., (2024) señalan que las actitudes positivas de los estudiantes sin discapacidad, destacan como uno de los factores que influyen positivamente, al facilitar la Educación Física Inclusiva. De esta manera, la predisposición de incluir estudiantes con dificultades se basa en el principio fundamental de la equidad, esto significa adaptar las actividades para que todos los estudiantes puedan participar de manera activa.

Esto sugiere que al garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades, se puede reducir la desigualdad y fomentar una sociedad más unida, la escuela no solo debe ser un espacio de aprendizaje académico, sino también un escenario donde se promueven valores como la igualdad, el respeto y la convivencia. Según López Valdez & García Pineda, (2024) señalan que la inclusión es el enfoque educativo que se busca para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias individuales, tengan la oportunidad de recibir una educación de calidad en entornos regulares. La integración social en la educación es un proceso que requiere tiempo, esfuerzo y dedicación de todas las personas involucradas en el proceso. No se trata solo de juntar a estudiantes de diferentes orígenes y capacidades en un mismo espacio, sino de crear un entorno con valores, respeto y apoyo. Esto implica justicia social e igualdad, donde la diversidad sea respetada por todos los participantes, es un proceso activo, intencional y francamente indispensable para el bienestar individual y la cohesión social.

2.6. Marco legal.

En el Ecuador las personas están amparadas en La Constitución de La República del Ecuador es la ley que regula y establece todos los aspectos legales en el país, de esta forma la Asamblea Nacional Constituyente, (2008) al respecto de la educación manifiesta :

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, (2011) establece:

Art. 2.1.- Principios rectores de la educación. - Además de los principios señalados en el artículo 2, rigen la presente Ley los siguientes principios:

- a) Acceso universal a la educación: Se garantiza el acceso universal, integrador y equitativo a una educación de calidad; la permanencia, movilidad y culminación del ciclo de enseñanza de calidad para niñas, niños, adolescentes y jóvenes, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todas y todos a lo largo de la vida sin ningún tipo de discriminación y exclusión;
- b) No discriminación: Se prohíbe la discriminación, exclusión, restricción, preferencia u otro trato diferente que directa o indirectamente se base en los motivos prohibidos de discriminación y que tenga por objeto o por resultado anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos reconocidos en la Constitución, los instrumentos de derechos humanos y la presente Ley;
- c) Igualdad de oportunidades y de trato: Se garantizan entornos de aprendizaje accesibles y asequibles material y económicamente a todas las niñas, niños y adolescentes, respetando sus diversas necesidades, capacidades y características, eliminando todas las formas de discriminación. Se establecerán medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación.

Art. 2.5.- Enfoques. - Para garantizar la igualdad material en el ejercicio del derecho a la educación y el desarrollo de la política pública en este ámbito, se observará el siguiente enfoque:

- g) Discapacidades: Este enfoque considera la discapacidad como una circunstancia social que excede las características psico-biológicas de un individuo. Se asume a las personas con discapacidad como sujetos de derechos, que aún deben enfrentar barreras de distinta índole para que su participación en la sociedad suceda en igualdad de condiciones. Cuestiona

prácticas asistencialistas o discriminatorias y se otorga legitimidad a las diferencias de cada individuo;

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Art. 5.- La educación como obligación del Estado. - El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación de todos los habitantes del territorio ecuatoriano y de los ecuatorianos en el exterior y el acceso universal a lo largo de su vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y culminar los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Educativa Nacional de conformidad con la Constitución de la República y la Ley, y garantizará una educación pública de calidad, gratuita y laica.

La educación en todas sus formas y en todos los niveles debe tener cuatro características interrelacionadas: disponibilidad, aceptabilidad, asequibilidad y accesibilidad.

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos, tomando en consideración el literal:

- n) Contar con propuestas educacionales flexibles, innovadoras y alternativas que permitan el acceso, permanencia, aprendizaje, participación, promoción y culminación en el Sistema Educativo de aquellas personas que requieran atención prioritaria, de manera particular personas con discapacidad,

necesidades educativas específicas, problemas de aprendizaje o que se encuentren en situación de vulnerabilidad.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La presente investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, la institución cuenta con 3 docentes de educación Física y 25 estudiantes de décimo año de educación básica.

Figura 1

Fachada exterior de la institución



Nota. Fotografía realizada por el investigador

3.2. Enfoque y Tipo de Investigación

En el presente estudio se aplicó un enfoque mixto, este enfoque combina métodos cualitativos y cuantitativos en un solo estudio y así lograr una comprensión más profunda y completa. Según Ñaupas et al., (2018), “Llamado también investigación mixta o modelo multimodal, pretende conjugar los procedimientos de la investigación cuantitativa con los de la investigación cualitativa” (p. 142). En este sentido este estudio, se aplica el enfoque mixto porque permite, analizar de manera cuantitativa el impacto del juego como estrategia metodológica para integrar a los estudiantes con problemas de aprendizaje en las horas de educación física, evaluando a la participación de los estudiantes y maestros en actividades específicas. Por otro lado, el análisis cualitativo es esencial para explorar las percepciones,

experiencias y necesidades de los estudiantes y docentes en relación con estas actividades. Este enfoque proporciona una visión integral que facilita el diseño de estrategias efectivas y adaptarlas al contexto educativo y social de los estudiantes.

3.2.1. Investigación Exploratoria

La investigación exploratoria es la parte más esencial, ya que trata de resolver un problema que no ha sido investigado en un escenario educativo específico. Según Vizcaíno Zúñiga et al., (2023), “La investigación exploratoria se lleva a cabo cuando se necesita entender un tema o problema en profundidad, pero hay poca información disponible. Se enfoca en la generación de ideas y teorías preliminares que pueden guiar investigaciones futuras” (p. 9739). Lo que genera un conocimiento útil para la planificación e implementación de actividades favorables para el bienestar físico, emocional, social y académico de los estudiantes de la Unidad Educativa.

3.2.2. Investigación Descriptiva

Se utilizó la investigación descriptiva, para la recolección de información, de los estudiantes y docentes de la unidad educativa. Según Vizcaíno Zúñiga et al., (2023), “Es una investigación de segundo nivel, inicial, cuyo objetivo principal es recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones, clasificación de los objetos, personas, agentes e instituciones, o de los procesos naturales o sociales” (p. 134). Para lo cual se utilizó la encuesta y entrevista, además se registró y analizó de forma sistemática los datos obtenidos.

3.2.3. Investigación de Campo

Mediante este tipo de investigación se recopiló directamente los datos del entorno donde ocurre el fenómeno que se está estudiando. Según Ñaupas et al., (2018), “Las investigaciones de campo, se realizan en algún lugar o universo de estudio, fuera de gabinete o laboratorio, que generalmente significa contacto directo con el fenómeno natural o social” (p. 146). En tal sentido la investigación se realizó en su totalidad en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, en la cual se observó, interactuó y recopiló la información necesaria para cumplir con el proceso de investigación.

3.2.4. Investigación Propositiva

Este tipo de investigación está orientado a la acción, que se enfoca en identificar un problema o una necesidad específica y desarrollar y presentar una propuesta de solución. Guevara Alban et al., (2020) señalan que este tipo de investigación, es una opción de mucha riqueza ya que permite expandir los conocimientos y generar respuestas concretas, cuando abordan la interrogante o temática de interés y desean aportar alguna alternativa para dar solución. La propuesta realizada en esta investigación, es la elaboración de una guía de juegos para incluir a estudiantes con dificultades de aprendizaje en las horas de educación física, la cual beneficiara no solo a la unidad educativa, sino que puede ser utilizado por la comunidad educativa en general.

3.3. Diseño de investigación

3.3.1. Diseño de investigación no experimental

Se utilizo este tipo de diseño de investigación, ya que no se manipulo las variables realizando un experimento en ellas, solamente se observó y recolectó la información, para su análisis eh interpretación. Según Montano, (2021), “La investigación no experimental es aquella que se realiza a través de la observación, sin intervenir o manipular el objeto estudiado, o tratar de controlar las variables de una situación observada.” (p.1).

3.3.2. Diseño de corte transversal

Se escogió este diseño de investigación, por la razón de que solo se intervendrá en un tiempo determinado y por una única vez, para la recolección y el análisis de los datos de la investigación. “Se utiliza en investigaciones transversales, en vez de hacer un seguimiento de una variable, durante 5 o más años, se estudia esa variable simultáneamente en un solo año” (Ñaupas et al., 2018, p. 369).

3.4. Métodos

3.4.1. Método Analítico

Se utilizo el método analítico para desglosar las diversas actividades que realizan los docentes y los estudiantes y el impacto de estas actividades en su bienestar físico, emocional y académico, además de la representación de los datos obtenidos mediante las técnicas utilizadas. Portilla Menacho & Honorio Valverde, (2022), “El método analítico es aquel que

conduce el proceso educativo separando o discerniendo los elementos o caracteres respectivamente de un todo siguiendo ordenamientos lógicos” (p. 36). Este método permite examinar cada elemento de manera detallada facilitando la identificación de patrones y relaciones.

3.4.2. Método Sintético

Se utilizo este método para propiciar la determinación de los aspectos fundamentales que servirán de base a la solución del problema planteado, luego de desglosar el fenómeno de estudio en sus partes, ayudo a comprender cómo interactúan entre sí. Según Portilla Menacho & Honorio Valverde, (2022), “Es el proceso inverso al análisis que va de las partes al todo o, es la recomposición de lo descompuesto por el análisis” (p. 40). Este enfoque va de lo particular a lo general, permitiendo que tras analizar los elementos individuales se formulen conclusiones más amplias en la investigación.

3.4.3. Método Inductivo

En este estudio, se empleó un enfoque inductivo para examinar las percepciones y experiencias de estudiantes, docentes y padres de familia en relación con las actividades recreativas. El objetivo de este análisis es generar conclusiones sobre la efectividad y pertinencia de dichas actividades en el contexto educativo. Según Bermúdez Sarguera et al., (2024), “se pone de manifiesto que la vía inductiva del conocimiento de la realidad siempre arranca de lo particular y se eleva a lo general, mientras la vía deductiva lo es a la inversa: de lo general a lo particular” (p. 268). El método inductivo comienza con la observación de fenómenos particulares y busca identificar patrones o regularidades que lleven a una conclusión más amplia.

3.4.4. Método Deductivo

Este método se aplicó para la obtención de las informaciones relacionadas con las técnicas empleadas para la recolección de la información para analizarlas e implementarlas en la práctica, sobre todo lo relacionado con las diversas estrategias metodológicas utilizadas. Según Espinoza-Freire, (2023), “El método deductivo se considera una herramienta de apoyo a los investigadores y estudiantes en la generación del conocimiento, toda vez que les permite organizar las premisas para la posterior

validación de sus hallazgos, produciéndose así los nuevos saberes”(p. 38). Este enfoque se basa en observaciones y datos específicos recopilados a lo largo del proceso de investigación, con el fin de desarrollar conclusiones o teorías más amplias.

3.4.5. Método Estadístico

Este método me permitió, organizar, analizar e interpretar de resultados, de la información recabada de las fuentes recopiladas, de las diferentes técnicas de investigación. esta interpretación se la plasmo en gráficos de cuadros estadísticos, y porcentajes. Según Ñaupas et al., (2018). “El método estadístico y señala que se utiliza para elaborar e interpretar datos numéricos” (p. 181). Este método se basa en la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos para realizar análisis que ayuden a entender los fenómenos complejos.

3.5. Técnicas de investigación

3.5.1. Entrevista

Se aplicará la entrevista a los docentes de educación física para realizar un diagnóstico inicial de obtener una descripción sistemática del problema y verificar los objetivos planteados, mediante la obtención de datos reales sobre el problema. Consiste en formular un conjunto sistemático de preguntas escritas, que están relacionadas a las variables e indicadores de investigación. Según Medina et al., (2023), “La entrevista es una técnica de investigación que involucra la interacción directa entre el entrevistador y el entrevistado con el objetivo de obtener información y opiniones detalladas sobre un tema específico” (p. 26).

3.5.1.1. Guía de entrevista

Se elaboro una guía con 10 preguntas, estructuradas para aplicar a los docentes de educación física de la unidad educativa. Según Ñaupas et al., (2018), “La guía de la entrevista, es el instrumento, la herramienta que sirve a la técnica de la entrevista, que consiste en una hoja simple no impresa, bien preparada, que contiene las preguntas a formular al entrevistado, en una secuencia determinada” (p. 298). Las preguntas de la entrevista, fueron validadas por expertos previo a su aplicación a los docentes.

3.5.2. Encuesta

La entrevista es una herramienta de investigación que implica la interacción directa entre el investigador y el entrevistado con el objetivo de recabar información detallada sobre un tema concreto. La aplicación de la entrevista está orientada a los docentes de la unidad educativa y contara con preguntas abiertas o semiestructuradas. La encuesta es una técnica de investigación que se utiliza el investigador para recopilar información de un gran número de personas participantes. Medina et al., (2023). Se trata de una herramienta versátil y accesible que permite a los investigadores obtener información sobre comportamientos, actitudes, opiniones de la población objetivo.

3.5.2.1. Cuestionario

Se empleo un cuestionario estructurado por 10 preguntas, utilizando la escala de Likert, para recolectar las respuestas de los estudiantes. Según: Medina et al., (2023), “es una herramienta valiosa para recopilar datos y opiniones de un grupo de personas. Debe ser cuidadosamente diseñado y administrado para garantizar resultados precisos y fiables, y debe asegurar la privacidad y confidencialidad de los participantes” (p. 40). Para la aplicación de cuestionario, se solicitó la respectiva autorización a las autoridades y docentes de la institución. Las preguntas se estructuraron en concordancia con las necesidades del investigador

3.5.3. Observación

Según Medina et al., (2023). “La ficha de observación es una herramienta utilizada en la investigación y la evaluación para recopilar información sobre un sujeto o un fenómeno” (p.43). Se utilizó la ficha de observación, para la evaluación de la participación de los estudiantes de la Unidad Educativa, durante una clase.

3.5.3.1. Ficha de observación

Se utilizo la ficha de observación para recopilar la información de las diferentes actividades o juegos que se realizan en la hora de clase, además de las actitudes que presentan al integrar a sus compañeros del décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha. Según Medina et al., (2023):

La ficha de observación es una herramienta utilizada en la investigación y la evaluación para recopilar información sobre un sujeto o un fenómeno. Se pueden utilizar fichas de observación en una amplia gama de contextos, desde la evaluación de la participación de los estudiantes en una clase hasta la observación de comportamientos animales en su hábitat natural. (p. 43)

Para su aplicación en la institución mencionada, se solicitó la autorización de las autoridades, se explicó la finalidad de la ficha y se procedió a aplicar durante la clase.

3.6. Preguntas de investigación

¿Cuáles son los tipos de juegos que utilizan los docentes con mayor frecuencia para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha?

¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha?

¿Qué elementos debe contener la guía didáctica de juegos que incluyan a estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha?

3.7. Matriz de Operacionalización de Variable

Tabla 1

Matriz de Operación de variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento	Fuente
El Juego como estrategia metodológica	Las actividades lúdicas enriquecen el aprendizaje, favorecen el desarrollo integral del niño y proporcionan un entorno escolar estimulante y significativo	El juego	Importancia del juego	Entrevista	Docente
			Características del juego	Entrevista	Docente
			El Juego como Herramienta Pedagógica	Entrevista	Docente
		Tipología del juego	Juego Tradicional	Entrevista	Docente
			Juego Sensorial	Entrevista	Docente
			Juego Cooperativo	Entrevista	Docente
			Juego Psicomotor	Entrevista	Docente
			Juego Competitivo	Entrevista	Docente
			Juego Simbólico	Entrevista	Docente
			Juego Adaptados o inclusivos	Entrevista	Docente
			Juego Recreativo	Entrevista	Docente
Inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje	La educación inclusiva es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, orígenes o necesidades, tengan acceso a un aprendizaje de calidad en un ambiente adecuado y que satisfaga sus necesidades	Nivel de participación del estudiante	Grado de integración en las actividades	Observación	Estudiante
			Interacción con sus compañeros	Observación	Estudiante
			Nivel de disfrute y motivación	Entrevista/ Encuesta / Observación	Estudiante / Docente
		Adaptaciones en las actividades físicas	Modificaciones de las reglas y materiales	Entrevista	Docente
			Actividades diferenciadas	Entrevista/ Encuesta /	Estudiante / Docente

				Observación	
			Uso de apoyos y asistentes	Entrevista	Docente
		Actitud del grupo hacia la inclusión	Empatía entre compañeros	Encuesta	Estudiante
			Colaboración en equipos	Encuesta	Estudiante
			Disposición a incluir estudiantes con dificultades	Encuesta	Estudiante

Fuente: Elaboración Propia

3.8. Población y muestra

3.8.1. Población

La presente investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, la institución cuenta con 3 docentes y 25 estudiantes del décimo año de educación básica.

3.8.2. Muestra

Al poseer una población reducida, se utilizará el 100 % de esta, por lo que no es necesario su cálculo ni su utilización para esta investigación.

3.9. Procedimientos

Con el fin de realizar la investigación, se solicitó a la institución la autorización respectiva a las autoridades del plantel, para poder aplicar la entrevista a los docentes y encuesta a los estudiantes, posterior a ello, se expuso a los alumnos el objetivo de la encuesta y se pidió que respondieran según su criterio personal. En cuanto a las entrevistas, se expuso el propósito de la realización de la investigación a las autoridades y posterior a ello realizó los cuestionamientos sobre el tema.

Como segundo paso luego de recabar la información obtenida al aplicar las respectiva entrevista y encuesta, se procedió a tabular la información, para obtener los datos relevantes de la investigación y poder realizar las conclusiones y recomendaciones.

Como último paso luego de realizar las recomendaciones se procedió a la elaboración de la guía didáctica con juegos orientados a mejorar la integración de los estudiantes con dificultades de aprendizaje de la unidad educativa.

3.10. Consideraciones bioéticas.

La presente investigación, se realizó respetando la normativa institucional de la Universidad Técnica del Norte (UTN), el Código de Conducta de la American Psychological Association (APA, 2020), el presente trabajo observó los principios de integridad, responsabilidad y respeto por los derechos de la dignidad de las personas. en la cual mediante la recolección de la información se respetó la autoría de los diferentes documentos recopilados, en la elaboración del marco referencial, se cumplió con el principio de respeto por la dignidad de las personas, al realizar y solicitar el respectivo consentimiento para la aplicación de los instrumentos de investigación a las autoridades y docentes de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, además de mantener en el anonimato a los partícipes de las encuestas físcas de observación.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

Con el propósito de realizar una recopilación de datos más exactos sobre las actividades que llevan a cabo los estudiantes de la población establecida, se emplearon tres instrumentos de investigación: una entrevista, una encuesta y una ficha de observación. La encuesta y la ficha de observación se aplicó directamente a los estudiantes de los 10mos años de Educación Básica, mientras que la entrevista se llevó a cabo a los tres Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, con el objetivo de obtener datos cuantitativos y cualitativos que facilitaran un análisis crítico detallado.

4.1. Aplicación de la encuesta a los estudiantes

A continuación, se presentan los resultados de una encuesta realizada a 25 estudiantes de los 10mos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha. La encuesta fue diseñada con una serie de opciones de respuesta previamente planificadas, utilizando la escala de Likert para así facilitar la tabulación de la información, con el fin de permitir una recopilación sistemática y organizada, los estudiantes tuvieron cinco opciones de respuesta: Totalmente en desacuerdo, En desacuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, De acuerdo y Totalmente de acuerdo.

4.1.1. *Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes*

Para una mejor interpretación de los resultados, se realizaron tablas para representar los distintos patrones observados y una tener una visión más clara de los aspectos evaluados a lo largo de la investigación en cada una de las preguntas de la encuesta realizada a los estudiantes los datos obtenidos serán expresados a manera de porcentajes, además se representará las frecuencias de los estudiantes encuestados.

Tabla 2

Consideras que jugar es muy importante para tu aprendizaje en el colegio

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	2	8%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	36%
De acuerdo	7	28%
Totalmente de acuerdo	6	24%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los resultados obtenidos mostraron que un 28% de los estudiantes están de acuerdo que el jugar es importante para desarrollar aprendizajes en las horas de educación física, mientras que un 24% manifiestan que están totalmente de acuerdo, que las actividades lúdicas favorecen la adquisición de aprendizajes. Los docentes utilizan las estrategias lúdicas para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes ya que pueden experimentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo Moya Gómez, (2024). El juego es una herramienta que ayuda en el desarrollo integral de los estudiantes durante las horas de clase.

Un porcentaje mayoritario de estudiantes con el 36 % indicaron que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, con la importancia de jugar durante las horas de educación física, lo que demuestra que los estudiantes, talvez desconocen de la importancia del juego o sienten indiferencia por las actividades realizadas.

Mientras que un número menor de estudiantes con un 8% y un 4%, indican que están en desacuerdo y totalmente en desacuerdo en que el jugar es importante para generar nuevos conocimientos durante las horas de clase, estos porcentajes reflejan la poca participación, interés, desconocimiento de los beneficios del juego o alguna experiencia negativa de los estudiantes al momento de realizar o integrarse a las actividades planificadas por los docentes.

Tabla 3

Los juegos en los que participas en el colegio suelen ser divertidos y entretenidos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	1	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	16%
De acuerdo	12	48%
Totalmente de acuerdo	7	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los resultados obtenidos de los estudiantes encuestados, nos indican que el 48% están de acuerdo en que el juego que realizan o practican en las horas de educación física son divertidos y entretenidos, además un 28% están totalmente de acuerdo con estas actividades. Los estudiantes adquieren responsabilidades, se divierten y mejoran su autoestima en función del interés y atención que le prestan a las clases de educación física, de esta manera generan además satisfacción y aprendizajes significativos Valdivieso Guamán et al., (2023). Los beneficios que el juego otorga a los estudiantes son variados, mientras mayor sea el interés en la practico mayor será el disfrute y desarrollo integral de los estudiantes.

El 16% de los encuestados señala que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, esta posición podría ser orientada por falta de conocimiento o porque no participan de dichos juegos. Es importante generar interés de los estudiantes, mediante actividades entretenidas y dinámicas, para que los estudiantes puedan integrarse y desarrollar mejor sus capacidades.

Un 8% de los estudiantes, manifiestan que están en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, y que los juegos que realizan en la hora de educación física no son entretenidos o divertidos, esto percepción puede ser producida por la incorrecta utilización de las actividades, una mala planificación o la falta de materiales adecuados para realizar los juegos.

Tabla 4

Generalmente, te sientes integrado/a y parte del grupo en las actividades de juego que se realizan con tus compañeros/as.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	12%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	20%
De acuerdo	10	40%
Totalmente de acuerdo	7	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los datos obtenidos reflejan que un 68 % de los encuestados, manifiestan que están de acuerdo y completamente de acuerdo en que se sienten integrados a los grupos en las actividades y juegos realizados con sus compañeros. La inclusión de las personas debe garantizar la participación adecuada en la sociedad respetando sus deseos y el nivel de sus capacidades Burgos et al., (2025). La integración de los estudiantes a las actividades lúdicas realizadas son de gran importancia ya que ayudan a los estudiantes a desarrollar capacidades físicas, habilidades sociales y de comportamiento.

Un pequeño porcentaje del 12 % de los encuestados manifiestan que están en desacuerdo, ya que no se sienten integrados a las actividades del grupo, esto se debe a la falta de interés de los estudiantes porque presentan alguna limitación que les impide participar o porque los compañeros forman sus propios grupos de trabajo y rechazan la participación porque no existe una buena aceptación entre compañeros. Los docentes deben adecuar las actividades para que todos los estudiantes participen de las mismas y lograr la integración de todo el grupo, utilizar herramientas varias como juegos cooperativos o juegos de grupo, o realizar rotaciones de los integrantes de los grupos. La motivación es un proceso de enseñanza y aprendizaje que estimulan y orientan a los estudiantes a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr un aprendizaje productivo durante las clases. Chancusig, (2023). La falta de aceptación o integración de un estudiante impide que reciba una motivación positiva por parte de sus compañeros y esto limita en gran medida la participación del durante las clases.

Tabla 5

Consideras que tu profesor/a explica los juegos de manera que todos los entiendan fácilmente, incluyendo a todos los estudiantes del aula.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	16%
De acuerdo	16	64%
Totalmente de acuerdo	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los datos obtenidos en las encuestas, reflejan que un 84% de los encuestados entienden fácilmente las explicaciones que los docentes realizan durante sus clases, las explicaciones de forma clara y precisa genera en los estudiantes seguridad al momento de realizar las actividades. Las funciones de los docentes en las horas de clase, están enmarcadas en generar el diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje sobre los cuales se construyen los saberes específicos, entre ellos los contenidos en educación física. Urra Tobar et al., (2020). De esta manera los docentes son los responsables de generar una planificación de clase el cual contenga un objetivo claro y preciso, además de diseñar el conjunto de actividades para sus las clases de manera entretenida, para que los estudiantes puedan participar y se integren de forma general todos los estudiantes.

El 16% de estudiantes encuestados nos indica que se encuentran ni de acuerdo ni en desacuerdo, con las explicaciones que realizan los docentes, esto puede ser producido por que el mensaje que el docente envía no es receptado de la mejor manera por los estudiantes, esto puede producir falta de interés de los estudiantes a participar de las actividades planificadas. Cada juego se basa en un sistema de reglas o normas que pone a prueba a los participantes de un modo distinto Muñoz-Arroyave et al., (2020). De esta manera los estudiantes al no comprender las indicaciones que dicta el docente, se encuentran en clara desventaja, con sus compañeros que si entendieron las explicaciones.

Tabla 6

Consideras que tu profesor/a, debe cambiar las reglas o la forma de jugar para que tus compañeros con dificultades puedan participar mejor

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	8,0%
En desacuerdo	3	12,0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	44,0%
De acuerdo	4	16,0%
Totalmente de acuerdo	5	20,0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los datos obtenidos en la encuesta, reflejan un equilibrio en los criterios de los estudiantes, con un 44%, esto quiere decir que las adaptaciones que realizan los docentes son respetadas por los participantes.

Por otro lado un 36% de los estudiantes están de acuerdo que los docentes generen adaptaciones o modifiquen las reglas de los juegos para que sus compañeros con dificultades de aprendizaje puedan integrarse y participar de las actividades, el juego tendrá un tratamiento diferente y estará enfocado en función de la edad y del grupo de alumnos al que vaya dirigido Sola Martínez et al., (2020). Estas adaptaciones en las reglas o en los contenidos benefician a los estudiantes con dificultades de aprendizaje, ayudándoles a integrarse y desarrollar conocimientos o capacidades al igual que todos sus compañeros.

Un 20% de los estudiantes encuestados manifiestan que están en desacuerdo con las adaptaciones o cambios en las reglas realizados por los docentes, esto nos indica que los estudiantes desconocen de los términos de inclusión Enel aula educativa, Los estudiantes acatan las normas con mayor convicción cuando comprenden su propósito y significado, lo que facilita su aceptación. Las reglas no son diseñadas a la ligera, sino que ayudan a estructurar y dan forma al juego, desarrollan actitudes como la empatía, sinceridad y la honestidad, suele ser una estrategia efectiva para manejar el grupo Nakayama, (2023). Esta falta de empatía de los estudiantes genera grandes dificultades en el desarrollo de los estudiantes con problemas de aprendizaje, generando una sensación de rechazo hacia la practica o falta de integración,

Tabla 7

Consideras que el uso de apoyos (como tarjetas con imágenes, materiales con texturas especiales, etc.) es útil para que más compañeros/as puedan entender y participar en los juegos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	12%
De acuerdo	13	52%
Totalmente de acuerdo	8	32%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los datos que se obtuvieron en la encuesta posicionan con un 84 % de los resultados en primer lugar a los estudiantes que están de acuerdo con la utilización de materiales de apoyo para facilitar la comprensión y participación de los estudiantes con dificultades de aprendizaje, los ajustes son estrategias, adaptaciones uso de materiales o modificaciones en general, son acciones necesarias para adecuarlas al sistema educativo, estos ajustes se realizan tomando en cuenta las características y requerimientos de los participantes Herrera Cáceres, (2022). En tal sentido la adaptación de materiales o el uso de apoyos por los docentes enriquecen la participación de los estudiantes y obtienen una mayor cantidad de oportunidades de aprender y desarrollar sus capacidades.

Por otro lado, un 4% de los encuestados manifiesta estar en desacuerdo por el uso de materiales de apoyo para facilitar la participación de sus compañeros, en tal sentido el docente debe realizar una concientización a sus estudiantes y manifestar que el uso de materiales o apoyos mejorara el aprendizaje de todos por igual, los docentes deben pensar en la aplicación de adaptaciones curriculares para el desarrollo de su clase, iniciando con la utilización de apoyos o materiales visuales, auditivas, táctiles, psicológicas, físicas, hasta la adaptación de los recursos, la metodología y evaluación a realizar dentro de la clase. Bernal Álvaro et al., (2024). De esta manera todos los estudiantes gozarán de un desarrollo y practica favorable durante las horas de clase.

Tabla 8

Disfrutas más de los juegos cuando todos en tú equipo trabajan unidos, se ayudan mutuamente y comparten responsabilidades.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,0%
En desacuerdo	1	4,0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4,0%
De acuerdo	12	48,0%
Totalmente de acuerdo	11	44,0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los resultados obtenidos en la encuesta indican que un 92% de los encuestados está de acuerdo con el disfrute de los juegos cuando todos sus compañeros trabajan unidos y comparten las responsabilidades asignadas para los diferentes juegos, este es un factor muy importante para mantener a los estudiantes motivados en las clases de Educación Física. El disfrute está asociado con la motivación, porque influye directamente en la participación a la hora de realizar actividades físicas, de modo que, a mayor grado de disfrute, mayor compromiso positivo hacia la actividad física, García & Malón, (2024). La utilización de juegos en los que todos los estudiantes participen, se asigne entre todas las responsabilidades, es una herramienta válida para integrar a todos

Un 4% de los encuestados está en desacuerdo con la sensación de disfrute cuando trabaja en equipo, esto nos indica que las relaciones al momento de trabajar en grupo o en equipo no son las mejores entre compañeros, los docentes deben implementar medidas para la integración y participación de todos los estudiantes en las actividades de grupo, debe utilizar estrategias y adaptaciones ya que tiene un papel fundamental, porque se convierte en un agente motivador, empleando los ambientes de aprendizaje con el fin de crear climas motivacionales positivos en el aula, que entre otros aspectos favorecerán el disfrute, el aprendizaje y un mayor compromiso con la actividad física Martínez Heredia et al., (2020). Estas adaptaciones ayudaran a que todos los estudiantes participen activamente de los juegos, respetando las responsabilidades asignadas y generar una sensación de bienestar y mejorar la motivación de los estudiantes.

Tabla 9

En los juegos de Educación Física, sientes que todos tienen la oportunidad de divertirse y sentirse parte del grupo, sin importar si tienen dificultades

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	8%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
De acuerdo	12	48%
Totalmente de acuerdo	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

De los resultados obtenidos un 88% de los encuestados manifiesta que está de acuerdo con los juegos que se realizan durante las clases, además están de acuerdo en que todos los estudiantes tienen la oportunidad de divertirse y sentirse parte del grupo, esto debido a que la diversión se convierte en el principal objetivo de la clase, se genera un ambiente positivo, que ayuda al desarrollo de capacidades físicas y habilidades sociales, mantiene al estudiante motivado a seguir trabajando, esta motivación se refiere a un estado interno de excitación de la conducta provocado por una necesidad y que produce una respuesta activa que dirige la acción hacia la satisfacción de una necesidad, Llerandi Padrón & Barrios Palacios, (2022). Esta afirmación está relacionada al poder y la influencia que tiene el docente de generar actividades en las que todos los estudiantes se sientan cómodos, felices y que puedan realizar actividades que satisfagan sus necesidades de forma divertida.

Un 8% de los encuestados está en desacuerdo en que todos sus compañeros tienen la oportunidad de divertirse y ser parte un grupo cuando realizan las actividades diseñadas por el docente, esta sensación se podría producir por el tipo de contenidos o actividades que realiza el docente durante las horas de clase, si los juegos que utiliza no son entretenidos o no prestan las garantías para que todos los estudiantes se diviertan o integran, los estudiantes no participan o simplemente se aíslan y esto puede producir que tomen a la educación física de forma negativa en general, ya que no están cómodos o simplemente no se divierten.

Tabla 10

Tu profesor/a utiliza diferentes tipos de juegos (ej. juegos en equipo, juegos con materiales adaptados) para que todos puedan participar según sus capacidades

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	20%
De acuerdo	11	44%
Totalmente de acuerdo	8	32%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los resultados obtenidos nos indican que un 76% de los encuestados, está de acuerdo con los tipos de juegos que el docente utiliza, especialmente con los juegos en equipo, que buscan la integración de todos los participantes, un limitante presente es la carencia de material de trabajo para la adaptación de los juegos durante las clases. Los docentes deben improvisar y desarrollar su imaginación para poder suplir esta necesidad, como estrategia solicitan a los estudiantes realizar materiales para la clase con productos reciclados. Ruiz Álvarez et al., (2024) la inclusión en educación física va más allá de la mera integración física, implicando un compromiso profundo con la adaptación de estrategias de enseñanza y aprendizaje que reconozcan y celebren la diversidad.

Por otro lado, un 20 % de los encuestados manifiesta que se encuentran ni de acuerdo ni en desacuerdo con las actividades que realiza el docente o con la utilización de materiales adaptados, simplemente participan de las actividades que el docente les indica y se mantiene imparciales.

Un 4% de los encuestados está en desacuerdo de los tipos de juegos en grupo o materiales adaptados usados por los docentes para sus clases, esta puede ser debido a la falta de interés de los estudiantes o a la carencia de material de apoyo en la unidad educativa. Abellán, (2020) la construcción de material de EF, reciclado o autoconstruido, puede ser una ayuda para ofrecer al alumnado, con y sin necesidades educativas especiales, una educación física de calidad.

Tabla 11

Te sientes bien y estás dispuesto/a. ha incluir en tu grupo de juego a compañeros/as que puedan tener alguna dificultad de aprendizaje para participar.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	12%
De acuerdo	12	48%
Totalmente de acuerdo	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

De los resultados obtenidos un 88% de los encuestados manifiesta que están de acuerdo con la inclusión de todos sus compañeros a las actividades lúdicas, así presenten problemas de aprendizaje, los estudiantes se sienten bien al incluir a todos sus compañeros, las actividades flexibles que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes pueden ser una estrategia efectiva para promover la inclusión. Pérez Santodomingo, (2023). El buen ambiente de trabajo y el respeto por las condiciones individuales de los estudiantes reflejan un alto grado de empatía y compañerismo en las actividades o juego que realizan los estudiantes.

Estos valores se desarrollan a lo largo de proceso educativo, la utilización de juegos y actividades que fomentan la participación de todos y la colaboración del docente para integrar a todos es fundamental para alcanzar el objetivo planificado. Ruiz Álvarez et al., (2024) el uso de juegos como estrategia metodológica es fundamental y oportuno. Este enfoque reconoce el atractivo universal de los juegos y su potencial para fomentar un entorno educativo inclusivo.

Por otro lado, un 12% de los encuestados indica que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, con lo planteado en la pregunta, esto puede producirse por falta de experiencias previas relacionadas con la inclusión, desconocimientos de los problemas de aprendizaje de sus compañeros, miedo a fallar al momento de realizar las actividades planteadas, esto conlleva a mantener esa posición imparcial.

4.2. Aplicación de la ficha de observación

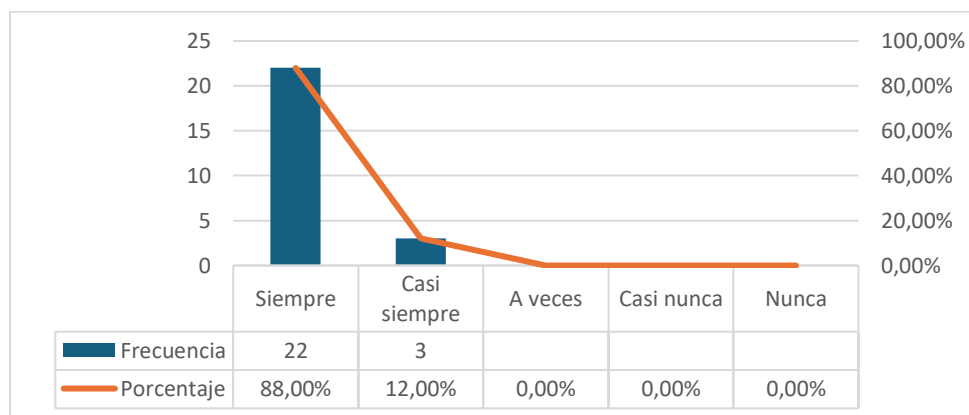
A continuación, se presentan los resultados de la aplicación de una ficha de observación realizada a 25 estudiantes de 10mos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha. La Ficha de observación fue diseñada con una serie de opciones de respuesta previamente planificadas, utilizando la escala de Likert para así facilitar la tabulación de la información, con el fin de permitir una recopilación sistemática y organizada, los estudiantes tuvieron cinco opciones de respuesta: Siempre, Casi siempre, A veces, Casi nunca, Nunca.

4.2.1. Análisis de la ficha de observación aplicada a los estudiantes

Para una mejor interpretación de los resultados, se realizaron tablas para representar los distintos patrones observados y una tener una visión más clara de los aspectos evaluados a lo largo de la investigación en cada una de las preguntas de la encuesta.

Figura 2

Los estudiantes se integran a las actividades planificadas por el docente



Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

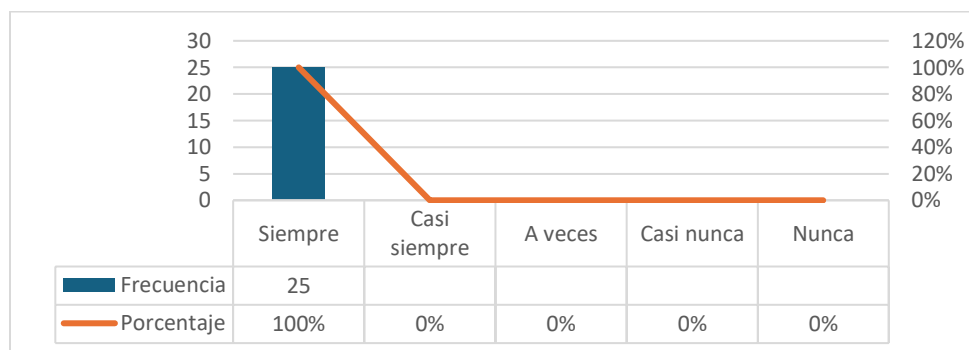
Los datos obtenidos en la ficha de observación reflejan que un 88% de los estudiantes se integran a las actividades planificadas por el docente, y un 12 % se integran casi siempre, esto nos indica que las actividades realizadas por el docente son bien vistas por los estudiantes. Rodríguez-Fernández et al., (2021) plantean que es necesario que el docente organice y planifique adecuadamente sus actividades con la intención de trabajar estos aspectos, que aplique una metodología didáctica acorde a la problemática existente en

su medio, para que esto ayude a modificar y erradicar estereotipos y prejuicios presentes en los estudiantes de su grupo de trabajo.

Por otro lado, un pequeño grupo de estudiantes con el 12%, que se integran casi siempre a las actividades presentadas por el docente, presentan cierto malestar al realizar las actividades ya que no son de su agrado.

Figura 3

Los estudiantes interactúan entre si durante las actividades



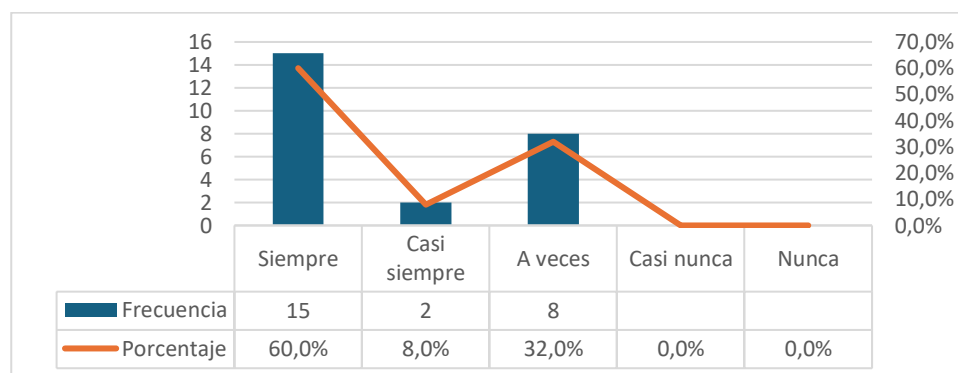
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

Los datos obtenidos en la ficha de observación, nos indican que la totalidad de los encuestados interactúan entre si durante las actividades planificadas o juegos realizados por el docente, esta interacción se da mediante la comunicación activa de los estudiantes, además de la comunicación permanente con el docente al realizar preguntas directas. Barrios Palacios et al., (2021) La interacción que se genera entre el profesor, estudiante o grupo de trabajo, representa un grupo de conductas, actividades y relaciones que tienen como objetivo estimular el aprendizaje, además del desarrollo de habilidades y capacidades creativas, sociales e intelectuales las cuales se dan de manera cotidiana en las aulas de clase.

Esta interacción continua, ayuda a que el docente pueda manejar de mejor manera al grupo de trabajo ya que, mediante la comunicación activa con sus estudiantes, está informado de las necesidades o problemas al momento de realizar las actividades, esto le ayuda si fuese necesario modificar estas actividades planificadas.

Figura 4

Los estudiantes están motivados durante las horas de clase



Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

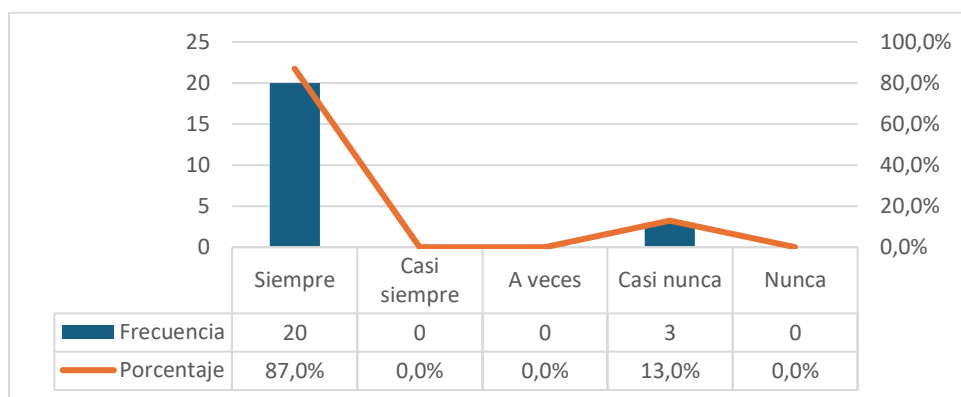
Los datos obtenidos en la ficha de observación aplicada a los estudiantes, nos indica que un 60% de los encuestados presenta siempre motivación para desarrollar las actividades o participar de los juegos planificados por el docente durante las horas de clase. Esto en gran medida por que el hecho de acudir a las clases de educación física genera en los estudiantes esa sensación de felicidad, porque por un momento hacen una pausa a sus actividades en el aula y salen de ella para realizar las actividades en el patio o campo de juego.

De igual manera un 8% de los estudiantes observados, Casi siempre están motivados a realizar las actividades durante las horas de clase, esto se debe a que los materiales que dispone la institución son muy limitados.

Por otro lado un 32% de los estudiantes observados, a veces están motivados durante las horas de educación física, esto puede ser producido por malestar o falta de interés de los estudiantes a realizar las actividades en el patio o campo de juego, es aquí que las metodologías activas implementadas por el docente le permiten generar estrategias metodológicas innovadoras y de calidad, orientadas a las necesidades y características de los estudiantes, enriqueciéndoles con conocimientos que les servirán para desarrollar su autonomía en la sociedad Posso-Pacheco et al., (2020). El docente debe modificar sus actividades para que sean entretenidas y motiven a la participación activa de todos sus estudiantes.

Figura 5

Los estudiantes disfrutaron las actividades planificadas durante las horas de clase



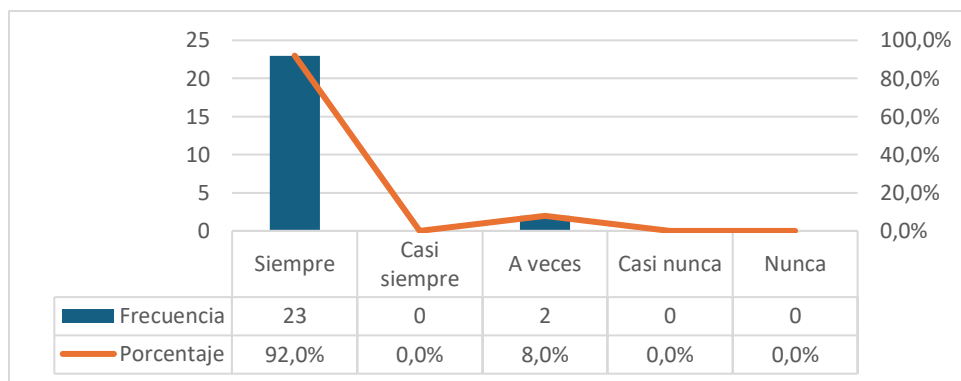
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

De los datos obtenidos de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes, un 87% siempre disfrutaron de las actividades planificadas, más aún cuando estas actividades contienen juegos o actividades competitivas, las actividades lúdicas realizadas en la hora de educación física deben ser divertidas y placenteras, deben brindar ambientes de seguridad, permitiendo la exploración, el desarrollo de valores, emociones y relaciones interpersonales, para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes. Posso-Pacheco et al., (2020). Los contenidos que se desarrollan en las horas de clase, realizados por los docentes, deben ser placenteros y entretenidos, no descuidar la seguridad de los participantes, tener un amplio contenido entretenido para su aplicación, utilizar metodologías nuevas y generar desarrollo de capacidades y un aprendizaje significativo.

Por otro lado, un 13% de los estudiantes observados, casi nunca disfrutaron de las actividades planificadas por los docentes, porque simplemente no tiene el interés de participar, o porque contienen actividades que les exigen cierto grado de esfuerzo físico o de preparación física, como las carreras de postas, juegos deportivos y juegos competitivos, los estudiantes se limitan solo a participar por obtener la calificación.

Figura 6

Los estudiantes participan de las actividades diferenciadas, que se realizan en las clases de educación física



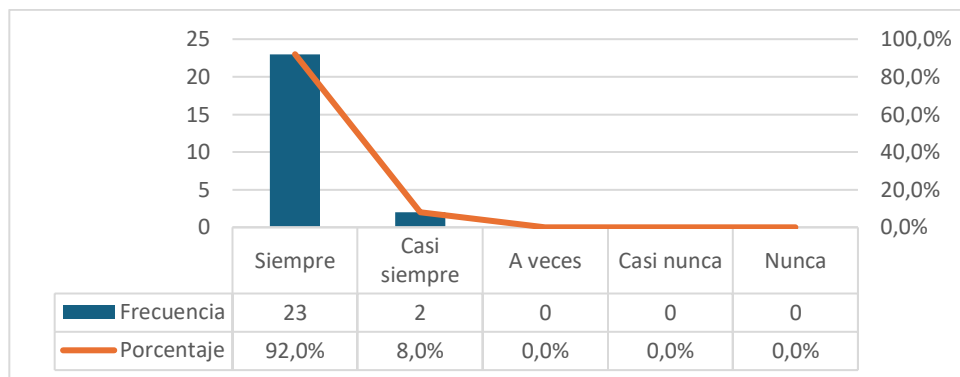
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

La participación de los estudiantes en las actividades diferenciadas planificadas por los docentes, tienen gran acogida por los estudiantes, un 92 % ya que siempre son participes de ellas. Estas actividades resultan divertidas y accesibles para todos los estudiantes. Las adaptaciones que el docente propone son sencillas de asimilar por los estudiantes y beneficia a los estudiantes con dificultades de aprendizaje presentes en las clases. Prieto Prieto et al., (2021) plantean que el docente debe de disponer de un espacio y materiales idóneos para la aplicación de las actividades planificadas, son un factor de motivación y de estimulación significativos capaces de excitar y dirigir específicamente el comportamiento infantil.

Un 8% de los estudiantes observados no participan activamente de las clases, ya que presentan una falta de interés, baja motivación, una percepción equivocada de sus capacidades o el temor a la burla de sus compañeros para realizar las actividades diferenciadas por el docente, dichas actividades modificadas no son llamativas para los estudiantes. Que tiene dificultades de aprendizaje.

Figura 7

Los estudiantes colaboran en las actividades, con sus compañeros, durante las horas de clase.



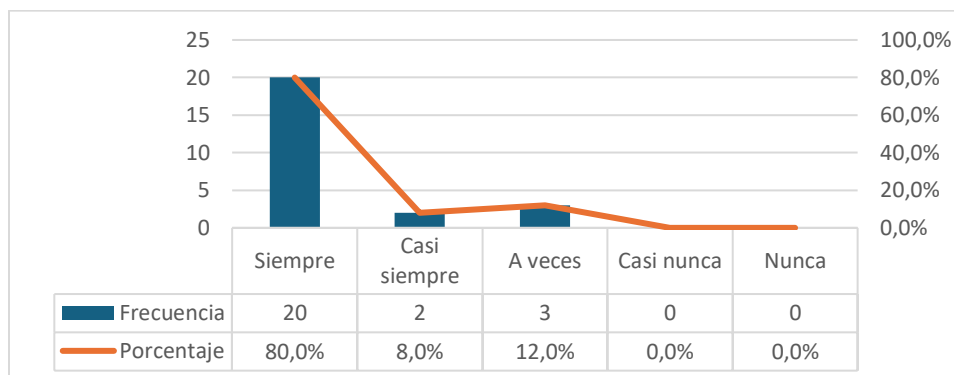
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

De los resultados obtenidos en la observación a los estudiantes, reflejo que un 92% de ellos colabora en las actividades con sus compañeros durante las horas de clase, esto genera un ambiente de empatía, camaradería y disfrute de los juegos. Las relaciones interpersonales mejoran y todos logran desarrollar sus capacidades físicas y psicológicas. Barrios Palacios et al., (2021) plantean que la clase contemporánea de Educación Física tiene lugar en una comunidad cuyos participantes se relacionan a través de diversas actividades que generan aprendizajes donde profesor y estudiantes colaboran recíprocamente. La colaboración en las actividades realizadas entre compañeros es fundamental para afianzar los lazos de compañerismo y respeto, cuando un estudiante le brinda ayuda a otro se desarrollan mejor los valores,

Por otro lado, un 8% de los estudiantes observados casi siempre colaboran en las actividades realizadas por el docente, esto en gran medida a que no prestan atención a las indicaciones que realiza el docente, además de no tener una buena predisposición al trabajo, esto genera un limitante al momento del desarrollo de la clase, también limita el crecimiento social durante las horas de clase, ya que al no existir colaboración los estudiantes se sienten marginados o rechazados por sus propios compañeros.

Figura 8

Los estudiantes entienden las adaptaciones a las reglas de juego.



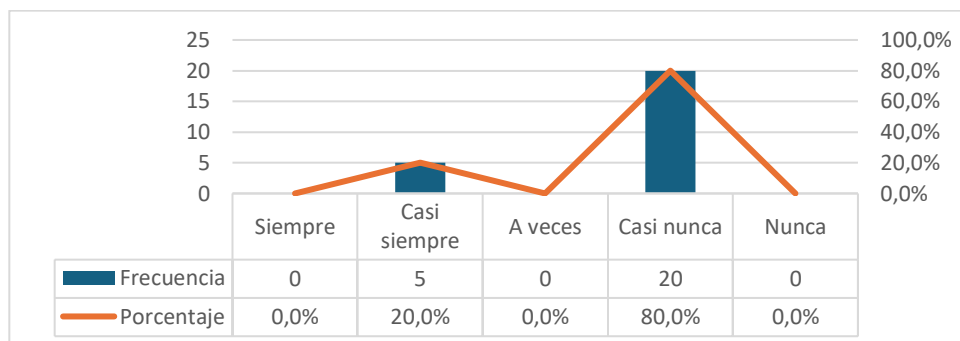
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

De los datos obtenidos en la ficha de observación aplicada a los estudiantes el 80% de los mismos entiende las adaptaciones que el docente realiza en los juegos para incluir a todos sus estudiantes durante sus clases, estas adaptaciones a las reglas facilitan la intervención y el disfrute de todos los estudiantes por igual ya que facilita la ejecución de las actividades, los docentes de Educación Física deben disponer de los recursos necesarios para poder llevar a cabo actividades específicas para personas con problemas de aprendizaje o discapacidad, por este motivo de no disponer de dichos recursos para desarrollar las actividades, se pueden realizar modificaciones curriculares, así como modificar la organización, reglas y los materiales disponibles Hernández-Beltrán et al., (2022), así mediante estas modificaciones los docentes facilitan que todos los estudiantes participen activamente de los juegos o actividades planificadas.

Por otro lado, el 12% de los estudiantes observados, a veces entienden las adaptaciones, esto es producido porque no le prestan la atención debida al docente o están distraídos conversando entre compañeros, el hecho de no prestar atención genera durante las actividades un retraso, porque el docente debe indicar dos o tres veces que deben realizar, otro factor presente es la falta de interés por participar de las actividades de los estudiantes, puede ser producido por el miedo al rechazo de sus compañero o por malas experiencias vividas en actividades anteriores, además de la sensación de exclusión los estudiantes no desarrollan sus capacidades por completo.

Figura 9

Los estudiantes realizan preguntas, sobre el uso de apoyos y ayudas durante las clases



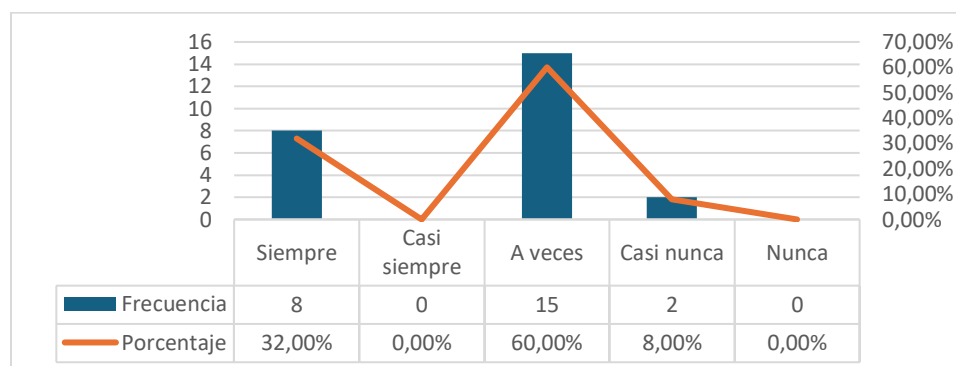
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

Es preocupante que un 60% de los estudiantes no realicen preguntas a los docentes, más aún cuando las actividades que realizan involucran muchos contenidos prácticos, la carencia de interrogantes genera en el proceso educativo no se enriquezca de la forma que está planificada, esta falta de interrogantes puede ser producida por vergüenza al preguntar por parte de los estudiantes por el miedo a la burla de sus compañeros. El docente debe estar presto a solventar cualquier duda por pequeña que parezca esto abrirá un laso de comunicación y confianza del estudiante y perderá el miedo a preguntar, la falta de preguntas puede ser indicativo de que el mensaje no es claro o que los estudiantes no comprenden el propósito de la adaptación.

Por otro con un 20% de estudiantes observados, podemos indicar que casi siempre preguntan al docente, sobre porque realiza el uso de apoyos y ayudas durante la clase, estos apoyos están orientados a la adaptación de materiales para la realización de los contenido o juegos o deportes adaptados que realiza en la clase, estos apoyos o ayudas son utilizados para mejorar el rendimiento o la participación equitativa de todos los estudiantes. Hernández-Beltrán et al., (2022) indican que Los Deportes Alternativos son aquellas modalidades físico-deportivas no convencionales que utilizan materiales alternativos para su práctica, y, además, llevan a cabo modificaciones en su reglamento con la finalidad de aumentar el disfrute y la motivación de los alumnos hacia la práctica físico-deportiva, así como la inclusión.

Figura 10

Los estudiantes forman equipos con los estudiantes con dificultades de aprendizaje



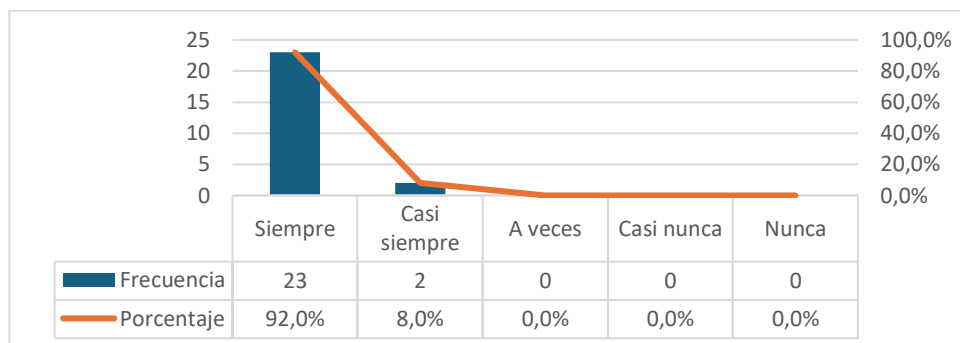
Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

Con los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los estudiantes, se refleja que el 60% de los estudiantes casi siempre forman equipos de trabajo con estudiantes con dificultades de aprendizaje, esto refleja que en algunos estudiantes no existe una tolerancia hacia los estudiantes con dificultades de aprendizaje, esto puede ser producido por falta de información o de empatía, esto produce un sentimiento de rechazo o de inferioridad en los estudiante, el docente debe solventar estas dudas y manifestar a los participantes que todos deben realizar las actividades en grupo

Por otro lado, con un 32% los estudiantes observados siempre integran a estudiantes con dificultades de aprendizaje a sus grupos de trabajo, estos equipos o grupos están conformados por estudiantes con un alto grado afinidad de sus participantes, este tipo de actividades demuestran que los lazos de amistad y el compañerismo están presentes durante las actividades, al igual que la inclusión. Carbonero Sánchez et al., (2023) señalan que las metodologías como el aprendizaje cooperativo están más presentes a la hora de garantizar la igualdad de oportunidades, de consolidar el rol activo del alumnado, o de fortalecer los aprendizajes y competencias tanto desde el punto de vista académico, como social y afectivo. Esta combinación de criterios favorece el crecimiento de todo el grupo de trabajo ya que no existe marginación o discriminación durante la realización de las actividades o juegos.

Figura 11

Durante los juegos competitivos los estudiantes, con dificultades de aprendizaje se integran a los grupos



Nota: Ficha de Observación elaborada por el investigador

Con los datos obtenidos mediante la aplicación de la ficha de observación, se refleja que el 92% de los estudiantes se integran a los juegos competitivos, esta participación activa durante estos juegos, demuestra que la competitividad de los estudiantes está presente aun cuando presentes dificultades de aprendizaje, la orientación de dichos juegos está enmarcada casi siempre en la adquisición de un logro o victoria. Álvarez-Ibáñez & Fernández-Hawrylak, (2022) señalan que, si se utilizan actividades competitivas, es fundamental ser cuidadoso a la hora de realizar la sesión, comenzando por la implantación de metas de fácil acceso para todo el alumnado que después irán escalando progresivamente en dificultad. Las actividades realizadas con una planificación acorde a las capacidades y necesidades de los estudiantes, siempre genera una cantidad de beneficios a los participantes, mayor desarrollo de la comunicación, del trabajo en equipo y de las relaciones interpersonales.

Dado que un 8% de los estudiantes observados, casi siempre se integran a las actividades competitivas planificadas por los docentes, se pone de manifiesto que esta falta de integración es producida por falta de interés de los estudiantes, sea porque sus compañeros no los integran o porque los estudiantes con dificultades de aprendizaje se aíslan y no quieren participar, ya que sienten que no tienen la capacidad para participar y piensan que pueden perder y esto generaría un sentimiento de frustración. El docente debe adaptar las reglas del juego competitivo para que todos participen sin importar sus capacidades o condiciones.

4.3. Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de educación básica

Se aplicó una entrevista a tres docentes de educación Física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, los cuales fueron el Tecnólogo Andrés Vaca, la Tecnología Merari Herrera y la Tecnología Genesis Lozano. En la entrevista se consideraron preguntas abiertas con una guía previamente establecida, para con ello conocer de manera más precisa las opiniones y posturas de los educadores en cuanto a la utilización del juego como estrategia metodológica para incluir estudiantes con problemas de aprendizaje en sus clases.

1. ¿Cuál considera que es la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes?

R1. Los juegos básicamente en Educación Física son muy importante, ya que esto nos ayuda, como quien dice, el rompehielos al inicio de clases. Nos ayuda a que los niños que en tal caso no tienen una buena relación, en el momento de estar en este juego y que tienen que compartir, ya tengan una buena relación y puedan seguir con la clase normalmente.

R2. La importancia del juego es que los chicos puedan integrarse entre sí mismo y no estén separados del uno al otro. la importancia del juego es que ellos aprendan sobre las capacidades motrices básicas, entre que puedan saltar, correr, igualmente hacemos una actividad que es de bailar, entonces esa es la importancia del juego

R3. El juego es sumamente importante en el desarrollo de los estudiantes ya que con esto nosotros desarrollamos la socialización, ya que tenemos que tomar en cuenta que hay chicos que a veces son poco sociables entonces a través del juego nosotros estamos conformando la sociabilización y además de eso estamos nosotros ayudando a que el niño se integre a grupos de trabajo.

Conclusión: Los docentes coinciden en que el uso del juego en las clases de Educación Física es importante, ya que es un medio para desarrollar el trabajo grupal, además promueve la integración social entre los estudiantes y ayuda en el desarrollo de capacidades motrices básicas, contribuye en el aprendizaje integral de los estudiantes.

2. ¿Ha recibido formación específica sobre inclusión educativa y/o estrategias lúdicas para estudiantes con dificultades de aprendizaje?

R1. Sí, estoy un poco al tanto de estrategias lúdicas, ya que he recibido en cursos de deporte adaptado

R2. Sí, sobre todo he recibido cursos con personas con discapacidad para poderlos ayudar, sobre todo el lenguaje de señas es muy importante eso, ya que nosotros no podemos comunicarnos muy bien con ellos, entonces el lenguaje de señas es muy importante para que ellos puedan en sí relacionarse incluso con los demás compañeritos.

R3. Sí, en este caso sí nos han enseñado cómo nosotros podemos trabajar incluso adaptar también los juegos y el deporte a personas con inclusión educativa.

Conclusión: Los tres docentes concuerdan en que si han recibido capacitación referente a la inclusión educativa o estrategias lúdicas.

3. Cuando hablamos de "incluir" a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en Educación Física, ¿Qué significa eso para usted en la práctica diaria?

R1. A ver, los chicos con dificultades en el sentido físico y psicológico, se puede decir así, diariamente los tenemos que incluir y adaptar nuestro sistema de enseñanza. En este caso, por ejemplo, yo tengo un estudiante que tiene problemas con bipolaridad, ha él cuando no le gusta algo, es algo que desconcentra todo el equipo, en el sentido de que a mí no me gusta patear la pelota, yo quiero lanzar un palo y todos mis compañeros van a decir, no, ahora yo quiero lanzar la pelota y otros quieren lanzar el palo, en ese sentido. Entonces, lo que nosotros hacemos básicamente es como que tratar de comprender o de darle a entender que las cosas se dan de un paso al otro, de que primero se va a hacer lo que yo tengo planificado y luego podemos hacer lo que él necesita o quiere hacer en ese momento.

R2. Es una ayuda en sí, en la práctica diaria para ellos, les da esa pauta para que puedan incluso socializarse con sus compañeros, también ahí buscamos ese talento a los niños que puedan conseguir algún deporte que ellos requieran

R3. Bueno, como sabemos no todos los chicos deben de ser incluidos en las actividades no porque tenga algún tipo de discapacidad no se le va a dejar a parte, no, al contrario, siempre se le va a trabajar directamente junto a los compañeros para que ellos también puedan trabajar y puedan seguir surgiendo como personas no es por lo que tenga una discapacidad, como saben decir, se le deja a un lado toca incluirles siempre y cuando también podemos adaptar el trabajo para que ellos puedan practicarlo.

Conclusión: Los tres docentes concuerdan en que incluir es no dejar de lado a ningún estudiante durante las horas de clase, expresan que incluyen a todos los estudiantes en las practicas o actividades que realizan, tengan o no alguna discapacidad.

4. ¿Qué dificultades de aprendizaje son las más frecuentes en sus estudiantes durante las horas de clase?

R1. Las dificultades que yo tengo diariamente serían la falta de interés en algunos estudiantes que son sedentarios, no les gusta hacer tanto ejercicio. Otra dificultad son mis alumnos con adaptaciones. Esa es una de las dificultades más grandes que tengo, ya que me complica un poco para poder seguir y avanzar con los otros estudiantes.

R2. Se me ha hecho un poco complicado usar la voz de mando, creo que ellos más son más visuales que a lo que yo les hablo, cuando yo les hago la práctica ellos ahí entienden mejor. La integración es la que está fallando a veces

R3. La retención a veces de la memoria, la coordinación, a veces no se les trabaja mucho desde edades pequeñas todo lo que es coordinación, las capacidades físicas básicas y coordinativas entonces eso es lo que más se encuentra dentro del área de educación física.

Conclusión: Los docentes manifiestan que la falta de interés y la integración son las dificultades de aprendizaje presentes en sus clases, relacionan más sus respuestas al desarrollo físico de capacidades motrices.

5. ¿Según su criterio personal podría describir los tipos de juegos que suele utilizar con mayor frecuencia para fomentar su participación e integración?

R1. En mis clases mayormente yo uso juegos que se destacan en la participación por equipos, en poder compartir, en tener un equipo y decir, bueno en cada equipo tengo mi capitán y en otro el otro capitán, que ellos se esfuerzan básicamente en ganar, en hacer ganar a su equipo. Los juegos más o menos que yo utilizo ya que hay diversos juegos. Son: captura de la bandera, que también son divididos en dos equipos, el fútbol, el básquet.

R2. yo utilizo juegos tradicionales, y competitivos, por ejemplo, hago captura la bandera, hago fútbol con mano, hago los ensacados.

R3. Realizo juegos grupales como por ejemplo de competencia, sana competencia, no salir de un cono a otro, el que coge le entrega al compañero. Podemos también hacer lo que es pato, pato, ganso. Juegos grupales de dos, amarrados los zapatitos, de tres pies, carrera de tres pies. Juegos deportivos de igual forma se les puede formar grupos de cuatro o cinco y que puedan realizar un mini básquet, mini fútbol.

Conclusión: Los docentes concuerdan el uso de juegos tradicionales, competitivos, colaborativos, deportivos adaptados y deportivos.

6. ¿Cómo adapta o modifica los juegos para facilitar la participación de estudiantes con dificultades de aprendizaje?

R1. En este sentido yo lo adapto los juegos observando hasta qué punto ellos pueden llegar. Si tengo un estudiante que no puede hacer un salto, pues estoy ahí o le bajo la distancia, se podría decir así, yo lo adapto de diferentes maneras. Depende del estudiante.

R2. Utilizando juegos de circuitos, uso pelotas, conos, escalera también para tener la coordinación de los chicos, voy integrando cada chico, realizo grupo por grupo. Utilizo el handball, jugar fútbol con la mano, esa es una adaptación para los chicos que tienen deficiencias en lo visual o auditivo, ya que no todo el mundo quiere jugar fútbol, entonces para que no todos se aburran de fútbol entonces hacemos fútbol con mano.

R3. Primero tenemos que saber qué tipo de discapacidad tiene, luego de eso nosotros adaptamos el currículo para poder ver con qué necesidades tiene el chico para poder nosotros trabajar, adaptar ese ejercicio para que él lo pueda realizar.

Conclusión: Los docentes manifiestan que en primer lugar analizan la condición de los estudiantes, para adaptar o modificar las actividades, utilizan materiales simples como pelotas o conos, bajan la dificultad para que todos los estudiantes pueden participar.

7. Desde su experiencia, ¿Qué estrategias implementa para fomentar el juego cooperativo entre los estudiantes?

R1. Se puede decir, tratar de tener líderes, que ellos sean los que guíen a sus demás compañeros y así puedan tener una relación más cómoda con todos.

R2. Tenemos entendido que no solo es el juego para desarrollar la capacidad física del chico, sino que también utilizamos el lado pedagógico, implementamos juegos variables, que como ya había mencionado antes, podemos hacer circuitos como juegos tradicionales.

R3. Dentro de estas estrategias, siempre cosas lúdicas, Siempre juegos cooperativos y de calentamiento, para comenzar la clase.

Conclusión: Los docentes indican que utilizan juegos tradicionales, o circuitos de juegos, además del aprendizaje cooperativo, designan líderes en los juegos.

8. ¿Qué estrategias utiliza durante el desarrollo del juego para apoyar la participación de estudiantes con dificultades de aprendizaje?

R1. Que sus compañeros igualmente sean el apoyo para ellos.

R2. Trabajo en grupos, les hago en grupos y así pues los que no existe una buena relación, van a ese grupo y así ellos van integrándose y se interrelacionan con sus compañeritos. Se hace una repartición equitativa del grupo de trabajo.

R3. Dependiendo también del chico, porque no sabemos tampoco, a veces hay chicos que no intervienen dentro de las clases, entonces siempre se les debe trabajar a ellos individualmente. Siempre teniendo a un compañero como apoyo para que le pueda integrar a la participación del estudiante en el aprendizaje.

Conclusión: Los docentes manifiestan que utilizan el trabajo de grupo o en equipos como estrategia para apoyar la participación, delegan la responsabilidad a los estudiantes.

9. ¿Qué estrategias utiliza para fomentar la empatía entre compañeros durante las actividades lúdicas?

R1. Que siempre hay que tener en cuenta, siempre les recuerdo que hay que tener en cuenta que no todos tienen la misma capacidad del otro. En este caso, lo que hago es darle a entender, bueno, si tu compañero no puede correr muy rápido y tú sí, pues ayúdalo y motívalo. Siempre fomento el que ellos estén animándose entre sí, que digan tú puedes, o digan vamos, o barras entre ellos, que se apoyen mutuamente

R2. Uso los juegos cooperativos y competitivos, además utilizo el desarrollo de las habilidades motrices básicas, además utilizo, hula hulas,

R3. Los juegos siempre han sido utilizados, el que compartan, el que convivan, siempre, para que ellos mismos sientan lo que es ósea, mejor palabra, tener esa actividad mutua entre sí para que ellos puedan convivir sanamente dentro de los deportes y las actividades.

Conclusión: Los docentes manifiestan que utilizan juegos cooperativos y competitivos para que los estudiantes compartan, se animen entre sí y se apoyen durante las actividades indicando a los estudiantes que no todos son iguales o tienen las mismas características.

10. ¿Qué desafíos o barreras ha encontrado al utilizar el juego para incluir a estudiantes con dificultades de aprendizaje?

R1. Desafío se puede decir los instrumentos que necesito para hacer trabajos, carecemos bastante de instrumentos, de colchonetas, cornos, pelotas, en este sentido. Lo que nosotros hacemos es, uno mismo se inventa jueguitos así, ya con un palo de escoba y lo hacemos. Esa sería una de las mayores dificultades y creo que eso es todo por el momento.

R2. Como no hay muchos materiales, no sé, qué sé yo, me invento, hago con el mismo cuerpo de la persona, hago carretillas, canguros, hago skipping y así vamos haciendo, pero como no hay materiales, entonces ahí nos inventamos.

R3. a veces el material de apoyo. Uno como docente del área de educación física, tenemos que darnos los modos de buscar los materiales para poder realizar las actividades. Porque a veces no se tiene toda la implementación para poder integrarles a los chicos.

Conclusión: Los tres docentes manifiestan que la carencia de materiales es el principal problema que tienen al momento de incluir a sus estudiantes, ya que les toca improvisar para poder cumplir con el objetivo de la clase.

4.4. Contestación a las preguntas de investigación

Dando respuesta a la pregunta ¿Cuáles son los tipos de juegos que utilizan los docentes con mayor frecuencia para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha? Tomando como referencia los datos obtenidos en las entrevistas a los docentes, podemos indicar que los juegos más utilizados por los docentes en sus clases de educación física, son los juegos tradicionales, juegos deportivos, juegos colaborativos, juegos competitivos, los cuales los aplican en sus sesiones diarias de trabajo.

Dando respuesta a la pregunta ¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha? La falta de interés por las clases de educación física, problemas socioeconómicos, la falta de socialización y de integración de los estudiantes, además de una deficiencia en los aprendizajes motrices previos en los estudiantes son las mayores dificultades de aprendizaje presentes en las horas de clase de educación física.

Dando respuesta a la pregunta ¿Qué elementos debe contener la guía didáctica de juegos que incluyan a estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha? La guía planteada, está estructurada con cuatro partes principales junto con su rúbrica de

evaluación; la primera se encuentran los datos informativos de la clase, el tipo de juego, los objetivos, los materiales, el tiempo de trabajo de la actividad en general y los destinatarios. La parte inicial, consta de la introducción, en la cual el docente explicara las actividades a realizar durante toda la clase y el calentamiento que consta de actividades simples que preparen al organismo para las actividades a realizar; la parte principal, estará plasmado el desarrollo del juego planteado, con todas sus características e indicaciones, tiempo de ejecución y respectivas imágenes de referencia y finalmente la parte final en donde ubicaremos una reflexión y las observaciones que realice el docente a la actividad.

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA

5.1. Título

Guía didáctica de Juegos para incluir a estudiantes con problemas de aprendizaje en las clases de educación física, de los 10mos años de educación general básica, en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.

5.2. Introducción

La hora de educación física es la más esperada por los estudiantes de los diferentes niveles de educación. La inclusión de estudiantes con problemas de aprendizaje en las clases de Educación Física nos invita, como educadores, a adoptar una conducta empática y proactiva. Nos exige utilizar las metodologías convencionales y buscar nuevos senderos innovadores que permitan derribar barreras y desarrollar las capacidades individuales de los estudiantes. Es aquí donde el juego emerge no solo como una actividad placentera, sino como una poderosa herramienta pedagógica capaz de transformar la experiencia educativa, fomentando la motivación, el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales, y fortaleciendo el sentimiento de pertenencia al grupo. Según Gutiérrez, (2022):

El juego motor constituye una de las prácticas frecuentes utilizadas en la enseñanza de la educación física, aunque su uso como recurso didáctico es reiterado en los diferentes niveles educativos, hay pocas innovaciones, se utilizan generalmente los mismos juegos y no todos contienen elementos suficientes para ser significativamente educativos y promotores en el desarrollo de competencias. (p. 1)

En este sentido la Educación Física y el juego, con su potencial, se presenta como un escenario privilegiado para tejer lazos de participación y aprendizaje significativos, especialmente para aquellos estudiantes que enfrentan desafíos particulares en su camino educativo.

Esta guía de juegos tiene como beneficiarios principales los estudiantes y docentes que están abiertos a la utilización de recursos que refuercen y enriquezcan sus conocimientos, además de contribuir a la sociedad educativa y la cultura. Villa, (2023)

El juego como una construcción simbólica dada en el registro de las prácticas culturales, por lo que el jugador se constituye en la inclusión en el orden simbólico de dicha práctica a través del lenguaje. El lenguaje, entendido no como un sistema de representación, ni como un medio de comunicación, sino como una práctica capaz de hacer cosas y producir efectos de verdad. (p. 3)

El juego por su amplio espectro de aplicabilidad durante las horas de clase, genera en los estudiantes el interés en la mayoría de las actividades realizadas, de esta forma el docente genera un foco de atención en los partícipes, sean estudiantes con o sin problemas de aprendizaje. De tal manera Villacís Vera, (2019) . “El juego como estrategia metodológica representa una excelente herramienta para ayudar a la integración de todo el colectivo, genera placer y un disfrute que favorece a la ejercitación física y construcción de valores”.

El juego se presenta como una estrategia metodológica eficaz que permite a los docentes facilitar la inclusión y promover un ambiente de aprendizaje positivo para todos los estudiantes en el entorno de la escuela y hogar. Según Alonso Arijá, (2021):

Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades. (p. 12)

El juego es una actividad fundamental y necesaria en la vida de las personas, especialmente en la infancia. No solo es una fuente de diversión, sino que también es un medio poderoso para el aprendizaje y el desarrollo y formación integral. Para los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), el juego se convierte en una herramienta esencial que facilita su inclusión y desarrollo en las clases de educación física, el docente debe integrar estas necesidades para encaminar al desarrollo de los estudiantes, utilizando metodologías actuales y factibles.

5.3. Justificación

La inclusión educativa de estudiantes con problemas de aprendizaje representa un desafío pedagógico significativo para los docentes y autoridades, se requiere aplicar enfoques innovadores y diferenciados. Tradicionalmente, las estrategias de enseñanza pueden no abordar de manera efectiva las necesidades educativas especiales de estos estudiantes, quienes a menudo experimentan dificultades en áreas como las actividades motrices, la atención y la memoria. Estas dificultades pueden impactar negativamente su rendimiento académico y su bienestar socioemocional.

La propuesta contempla un conjunto estructurado de planes de clase diseñadas para fomentar el uso adecuado de los juegos con los estudiantes. Dichas actividades se basan en varios tipos de juegos que serán útiles para satisfacer intereses individuales y colectivos. A través de una metodología activa y participativa, se busca que los estudiantes adquieran el gusto por la Educación física.

El programa se ejecutará durante las jornadas normales de clase y se integrará con el currículo escolar mediante estrategias de aprendizaje basado en la experiencia de los docentes. Se garantizará la inclusión de todos los alumnos, independientemente de sus capacidades físicas o académicas. Además, se fomentará la participación de la comunidad educativa, para fortalecer el impacto de la propuesta.

5.4. 5.4 Fundamentación

5.4.1. *El juego*

A nivel educativo el juego representa una herramienta valiosa para logra la integración y desarrollo de los estudiantes, al tener acceso a estas actividades de sana ejecución, los estudiantes descubren potencialidades que talvez estaba ocultas, mejoran sus relaciones interpersonales, mejoran su motivación, desarrollan sus capacidades físicas y mejora si percepción de la sociedad. Andrade Carrión, (2020) manifiesta que el juego es recreación, ya que todas las actividades están en función de aumentar y mejorar el conocimiento, es la única actividad que tienen los estudiantes a su alcance, como diversión básica, se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico, psicológico y para aprendizaje. de esta manera los contenidos de clase deben tener la riqueza y la

diversidad adecuada para logran todos los objetivos planteados y logran un desarrollo integral de los estudiantes.

Las adaptaciones físicas, psicológicas que se presentan en los estudiantes, mediante la interacción que realizan al jugar les brinda un mayor desarrollo y control de las emociones a futuro. González-Grandón et al., (2021) Los estudiantes en entornos de juego y recreación colaborativos aprenden y desarrollan la habilidad de regular eficazmente las emociones que los embargan, tanto a nivel individual como grupal. Esta regulación positiva o esta madures les proporciona una cierta ventaja para sobre llevar algún tipo de frustración que pueda suceder en el futuro.

5.4.2. Educación física para la inclusión

La educación física es la materia preferida por un gran número de estudiantes, ya que les brinda una salida a las actividades cotidianas dentro del aula de clase, esta libertad que brinda para la educación en los estudiantes, ayuda a buscar la integración y participación activa de todos, sin importar su condición, necesidad, o gustos. Bennasar-García, (2022) La Educación Física es un área fundamental para promover una educación inclusiva que permita mejorar la calidad de vida del alumnado. El aprendizaje y desarrollo que se presenta en los estudiantes, sirve de apoyo fundamental para lograr las metas trazadas, a su vez la inclusión de todos los estudiantes, mejorará el posicionamiento institucional, ya que los estudiantes tendrán un mejor desarrollo. Para que se puedan lograr los objetivos, los docentes y la institución deben aplicar en el currículo, un diseño de actividades adaptadas y de estrategias que permitan acceder a su formación tomando en cuenta las características individuales y las limitaciones de cada estudiante y así obtener una educación integral y un aprendizaje significativo. Bennasar-García, (2022). Así la aplicación de nuevas metodologías o adaptación de las vigentes, junto con la capacitación constante a los docentes, mejorarán el desempeño educativo de los estudiantes y tendrán un mayor desarrollo educativo, junto con una mayor integración y disfrute de los estudiantes.

5.4.3. Necesidades educativas especiales en la educación física

La educación física, se caracteriza por el trabajo físico, que genera aprendizajes y adaptaciones físicas en los estudiantes, así como el mejoramiento y la interrelación de todos

los estudiantes. Sin importar su condición, genero, o necesidad educativa, busca que todos los estudiantes se integran y desarrollen por igual, debe tener el carácter de inclusiva, para generar una conciencia futura en los estudiantes. Pérez Márquez et al., (2021) La educación inclusiva es un enfoque transformador de los sistemas educativos para mejorar la calidad de la enseñanza a todos los niveles y en todos los ambientes, atendiendo a la diversidad de los estudiantes para promover un aprendizaje exitoso para todas las personas y así reciban las mismas oportunidades de una educación justa e igualitaria. Al conocer el contexto en el que se desarrolla y las características de cada individuo con necesidades educativas especiales, se puede generar adaptaciones o modificaciones para que logre alcanzar el aprendizaje necesario, de esta manera lograr además la inclusión de todos los estudiantes.

5.4.4. *Herramientas para la docencia*

Las necesidades educativas presentes son muy variadas en los grupos de trabajo, ya que cada estudiante es un mundo por explorar, la experiencia y conocimiento del docente, para manejar cada uno de los contenidos es esencial para obtener y cumplir con las metas establecidas. El docente al desarrollar su clase puede, como mecanismo de inclusión, centrarse en lo que el estudiante puede hacer, mas no en si presenta una discapacidad o necesidad, consultar si está conforme o disfruta de la clase, realizar los ajustes necesarios durante el desarrollo de la clases, potenciar el desarrollo de todos los estudiantes por igual, asegurar que los implementos u objetos necesarios para las clases sean los más adecuados y seguros, utilizar apoyos visuales y auditivos, y finalmente realizar adecuaciones a las reglas, sin la necesidad disminuir la complejidad de las actividades Castillo Retamal et al., (2021). Todas estas herramientas ayudaran al docente para que su clase sea estructurada de mejor manera y más claramente definida, de esta manera logre que todos los estudiantes se incluyan y participen activamente, el uso adecuado de apoyos o la simple modificación de reglas o materiales generaran en los estudiantes comodidad y apego para realizar las actividades, el interés de participación aumentara, los estudiantes ayudaran en la integración de todos sus compañeros porque observaran y sentirán que están siendo incluidos y que todos tienen las mismas oportunidades.

5.5. Objetivos de la propuesta

5.5.1. General

Mejorar la integración mediante el juego de los estudiantes con dificultades de aprendizaje de los 10mos años de educación general básica de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.

5.5.2. Específicos

- Seleccionar los Juegos que se adapten a la propuesta de guía de juegos para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en los 10mos años de educación general básica, en la Unidad Concentración Deportiva de Pichincha
- Elaborar una guía didáctica de juegos para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje los 10mos años de educación general básica, en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.
- Socializar la propuesta sobre la guía de juegos para incluir a estudiantes con dificultades de aprendizaje de los 10mos de años de educación general básica, en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.

5.6. Análisis de factibilidad

Para la elaboración e implementación de la guía, se ha realizado un análisis de factibilidad considerando la disponibilidad de recursos humanos, materiales y financieros necesarios. Esta factibilidad se sustenta en la disponibilidad de espacios apropiados dentro de la institución educativa, así como en la colaboración de autoridades, docentes y estudiantes.

Desde el punto de vista económico, se plantea la adquisición de materiales básicos de oficina, para la impresión de las encuestas y respectiva aplicación a los docentes y estudiantes. En cuanto a la factibilidad operativa, se considera viable su ejecución dentro de la jornada escolar durante los horarios de clase sin afectar el rendimiento académico de los estudiantes. Estas acciones, coordinadas con la planificación institucional, garantizan la ejecución y aplicación de la guía de forma ordenada optimizando el uso de los recursos.

5.7. Desarrollo de la propuesta

5.7.1. *Juegos planificados*

Los juegos han sido diseñados considerando la necesidad de los estudiantes y su contribución al desarrollo integral. Se dividen en cinco categorías de juegos diferentes.

Se realizó 15 planes de clase, que contiene diversos juegos, cada plan de clase tendrá su respectiva Rúbrica de evaluación en función de la participación de los estudiantes.

Con la implementación de esta propuesta, se espera colaborar con docentes y estudiantes, promoviendo valores como la inclusión, el respeto, la empatía y la cooperación, al mismo tiempo, se genera el desarrollo físico, emocional y social.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Posgrado

MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

TEMA:

Guía didáctica de juegos como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje, en las clases de educación física, de los 10mos años de educación general básica, de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha



AUTOR: Hurtado Guillén Héctor Paúl

TUTOR: Dr. Vicente Yandun

ASESOR: Msc. Zoila Realpe

Ibarra, 2025

Tabla 12

Juego 1 Carrera de los Colores

Juegos Motor			
Tema:		Carrera de los Colores	
Objetivo:		 Fomentar la cooperación,  Mejorar atención y concentración.  Fomentar el trabajo en equipo.  Aumentar la motricidad gruesa.  Promover la integración entre compañeros.	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 45 min	Materiales:  Conos de colores  Platos de colores  Cintas de colores  Silbato  Cronometro	
PARTE INICIAL	Introducción	5 min	 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento	10 min	 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio del colegio o campo de juego.		
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 1	25 min	Observación: Ninguna
	El docente delimitará la zona de juego con conos o cintas. Marcará con conos o platos las diferentes zonas de color. A la señal del silbato, cada estudiante deberá correr al punto del color indicado cuando el docente lo diga. Se realizan unas 10 rondas con cambios de colores para cada turno. Se incluyen descansos entre rondas para adaptación.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>

P. FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre cómo fue la experiencia en participación y se conversa sobre la experiencia de los juegos. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo.		Esta actividad fomenta el trabajo colaborativo, la inclusión, la participación y la predisposición	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación en el juego.	Participa de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y proactividad, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la participación activa de todos sus compañeros
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas
Disfrute y Gocé del Juego	Muestra aburrimiento o rechazo hacia la actividad.	Disfruta del juego de forma intermitente, su motivación es variable.	Disfruta de la actividad, mostrando una actitud positiva y alegre.	Demuestra un claro disfrute y entusiasmo por el juego

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 13

Juego 2 La Aventura de los Sentidos

Juegos Sensorial			
Tema:		La Aventura de los Sentidos	
Objetivo:		Estimular los sentidos mediante actividades sensoriales interactivas. Fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Desarrollar habilidades de resolución de problemas Promover un ambiente inclusivo y motivador para todos los participantes.	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 10 min	Materiales: Cajas de cartón Pelotas Rocas Figuras geométricas Radio Cintas Cronometro
PARTE INICIAL	Introducción		5 min
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en circulo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento		10 min
Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio del colegio o campo de juego.			
		Fuente: Elaboración propia	
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 2		25 min
	Observación: Ninguna		
Los estudiantes se dividen en pequeños equipos, y cada equipo comienza en una estación diferente del circuito.			
Las estaciones incluyen tareas como reconocer objetos en una caja misteriosa por su textura, asociar sonidos grabados con imágenes de los objetos correspondientes, y encontrar pistas visuales en tarjetas escondidas por el área.			
		Fuente: Elaboración propia	

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

	Cada estación tiene un límite de tiempo de 3 minutos antes de que los equipos roten. El docente puede ajustar las actividades según las necesidades de los estudiantes y brindar apoyo personalizado. Al finalizar el recorrido, los equipos comparten sus experiencias y reflexionan sobre sus aprendizajes		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>	
P. FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión, de cómo su cuerpo puede sentir las texturas sin la necesidad de observar los objetos, se realiza ejercicios de relajación para finalizar		El juego sirve para fomentar un ambiente de compañerismo inclusión y diversión.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 14

Juego 3 El barrendero

Juego Colaborativo			
Tema:		El barrendero	
Objetivo:		Fomentar la cooperación, Mejorar atención y concentración. Fomentar el trabajo en equipo. Aumentar la motricidad gruesa. Promover la integración entre compañeros.	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 10 min	Materiales: 6 ladrillos o cualquier otro obstáculo por grupo; en total, 24; 4 escobas pequeñas; 8 cubos (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D); Unas 30 bolas de papel de periódico recubiertas de cinta aislante, repartidas en los cubos de salida.	
PARTE INICIAL	Introducción	5 min	 Fuente: Elaboración propia
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento	10 min	 Fuente: Elaboración propia
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio del colegio o campo de juego.		
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 3	25 min	Observación: Ninguna
	Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su cubo y enfrente de su fila de ladrillos: el primer participante tendrá la escoba en la mano que a su vez hará las veces de testigo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá la pelota de su cubo y la irá barriendo con su escoba, haciendo zigzag entre los ladrillos hasta el cubo que tenga enfrente. Cuando llegue allí, cogerá la pelota con la mano y la meterá en el cubo; regresará corriendo (sin necesidad de hacer zigzag) hasta su grupo y		 Fuente: Elaboración propia

entregando la escoba (testigo) a la persona siguiente que hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo. los jueces contabilizarán las pelotas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes: una vez hecho esto, los capitanes llevarán las pelotas a los cubos de salida para los siguientes grupos.				
		Fuente: Elaboración propia		
P. FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se reflexiona sobre cómo el cuerpo puede expresar emociones sin necesidad de palabras y se conversa sobre la experiencia de los juegos. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo.		El juego tiene con objetivo desarrollar el compañerismo, la inclusión entre compañeros	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 15

Juego 4 Un paso a la vez

Juego Colaborativo Coordinativo			
Tema:		Un paso a la vez	
Objetivo:		 Fomentar la cooperación,  Mejorar atención y concentración.  Fomentar el trabajo en equipo.  Aumentar la motricidad gruesa.  Promover la integración entre compañeros.	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 10 min	Materiales:  8 pares de plantillas de pies (una roja y otra azul);  4 marcas de inicio en el suelo;  8 pivotes (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D).	
PARTE INICIAL	Introducción	5 min	
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento	10 min	
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio del colegio o campo de juego.		
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 4	25 min	Observación: Ninguna
	El docente colocara en fila a los estudiantes detrás de la línea de salida y con las plantillas colocadas en las líneas de salida marcadas en el suelo. Cuando se indique el inicio del juego. sale la primera per-sona, pisa la plantilla I y luego la 2, coge la I y la pone delante. coge la 2 y la pone delante (es decir, mueve cada plantilla una vez de tal forma que la siguiente vuelva a encontrar las plantillas en orden). corre hasta el pivote, gira sobre él y regresa hasta su grupo corriendo (en el regreso no se hace uso de las plantillas); una vez que llegue. saldrá la siguiente per-sona que hará lo mismo.		
Fuente: Elaboración propia			

Fuente: Elaboración propia

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las plantillas de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. A continuación, los capitanes colocarán las plantillas en las líneas de salida para el siguiente grupo.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>		
PARTE	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo.		Fomentar un ambiente de confianza y respeto, sin burlas o comentarios negativos que puedan inhibir la expresión de los participantes.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
1. Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
2. Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
3. Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
4. Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 16
Juego 5 Papel volador

Juego Colaborativo Coordinativo				
Tema:		Papel volador		
Objetivo:		 Mejorar atención y concentración.  Desarrollo de la atención.  Promover la integración entre compañeros.  Desarrollo motor		
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 10 min	Materiales:  Dos hojas de papel  Cronometro  Patio o campo de juego  Silbato	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min	
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar			
	Calentamiento		10 min	
Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.				
Fuente: Elaboración propia				
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO			
	Juego 5		25 min	
	Observación: Ninguna			
Los jugadores se colocan de pie pro todo el espacio de juego. Un jugador soltará el papel encima de cada participante, éstos deberán intentar que el papel no caiga al suelo. Para ello, solo podrán soplar debajo del papel. A los estudiantes que se les caiga el papel se reunirán en un grupo				
Fuente: Elaboración propia				
PARTE FINAL	CIERRE		5 min	
	Observación:			
Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto. Los estudiantes se divertirán con las caídas del papel		

EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas
Disfrute y Goce del Juego	Muestra aburrimiento o rechazo hacia la actividad.	Disfruta del juego de forma intermitente, su motivación es variable.	Disfruta de la actividad, mostrando una actitud positiva y alegre.	Demuestra un claro disfrute y entusiasmo por el juego, valorándolo como experiencia recreativa.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 17
Juego 6 Lanza y atrapa

Juego Colaborativo Coordinativo			
Tema:		Lanza y atrapa	
Objetivo:		Mejorar atención y concentración. Desarrollo el ritmo y baile. Promover la integración entre compañeros. Desarrollo motor Desarrollar la coordinación	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 45 min	Materiales: Una pelota, preferiblemente de tenis o que bote bien, por participante; Gimnasio o patio delimitado con conos u otro material: Equipo de música o algo que la pueda crear, como un pandero.	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento		10 min
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.		
			 Fuente: Elaboración propia
			 Fuente: Elaboración propia
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 6	25 min	Observación: Ninguna
	Los participantes se distribuyen dispersos por el patio, llevando en la mano una pelota. Tendrá que haber una pelota menos que los participantes. Cuando se marque el inicio del juego, todo el grupo deberá bailar y moverse al son de la música, acompañando sus movimientos con la pelota. Cuando la música pare, deberán lanzarla al aire y coger otra distinta. Quien quede sin pelota deberá abandonar el juego y sentarse en la zona designada a tal fin. Antes de que la música vuelva a sonar, el juez retirará otra pelota para que siempre haya una menos que los participantes.		
			 Fuente: Elaboración propia

	Cuando el tiempo finalice. los jueces contabilizarán el número de participantes que le queden a cada equipo y asignará los puntos correspondientes.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>	
PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto y diversión. Los estudiantes se divertirán con el baile y la caída de la pelota, desarrollarán su ritmo y coordinación.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 18

Juego 7 Tiro al zapato

Juego Coordinativo			
Tema:		Tiro al zapato	
Objetivo:		 Mejorar concentración.  Desarrollo de la atención.  Promover la integración entre compañeros.  Desarrollo motor	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 10 min	Materiales:  4 mesas  4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D)  4 bancos  Gimnasio o patio delimitado con conos u otro material  Los zapatos de los participantes  Pelotas de papel (bolas de papel de periódico envueltas con cinta aislante), repartidas en los 4 cubos.
PARTE INICIAL	Introducción		5 min
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento		10 min
Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.			
Fuente: Elaboración propia			
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 7	25 min	Observación: Ninguna
	El juego se realiza en el gimnasio. Cada grupo contará con dos mesas separadas que soportarán un banco invertido. Sobre el del banco se colocarán los zapatos de los participantes. Se aprovecha el espacio del patio para que jueguen descalzos. A una distancia aproximada de unos 3 metros, otro banco delimitará la zona de lanzamiento, al lado de la cual estarán guardadas en un cubo las pelotas de papel. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona cogerá tres bolas de papel y las lanzará intentando derribar algún zapato. A continuación, recogerá las tres pelotas de papel y las depositará nuevamente en el cubo, dando paso a la siguiente persona que hará lo mismo.		
Fuente: Elaboración propia			

	Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de zapatos que cada equipo haya conseguido derribar y asignarán los puntos correspondientes. Si se estima conveniente, se pueden colocar encima de los bancos otro tipo de objetos: bolos de plástico, botellas de agua y de plástico pequeñas ... Deberá tenerse en cuenta, para marcar el final del juego, que, como los participantes deberán calzarse y atar los cordones.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>	
PARTE	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto. Los estudiantes desarrollaran la atención y concentración.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 19

Juego 8 El círculo de los movimientos

Juego Coordinativo			
Tema:		El círculo de los movimientos	
Objetivo:		 Mejorar concentración.  Desarrollo de la atención.  Promover la integración entre compañeros.  Desarrollo motor	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 10 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Cronometro  Silbato	
PARTE INICIAL	Introducción	5 min	 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Calentamiento	10 min	 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.		
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 8	25 min	Observación: Ninguna  <i>Fuente: Elaboración propia</i>
Todos los alumnos se sitúan en el espacio de la cancha o patio de juego. Forman un círculo amplio. Cuando el profesor diga “1”, los alumnos deben correr en el sentido de las agujas del reloj, cuando diga “2” irán hacia atrás, cuando diga “3” saltarán, cuando diga “4” se agacharán, y cuando diga “5” todos irán lo más rápido posible al centro del espacio, intentado no llegar el último. Pueden cambiar las acciones emparejadas a cada número: desplazarse lateralmente, saltar a la pata coja, dar con las palmas de las manos en el suelo, sentarse y levantarse.			

PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto. Los estudiantes desarrollaran la atención y concentración y la coordinación además de la resistencia, velocidad y fuerza.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 20

Juego 9 Los ensacados

Juego Tradicional Coordinativo Competitivo			
Tema:		Los ensacados	
Objetivo:		 Mejorar concentración.  Desarrollo de la atención.  Promover la integración entre compañeros.  Desarrollo motor  Desarrollo de la sana competencia	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 45 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Cronometro  Silbato  8 sacos de yute, lona o cabuya	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Calentamiento		10 min
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 9	25 min	Observación: Ninguna
	Todos los alumnos se sitúan en el espacio de la cancha o patio de juego. Se delimita la zona de juego. Se marcan con líneas en el piso, una línea de salida y otra ubicada de 20 a 30 metros será la línea de meta. Se realizarán grupos máximo de 5 participantes, los cuales estarán parados detrás de la línea de salida y se introducirán dentro del saco, agarrando con las manos los bordes del saco. A la señal del docente todos los participantes se dirigirán a la línea de meta brincando dentro del saco, ganarán todos los niños que crucen la meta primero, se pueda varia y premiar a todos los participantes que logren cruzar sin importar el tiempo que demoren en hacerlo.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>

PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto. Los estudiantes desarrollaran la atención y concentración y la coordinación además de la resistencia, velocidad y fuerza.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 21
Juego 10 El Baile de la pelota

Juego Coordinativo Competitivo				
Tema:		El Baile de la pelota		
Objetivo:		Mejorar concentración. Desarrollo de la atención. Promover la integración entre compañeros. Desarrollo motor Desarrollo de la sana competencia		
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 45 min	Materiales: Patio o cancha de juego Cronometro Silbato 10 pelotas de tenis o de cualquier material suave	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min	
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar			
	Calentamiento		10 min	
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.			
				
			Fuente: Elaboración propia	
				
			Fuente: Elaboración propia	
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO			
	Juego 10		25 min	
	Observación: Ninguna			
	Todos los alumnos se sitúan en el espacio de la cancha o patio de juego. Se delimita la zona de juego. Los estudiantes se colocan en parejas por afinidad o por elección del docente, cada pareja debe tener una pelota. Al iniciar la música colocan la pelota en medio de la frente de cada participante y bailaran al ritmo de la música. El docente puede incrementar la dificultad a los participantes realizando pausas o cambios de ritmo. La pareja ganadora será la que quede al final y no deje caer al suelo la pelota.			
				
			Fuente: Elaboración propia	

	Si algún participante toca la pelota con las manos, esa pareja quedara eliminada.			
PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto. Los estudiantes desarrollaran la atención y concentración y la coordinación además de la resistencia, velocidad y fuerza.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 22

Juego 11 El recolector de pañuelos

Juego Coordinativo Competitivo			
Tema:		El recolector de pañuelos	
Objetivo:		 Fomentar la atención y la capacidad de reacción.  Fomentar el sentimiento de competitividad.  Desarrollar de la velocidad y el equilibrio.  Fomentar la socialización con sus iguales.	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 45 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Cronometro  Silbato  10 pañuelos o trapos de colores	
PARTE INICIAL	Introducción	5 min	 Fuente: Elaboración propia
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento	10 min	 Fuente: Elaboración propia
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.		
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 11	25 min	Observación: Ninguna
	Cada niño/a se colocará un pañuelo de color rojo agarrado al pantalón. A la señal del silbato deberán comenzar a quitar pañuelos. El niño/a que más pañuelos consiga es el ganador. El docente puede variar el juego agregando más pañuelos eh indicando que color de pañuelo deben tratar de quitar.		 Fuente: Elaboración propia

PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Este juego servirá para fomentar un ambiente inclusivo de confianza y respeto. Los estudiantes desarrollaran la atención y concentración y la coordinación además de la resistencia, velocidad y fuerza.	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 23

Juego 12 La Carrera de Animales

Juego Coordinativo Competitivo				
Tema:		La Carrera de Animales		
Objetivo:		 Fomentar la atención y la capacidad de reacción.  Fomentar el trabajo colaborativo  Fomenta la creatividad y la expresión  Fomenta la imaginación		
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 45 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Cronometro  Silbato  Tarjetas con figuras de animales  Grabadora	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min	
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar			
	Calentamiento		10 min	
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.			 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO			
	Juego 12		25 min	
	Observación: Ninguna			
	Presentación del animal: El profesor muestra una tarjeta grande con la imagen de un animal (por ejemplo, una rana, un canguro, una serpiente). Demostración (opcional): Si es un movimiento nuevo, el profesor puede demostrar brevemente cómo se mueve el animal. A correr (o saltar, o reptar) Los estudiantes, al sonido de una señal (un silbato, una palabra), comienzan a imitar el movimiento del animal elegido y avanzan por el circuito. Variación constante: Para mantener el interés, el profesor puede cambiar de animal en cada ronda			 <i>Fuente: Elaboración propia</i>

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

	o incluso a mitad del circuito, ¡desafiando a los participantes a adaptarse rápidamente			
PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		La Carrera de Animales es una aventura que promueve la actividad física de una forma increíblemente divertida. Desarrolla habilidades motrices esenciales, estimula la imaginación y la creatividad	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación, Disfrute y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación o disfrute en el juego.	Participa y disfruta de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente y disfruta la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y disfruta, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 24
Juegos 13 Gigantes, hadas y elfos

Juego Competitivo				
Tema:		Gigantes, hadas y elfos		
Objetivo:		 Fomentar la atención y la capacidad de reacción.  Fomentar el trabajo colaborativo  Fomenta la creatividad y la expresión  Desarrolla la empatía		
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 45 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Cronometro  Silbato  Grabadora  Conos	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min	
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar			
	Calentamiento		10 min	
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.			
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO			
	Juego 13		25 min	
	Observación: Ninguna			
El docente designa un área de juego marcando dos bases en los extremos del espacio.				
El docente pide a las y los participantes que conformen dos equipos mixtos con el mismo número de integrantes y que ambos equipos se formen en dos líneas mirándose de frente.				
El docente explica que, durante el juego, deberán elegir uno de los siguientes personajes y representarlo con los movimientos correspondientes: Gigantes: Alzan los brazos y gruñen. Hadas: Una pierna al frente de la otra y una mano que señala con una varita mágica imaginaria. Elfos: Se hace pequeño y pone los pulgares en las orejas y las palmas abiertas.				
Fuente: Elaboración propia				

En este juego, los personajes se bromean de la siguiente manera: Gigantes a hadas, hadas a elfos y elfos a gigantes. En cada una de las 6 rondas, ambos equipos tendrán 1 minuto para que sus integrantes se pongan de acuerdo y representen a un mismo personaje cuando indiques en voz alta: “uno, dos, tres, ¿qué va a ser?” Si su personaje no es el bromista, tendrán que correr hasta la base. Si en el camino las personas son atrapadas, serán parte del otro equipo. Cuando ambos equipos representen el mismo personaje, chocarán los puños como muestra de empatía.		 Fuente: Elaboración propia		
PARTE FINAL	<table><tr><td>CIERRE</td><td>5 min</td></tr></table>	CIERRE	5 min	Observación:
	CIERRE	5 min		
Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. ¿Cómo te organizaste para elegir los personajes? ¿Qué se necesita para trabajar en equipo? ¿Para ti qué es más importante: competir o incluir a otras personas (amigos, ¿familia) ?, ¿por qué? ¿Cómo puedes hacer equipo para incluir a todas las personas de tu entorno (escuela, trabajo, hogar)		Mediante este juego los estudiantes se incluyen a las actividades, descubren, interactúan, con sus compañeros.		
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación en el juego.	Participa de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y proactividad, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.

Habilidades Motrices en el Juego	Dificultad para ejecutar movimientos básicos (correr, saltar, lanzar, etc.) necesarios para el juego.	Ejecuta algunos movimientos básicos, pero con poca fluidez o coordinación, lo que limita su desempeño.	Ejecuta la mayoría de los movimientos básicos con fluidez y coordinación adecuada para el juego.	Ejecuta con destreza y eficiencia todos los movimientos motrices requeridos, adaptándose a las situaciones.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas
Disfrute y Goce del Juego	Muestra aburrimiento o rechazo hacia la actividad.	Disfruta del juego de forma intermitente, su motivación es variable.	Disfruta de la actividad, mostrando una actitud positiva y alegre.	Demuestra un claro disfrute y entusiasmo por el juego, valorándolo como experiencia recreativa.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 25

Juego 14 Piedra, papel, tijeras humano

Juego Coordinativo Competitivo				
Tema:		Piedra, papel, tijeras humano		
Objetivo:		 Fomentar la atención y la capacidad de reacción.  Fomentar el trabajo colaborativo  Fomenta la creatividad y la expresión		
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB		Minutos: 45 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Cronometro  Silbato  Grabadora	
PARTE INICIAL	Introducción		5 min	
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar			
	Calentamiento		10 min	
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.			
			 Fuente: Elaboración propia	
			 Fuente: Elaboración propia	
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO			
	Juego 14		25 min	
	Observación: Ninguna			
Las personas participantes forman grupos de tres cogiéndose de las manos. Los grupos se desplazan por el espacio y cuando la persona dinamizadora emite una señal (“¡Ahora!”), se encuentran dos grupos y juegan tres partidas de “piedra, papel, tijeras” a través de la expresión corporal. • Cuando el grupo decide representar la piedra, las tres personas se agachan. • Cuando el grupo quiere representar el papel, las tres personas se mantienen de pie estirando los brazos y con las piernas separadas. • Cuando el grupo decide representar las tijeras, las dos personas de los extremos				
 Fuente: Elaboración propia				

	se quedan de pie y la persona del centro se agacha. Debemos recordar que el papel gana la piedra, envolviéndola; la piedra gana las tijeras, golpeándolas; y las tijeras ganan el papel, cortándolo. Cuando los grupos han terminado las tres partidas, se vuelven a desplazar. Cuando la persona dinamizadora vea que todos los grupos están en movimiento, dará un nuevo aviso y éstos buscarán un grupo distinto al anterior para volver a jugar.			
			<i>Fuente:</i> Elaboración propia	
PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Debemos saber cuántas personas participarán antes de formar a los grupos. Si hay una o dos que se quedan sin poder formar el grupo de tres, podrán unirse a otros grupos o formar un grupo de dos. En todos los casos deberemos dejar claro cómo los grupos representarán los tres objetos (piedra, papel y tijeras).	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación en el juego.	Participa de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y proactividad, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.

Habilidades Motrices en el Juego	Dificultad para ejecutar movimientos básicos (correr, saltar, lanzar, etc.) necesarios para el juego.	Ejecuta algunos movimientos básicos, pero con poca fluidez o coordinación, lo que limita su desempeño.	Ejecuta la mayoría de los movimientos básicos con fluidez y coordinación adecuada para el juego.	Ejecuta con destreza y eficiencia todos los movimientos motrices requeridos, adaptándose a las situaciones del juego.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente del juego.
Estrategia y Toma de Decisiones	No logra identificar o aplicar estrategias básicas para el juego.	Intenta aplicar algunas estrategias, pero con poca efectividad o coherencia.	Demuestra capacidad para aplicar estrategias sencillas y tomar decisiones adecuadas durante el juego.	Diseña y ejecuta estrategias efectivas, tomando decisiones rápidas y acertadas
Disfrute y Goce del Juego	Muestra aburrimiento o rechazo hacia la actividad.	Disfruta del juego de forma intermitente, su motivación es variable.	Disfruta de la actividad, mostrando una actitud positiva y alegre.	Demuestra un claro disfrute y entusiasmo por el juego, valorándolo como experiencia recreativa.

Fuente. Hurtado Héctor

Tabla 26
Juego 15 Las cuatro esquinas

Juego Competitivo			
Tema:		Las cuatro esquinas	
Objetivo:		 Fomentar la atención y la capacidad de reacción.  Fomentar el trabajo colaborativo  Fomenta la creatividad y la expresión	
Destinatarios: Estudiantes de Decimo EGB	Minutos: 45 min	Materiales:  Patio o cancha de juego  Conos  Cronometro  Silbato  Grabadora	
PARTE INICIAL	Introducción	5 min	 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Se inicia con la organización todo el grupo de estudiantes en círculo o semicírculo. El docente realiza las indicaciones de las actividades a realizar		
	Calentamiento	10 min	 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
	Los estudiantes realizan un calentamiento general, lubricación articular, movimientos básicos y un trote ligero por el patio y un poco de baile.		
PARTE PRINCIPAL	DESARROLLO		
	Juego 15	25 min	Observación: Ninguna
	Se colocan 4 conos formando un cuadrado y un quinto cono en el centro. Las personas participantes se dividen en 5 grupos y cada uno se sitúa en uno de los conos. Los grupos deben cambiar de cono cuando el que está en el centro pregunta “¿están preparados?”. Cuando los demás han contestado afirmativamente, el grupo del centro da la señal de cambio (“1, 2, 3, ¡ya!”). El objetivo de cada grupo es llegar a uno de los 4 conos de las esquinas. Para cambiar de cono, tras la señal, es necesario que todas las personas del grupo se mantengan unidas (cogidas de las manos o de los hombros). Solo puede haber un grupo en cada cono. Si las personas de un grupo llegan a un cono en diferentes momentos (es decir, separados unas personas de otras), el grupo vuelve a empezar el juego desde el cono central.		 <i>Fuente: Elaboración propia</i>
			 <i>Fuente: Elaboración propia</i>

PARTE FINAL	CIERRE	5 min	Observación:	
	Se realiza una reflexión sobre las sensaciones de los estudiantes, durante el juego. Se finaliza con respiraciones profundas para relajar el cuerpo y estiramiento.		Debemos saber cuántas personas participarán antes de formar a los grupos. Si hay una o dos que se quedan sin poder formar el grupo de tres, podrán unirse a otros grupos o formar un grupo de dos. En todos los casos deberemos dejar claro cómo los grupos representarán los tres objetos (piedra, papel y tijeras).	
EVALUACION (Rúbrica)				
Criterio / Indicador	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Participación y Actitud	Muestra desinterés, poca o nula participación en el juego.	Participa de forma intermitente, necesita motivación constante.	Participa activamente la mayor parte del tiempo, con buena disposición.	Participa con entusiasmo y proactividad, motivando a sus compañeros.
Comprensión y Aplicación de Reglas	No comprende o no sigue las reglas básicas del juego, generando interrupciones.	Comprende algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.	Comprende y aplica la mayoría de las reglas del juego, con errores menores ocasionales.	Comprende y aplica todas las reglas del juego de forma consistente, sin dificultad.
Habilidades Motrices en el Juego	Dificultad para ejecutar movimientos básicos (correr, saltar, lanzar, etc.) necesarios para el juego.	Ejecuta algunos movimientos básicos, pero con poca fluidez o coordinación, lo que limita su desempeño.	Ejecuta la mayoría de los movimientos básicos con fluidez y coordinación adecuada para el juego.	Ejecuta con destreza y eficiencia todos los movimientos motrices requeridos, adaptándose a las situaciones.
Interacción y Colaboración	Se aísla, no interactúa con sus compañeros o genera conflictos durante el juego.	Interactúa esporádicamente, pero tiene dificultades para colaborar o trabajar en equipo.	Colabora y se comunica con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del juego en equipo.	Fomenta la colaboración, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al ambiente.

Fuente. Hurtado Héctor

CONCLUSIONES

Como conclusión luego de analizar las respuestas de los docentes, podemos indicar que los tipos de juegos que utilizan los docentes con mayor frecuencia para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física, son los juegos tradicionales, grupales, competitivos, colaborativos, motores, deportivos adaptados y deportivos competitivos, los docentes manifiestan que realzan el valor de la importancia del juego en sus clases, y lo utilizan como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de sus estudiantes, en la gran mayoría de actividades realizan adaptaciones para que los estudiantes puedan participar.

Al finalizar el análisis realizado a los docentes, podemos concluir que los docentes expresan que incluyen a todos los estudiantes en las practicas, actividades y juegos que realizan, tengan o no alguna discapacidad o necesidad educativa especial. Por consiguiente, las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan sus estudiantes en las clases de educación física son las relacionadas a la falta de interés por las clases, problemas socioeconómicos, de socialización y de integración presentes en sus clases, también relacionan los problemas de aprendizaje a una deficiencia en los aprendizajes motrices en los estudiantes.

Como objetivo se plantío la elaboración de una guía didáctica de juegos para facilitar la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje, porque ayuda a generar de alguna manera una actualización de los conocimientos de los docentes en la implementación de juegos durante sus clases, esto les permitirá generar un aprendizaje significativo en sus estudiantes con la posibilidad de evaluar los aprendizajes de forma cualitativa y cuantitativa después de cada clase. Por tanto, la propuesta incluye una variedad de juegos, competitivos, cooperativos, colaborativos, tradicionales y deportivos, con el propósito de dar una variación a la experiencia de juego en sus clases.

RECOMENDACIONES

En base al estudio realizado y a la recolección de información se recomienda a los docentes, utilizar metodología más actualizadas y acordes a las necesidades de los estudiantes, además de una capacitación continua específica en la aplicación de juegos e integración de estudiantes durante sus horas de clase ya que existe cierto desconocimiento de estrategias para integrar estudiantes con problemas de aprendizaje, esto ayudara a que no se produzcan problemas o retrasos en los niveles de aprendizaje alcanzados por los estudiantes, además ayudara a que se genere en los estudiantes un cambio en la actitud positiva hacia la materia.

Se sugiere a los docentes integrar practicas lúdicas específicas para lograr la integración total de sus estudiantes, atendiendo a las necesidades individuales y grupales de sus estudiantes, mediante el uso de metodologías constructivistas y de vanguardia que generaran un cambio en la mentalidad de los estudiantes, haciendo que disfruten más de las clases, de esta manera generar aprendizajes significativos y desarrollar en los estudiantes sus capacidades físicas, psicológicas y sociales.

Se propone a los docentes de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha poner en práctica la guía del juego con una estrategia metodológica para integrar a los estudiantes con problemas de aprendizaje, tomando de referencia las actividades propuestas en el presente trabajo adaptando los juegos en base a la necesidad educativa de los estudiantes, y realizando las respectivas evaluaciones para medir el grado de participación eh inclusión de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Abellán, J. (2020). El material reciclado y/o autoconstruido como respuesta a las necesidades educativas especiales en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 22, 253-266. <https://doi.org/10.24197/aefd.0.2020.253-266>
- Alonso Arijá, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Álvarez-Ibáñez, D., & Fernández-Hawrylak, M. (2022). Impacto emocional de la actividad física: Emociones asociadas a la actividad física competitiva y no competitiva en educación primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 45, 290-294.
- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Anilema-Rea, J., Ramirez-Cuvi, B., Loaiza-Dávila, L., & Maqueira Caraballo, G. (2024). Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual a la Educación Física en contextos rural. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 683-698.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008, agosto). *Constitución de la República de Ecuador*. <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf>
- Balmaceda, J. M. (2024). Inclusión de alumnos con discapacidad en las clases de educación física. *Revista Educativa Pensar la Educación*. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://profeedicioneslibros.com/wp-content/uploads/2024/07/Revista-educativa-Pensar-la-Educacion-Numero-9-Julio-2024.pdf>
- Barrios Palacios, Y. D., Fabre Cavanna, J. E., Zambrano Miranda, D., Guerrero Ávila, Z. E., & Ortiz Aguilar, W. (2021). La interacción profesor-estudiante-grupo como sustento de la calidad de la clase de educación física. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 443-451.

- Benítez-Sillero, J. de D., v Crespo, J. M. x, Morente-Montero, Á., & Moreno, E. M. (2022). Relación entre la empatía en la adolescencia con los diferentes tipos de actividad física practicada. *PUBLICACIONES*, 52(2), Article 2.
<https://doi.org/10.30827/publicaciones.v52i2.22231>
- Bennasar-García, M. I. (2022). Estrategias pedagógicas de la educación física en alumnos con discapacidades y necesidades educativas especiales. *Encuentros: Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico, Extra 1*, 329-340.
- Bermúdez Sarguera, R., Casanova Montero, A. R., & Pentón Quinter, A. (2024). El método inductivo-deductivo es solo una entelequia filosófica. *Revista Cubana de Educación Superior*, 43(2 may-ago), Article 2 may-ago.
- Bernal Álvaro, J., Pilaloe Rivera, C. N., & Maqueira Caraballo, G. de la C. (2024). Adaptaciones Curriculares para la inclusión en la Educación Física de estudiantes con Trastornos del Espectro Autista. *Ciencia Digital*, 8(1), Article 1.
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i1.2774>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Buitrón-Jácome, P., Rivadeneira, J.-E., Suasti Velasco, W. F., Garrido Rocha, O. V., Álvarez Ramos, S. E., & Meneses Salazar, E. (2023). Estrategias de sensibilización que fomentan inclusión en la asignatura de Educación Física en las Unidades Educativas Públicas de la ciudad de Ibarra. *Revista Ecos de la Academia*, 9(17), Article 17.
<https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v9i17.746>
- Burgos Angulo, D. J., Perlaza Estupiñán, A. A., Vargas Ramírez, M. P., Paredes Echeverría, C. A., Morales Fischer, B. R., & Peralta Machado, J. D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302), Article 302.
<https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>
- Burgos, D. J., Licoa, F. de J., & Tutiven, F. J. (2025). *Estrategias para la inclusión de estudiantes con discapacidad en Educación Física: Una revisión sistemática | RIAF.*

Revista internacional de actividad física.

<https://revistas.ug.edu.ec/index.php/riaf/article/view/1505>

Cabezas Murillo, J. A. (2021). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica en el desarrollo socio emocional de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la ciudad de Quito.*

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/www.dspace.uce.edu.ec>

Carbonero Sánchez, L., Prat Grau, M., & Ventura Vall-Llovera, C. (2023). Enseñar y aprender el deporte a través del aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 47, 164-173.

Castillo Retamal, F., Cárcamo Garrido, B., Aravena Calderón, H., Valenzuela Zakuda, A., Pérez Farías, T., Medel Tapia, C., & Quezada Alacaino, J. (2021). Necesidades Educativas Especiales y Educación Física: Un análisis desde la propuesta curricular ministerial de Chile. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 42, 56-65.

Chancusig, L. H. (2023). La Motivación como Beneficio en las Clases de Educación Física: Una Revisión Sistemática. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(5), Article 5. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5956>

Chuquimarca Males, E. G., Gualacata Cachimuel, N. F., Serrano Aguilar, J. L., López Orozco, L. C., Palacios Zumba, E. M., Chuquimarca Males, E. G., Gualacata Cachimuel, N. F., Serrano Aguilar, J. L., López Orozco, L. C., & Palacios Zumba, E. M. (2024). Inclusión y adaptación en la Educación Física: Estrategias para la participación de estudiantes con discapacidades. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1996-24522024000100025&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Espinoza-Freire, E. E. (2023). La enseñanza de las ciencias sociales mediante el método deductivo. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v2i2.50>

- Etecé. (2025). Juego: Características, tipos y beneficios. <https://humanidades.com/>.
<https://humanidades.com/juego/>
- Fernández, A. M. (2022). *Definición de juego. Historia, tipos y características*.
<https://definicion.com/juego/>
- Fonseca Montoya, S., Requeiro Almeida, R., & Valdés Fonseca, A. (2020). *La inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales vista desde el desempeño de los docentes de la educación básica ecuatoriana*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500438
- Galiano, R. R. G., Astudillo, E. J. R., Sánchez, L. M., & Caraballo, G. de la C. M. (2025). Inclusión efectiva: Estrategia de ejercicios adaptados para estudiantes con Escoliosis en la Educación Física. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 4(10), Article 10. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i10.8844>
- García, M. Á., & Malón, M. A. (with Universidad de Zaragoza). (2024). *¿Cooperación o competición? Emociones, motivación y promoción de la actividad física en primaria*. Universidad de Zaragoza. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://zaguan.unizar.es/record/149614/files/TAZ-TFG-2024-3082.pdf>
- González-Coto, V. A., Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., & Gamonales, J. M. (2022, diciembre). *Goubak: Deporte de equipo para las clases de Educación Física* [Text]. Efdeportes. <https://doi.org/10.46642/efd.v27i295.3465>
- González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: Una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 51(2), 233-269.
<https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Gregory, L. (2023). *Everything to Know About Sensory Play | The Ultimate Guide*.
<https://mybrightwheel.com/blog/everything-to-know-about-sensory-play-the-ultimate-guide>
- Guapi Guamán, F. I. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: Alternativa legítima en el caso de los pueblos

- amazónicos del Ecuador. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(3), 947-958.
- Gudiño Macías, A. A. (2023). *Participación Activa como Estrategia de Conexión e Interacción Oral con los Estudiantes del Aula*. [Thesis].
<https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/4841>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), Article 3.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Gutiérrez, F. G. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 45, 1119-1126. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.90023>
- Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., Luna-González, J., & Gamonales, J. M. (2022). PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA PARA EDUCACIÓN FÍSICA: “CONOCIENDO LOS DEPORTES PARA PERSONAS CON PARÁLISIS CEREBRAL”. *Campo Abierto, Revista de Educación*, 41(1), Article 1.
- Herrera Cáceres, J. L. (2022). *La inclusión educativa de estudiantes con discapacidad: Apoyos, ajustes razonables y alineaciones curriculares que utilizan los docentes del área de educación física del cantón Cuenca* [masterThesis].
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22392>
- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 39-49.
<https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.372>
- Leal Quesada, A. de J. (2024). Los juegos recreativos en el uso del tiempo libre en los niños: Revisión Sistemática. *Journal of Science and Research*, 9(3), Article 3.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural*. (2011).
- Llerandi Padrón, V., & Barrios Palacios, Y. D. (2022). La motivación y el aprendizaje en la clase de educación física: Reflexiones prácticas. *Conrado*, 18(84), 30-39.

- Lli, M. (2023, septiembre 22). Juegos de psicomotricidad para la estimulación infantil. *OrientaBlog*. <https://www.colegioalarcon.com/orientablog/juegos-para-estimular-la-psicomotricidad/>
- López Pérez, T. E., Manzano Pérez, R. S., Manzano Pérez, R. J., & Zumbana Herrera, L. F. (2022). Methodological strategies to strengthen the teaching-learning process in basic education children. *Salud, Ciencia y Tecnología*, 2, 254. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2022254>
- Maldonado García, A. E. (2022). *El juego sensorial y el aprendizaje en la asignatura de Matemática de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Francisco Flor” del Cantón Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35678>
- Mansilla, P., & Abellán, J. (2021). Juegos cooperativos-sensibilizadores para mejorar las actitudes hacia la discapacidad en educación física en educación primaria. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 8(1), 60-80. <https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8640>
- Martínez Heredia, N., Santaella Rodríguez, E., & Rodríguez García, A. M. (2020). *Los ambientes de aprendizaje en Educación física y motivación en las primeras edades*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/62507>
- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Mendieta León, J. E., Zambrano Mendoza, Y. Y., Quizhpe Cueva, J. L., & Jumbo Vélez, J. P. (2023). Inclusión y accesibilidad a la educación superior en Ecuador. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e28>
- Mendoza-Santana, M. I., Cárdenas-Sacoto, J. H., Mendoza-Santana, M. I., & Cárdenas-Sacoto, J. H. (2022). Importancia de la participación familiar en la educación de los estudiantes del nivel inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(2).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2308-01322022000200024&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Menescardi, C., & Villarrasa-Sapiña, I. (2022). *Deportes alternativos y su influencia en la motivación del alumnado*. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3844>
- Mesías, G. A., Salazar Churaco, C. A., Andrade Naranjo, D. S., & Tapia Pazmiño, J. G. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(9), 1332-1348.
- Moncada Milán, R. (2023). *Juegos cooperativos vs juegos competitivos*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62330>
- Montano, J. (2021, marzo 28). Investigación no experimental: Qué es, características, ventajas, ejemplos. *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/investigacion-no-experimental/>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), Article 2.
- Moya Tipán, C. V. (2016). *Juegos tradicionales quiteños en el fortalecimiento de la identidad cultural de niños y niñas de 5 a 6 años*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/www.dspace.uce.edu.ec>
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física (Traditional games: A pedagogical tool to foster affectivity in physical education). *Retos*, 38, 166-172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Nakayama, L. (2023). *Miradas posibles al juego en la educación y en la educación física – Editorial Universitaria UPC*. <https://editorial.upc.edu.ar/publicaciones/miradas-posibles-al-juego-en-la-educacion-y-en-la-educacion-fisica/>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa—Cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U. <https://edicionesdelau.com/producto/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-cualitativa-y-redaccion-de-la-tesis-5a-edicion/>

- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>
- Oviedo Santacruz, A. V. (2021). *Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. <http://hdl.handle.net/11634/35287>
- Párraga-Salvatierra, N. del C., Vera-Arcentales, F. O., Bazurto-Briones, N. A., Mendoza-Castro, A. M., & Barcia-Briones, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>
- Peña Guzmán, V. R., Castro Andino, A. V., González Acosta, E. de J., & Perlaza Cañizares, J. A. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), Article 3. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Pérez Márquez, E. A., Ortega Neri, H. M., Ortega Neri, C. M., Gómez Bugarín, A., & Meléndrez Chávez, A. (2021). Educación inclusiva con alumnos regulares y con necesidades educativas especiales en el aula. *Revista de Educación Inclusiva*, 14(1), Article 1.
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2023, marzo 15). *Juego Cooperativo*. <https://definicion.de/juego-cooperativo/>
- Pérez Santodomingo, I. (2023). Inclusión en el aula de Educación Física: Superando barreras y fomentando la participación de todos. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 3(3), 1-5.
- Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R., & Osorio, A. (2021). *Juego de roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. Educrea. <https://educra.cl/juego-de-roles-una-estrategia-pedagogica-para-el-fortalecimiento-de-la-convivencia/>
- Portilla Menacho, G. E., & Honorio Valverde, C. F. (2022). *Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los*

estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E.P. “Buena Esperanza” del Distrito de Nuevo Chimbote, 2021.

<https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3886>

Posso-Pacheco, R. J., Barba-Miranda, L. C., Rodríguez-Torres, Á. F., Núñez-Sotomayor, L. F. X., Ávila-Quinga, C. E., Rendón-Morales, P. A., Posso-Pacheco, R. J., Barba-Miranda, L. C., Rodríguez-Torres, Á. F., Núñez-Sotomayor, L. F. X., Ávila-Quinga, C. E., & Rendón-Morales, P. A. (2020). Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 294-311. <https://doi.org/10.15359/ree.24-3.14>

Posso-Pacheco, R. J., & Miranda, L. C. B. (2024). El docente inclusivo: Liderando el cambio hacia una educación accesible para estudiantes con discapacidad. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(9), Article 9. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i9.8735>

Prieto Prieto, J., Galán Jiménez, N., Barrero Sanz, D., & Cerro Herrero, D. (2021). La sala de psicomotricidad para el trabajo de educación física en educación infantil: Un estudio exploratorio. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 39, 106-111.

Rocuant Urzúa, A., Treviño Villarreal, E., & Ocete Calvo, M. del C. (2024). Factores asociados a la actitud de estudiantes sin discapacidad hacia la inclusión de estudiantes en situación de discapacidad en educación física: Una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 35(4), 849.

Rodríguez-Fernández, J. E., Ramos-Vizcaíno, A., & Gigirey-Vilar, A. (2021). LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR COMO VÍA DE INCLUSIÓN DEL ALUMNADO INMIGRANTE EN EDUCACIÓN PRIMARIA. *Journal of Sport and Health Research*, 13(3), Article 3.

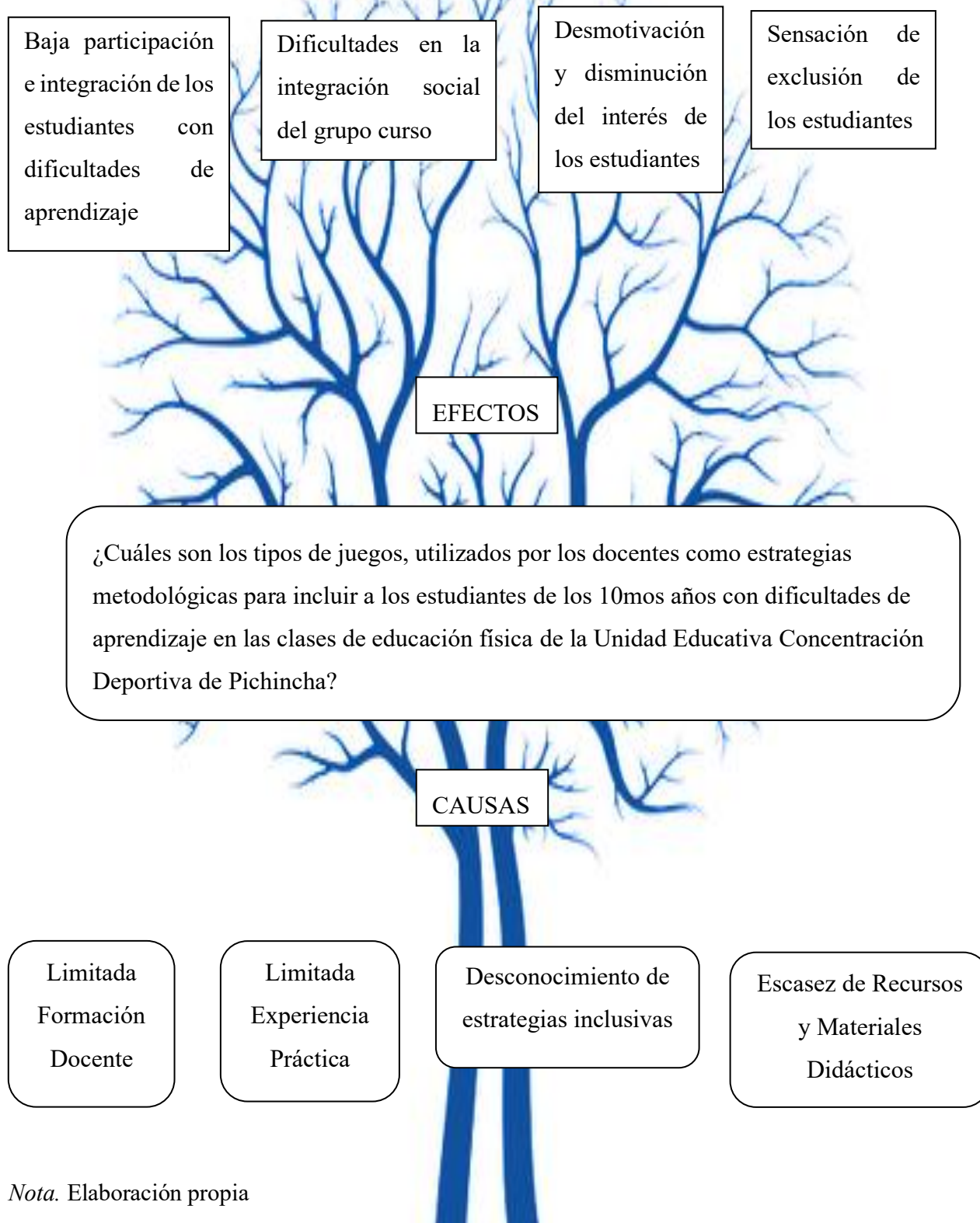
Rouissi, A., García Martínez, S., & Ferriz Valero, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(269), Article 269. <https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1974>

- Ruiz Álvarez, M. I., Mora Álvarez, M. L., Iribar, G. P., & Maqueira Caraballo, G. de la C. (2024). El juego como estrategia metodológica para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual a la clase de educación física. *Polo del Conocimiento*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6866>
- Siahaan, M. K. (2022). Education For Children With Special Needs. *The Explora*. <https://doi.org/10.51622/explora.v8i2.642>
- Simbaña Haro, M., González Romero, M., Obando Tasiguano, C., & Hinojosa Cazco, G. (2022). El juego: Una mirada desde los diferentes autores. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(Extra 6-2), 145-156.
- Sola Martínez, T., López Núñez, J. A., Moreno Guerrero, A. J., Sola Reche, J. M., & Pozo Sánchez, S. (2020). *Investigación Educativa e Inclusión Retos actuales en la sociedad del siglo XXI*. DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid. <http://www.dykinson.es>
- Trujillo Holguín, J. A., Rios Castillo, A. C., & Garcia Leos, J. L. (2020). *Desarrollo Profesional Docente. Reflexiones Y Experiencias De Inclusión En El Aula*. <http://archive.org/details/trujillo-j.-desarrollo-profesional-docente.-reflexiones-y-experiencias-de-inclusion-en-el-aula>
- UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020, América Latina y el Caribe: Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374615>
- Urra Tobar, B., Reyno Freundt, A. M., Fehrenberg Gaete, M. J., & Muñoz Lara, M. (2020). Paradigma educativo y habilidades del profesor asociadas a la percepción de rol docente en Educación Física de estudiantes chilenos. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 37, 362-369.
- Valdivieso Guamán, D. A., Jarrín Navas, S. A., & Romero Frómata., E. (2023). Responsabilidad Diversión Autoestima como Predictor de la Satisfacción en la clase de Educación Física—ProQuest. *PACHA. Revista de Estudios*, Tomo 4, N.º 10,. <https://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.182>

- Vásquez Guachisaca, J. L., & Rojas Valdés, G. R. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1996-24522024000100010&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Villa, M. E. (2023). Entre enseñar juego y dar juego. *Revista Ludicamente*, 11(23), 3.
- Villacís Vera, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, 10, 91-94.
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), Article 4.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D. L. Á., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), Article 3.
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

ANEXOS

Anexo 1 Árbol de Problemas



Nota. Elaboración propia

Anexo 2 Matriz de Coherencia

Problema	Objetivo general
¿Cuáles son los tipos de juegos, utilizados por los docentes como estrategias metodológicas para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha?	Evaluar el tipo de juego que utilizan los docentes como estrategia metodológica para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha
Interrogantes de investigación	Objetivos específicos
¿Cuáles son los tipos de juegos que utilizan los docentes con mayor frecuencia para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha? ¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha? ¿Qué elementos debe contener la guía didáctica de juegos que incluyan a estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha?	➤ Identificar los tipos de juegos que utilizan los docentes con mayor frecuencia para incluir a los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha. ➤ Analizar las dificultades de aprendizaje más frecuentes que presentan los estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha. ➤ Elaborar una guía didáctica de juegos que incluyan a estudiantes de los 10mos años con dificultades de aprendizaje en las clases de educación física de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.

Nota. Elaboración propia

Anexo 3 Matriz Categorical

CONCEPTO	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Las actividades lúdicas enriquecen el aprendizaje, favorecen el desarrollo integral del niño y proporcionan un entorno escolar estimulante y significativo	El Juego como estrategia metodológica	El juego	Importancia del juego
			Características del juego
			El Juego como Herramienta Pedagógica
		Tipología del juego	Juego Tradicional
			Juego Sensorial
			Juego Cooperativo
			Juego Psicomotor
			Juego Competitivo
			Juego Simbólico
			Juego Adaptados o inclusivos
			Juego Recreativo
La educación inclusiva es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, orígenes o necesidades, tengan acceso a un aprendizaje de calidad en un ambiente adecuado y que satisfaga sus necesidades	Inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje	Nivel de participación del estudiante	Grado de integración en las actividades
			Interacción con sus compañeros
			Nivel de disfrute y motivación
		Adaptaciones en las actividades físicas	Modificaciones de las reglas y materiales
			Actividades diferenciadas
			Uso de apoyos y asistentes
		Actitud del grupo hacia la inclusión	Empatía entre compañeros
			Colaboración en equipos
			Disposición a incluir estudiantes con dificultades

Nota. Elaboración propia

Anexo 4 Matriz Operacional de variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento	Fuente
El Juego como estrategia metodológica	Las actividades lúdicas enriquecen el aprendizaje, favorecen el desarrollo integral del niño y proporcionan un entorno escolar estimulante y significativo	El juego	Importancia del juego	Entrevista	Docente
			Características del juego	Entrevista	Docente
			El Juego como Herramienta Pedagógica	Entrevista	Docente
		Tipología del juego	Juego Tradicional	Entrevista	Docente
			Juego Sensorial	Entrevista	Docente
			Juego Cooperativo	Entrevista	Docente
			Juego Psicomotor	Entrevista	Docente
			Juego Competitivo	Entrevista	Docente
			Juego Simbólico	Entrevista	Docente
			Juego Adaptados o inclusivos	Entrevista	Docente
			Juego Recreativo	Entrevista	Docente
Inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje	La educación inclusiva es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, orígenes o necesidades, tengan acceso a un aprendizaje de calidad en un ambiente adecuado y que satisfaga sus necesidades	Nivel de participación del estudiante	Grado de integración en las actividades	Observación	Estudiante
			Interacción con sus compañeros	Observación	Estudiante
			Nivel de disfrute y motivación	Entrevista/ Encuesta / Observación	Estudiante / Docente
		Adaptaciones en las actividades físicas	Modificaciones de las reglas y materiales	Entrevista	Docente
			Actividades diferenciadas	Entrevista/ Encuesta / Observación	Estudiante / Docente
			Uso de apoyos y asistentes	Entrevista	Docente
		Actitud del grupo hacia la inclusión	Empatía entre compañeros	Encuesta	Estudiante
			Colaboración en equipos	Encuesta	Estudiante
			Disposición a incluir estudiantes con dificultades	Encuesta	Estudiante

Nota. Elaboración propia

Anexo 5 Técnicas e instrumentos validados por criterio de expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE



Facultad de
Posgrado

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, **Luis Alexander Moran Gaibor** con **CI: 1714758966**, de profesión Entrenador y Docente, con grado de Magister, ejerciendo actualmente como **INSPECTOR GENERAL Y DOCENTE**, en la institución **“UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CONCENTRACION DEPORTIVA DE PICHINCHA”**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento Entrevista a Docentes, a los efectos de su aplicación en el trabajo de investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
CONGRUENCIA DE ÍTEMS				✓
AMPLITUD DE CONTENIDO				✓
REDACCIÓN DE ÍTEMS				✓
CLARIDAD Y PRECISIÓN				✓
PERTINENCIA				✓

Fecha: 21 MAYO 2025

Firma:



Unidad Educativa Particular
Concentración Deportiva de Pichincha
Formando personas para la excelencia deportiva.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe **José Eduardo Moncayo Aguirre** con cedula de identidad N° 1704891488, de profesión Docente con grado de Doctor, ejerciendo actualmente como **RECTOR**, en la institución. **“UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CONCENTRACION DEPORTIVA DE PICHINCHA”**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento Encuesta a Estudiantes, a los efectos de su aplicación en el trabajo de investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
CONGRUENCIA DE ÍTEMS				✓
AMPLITUD DE CONTENIDO				✓
REDACCIÓN DE ÍTEMS				✓
CLARIDAD Y PRECISIÓN				✓
PERTINENCIA				✓

Fecha: 21 de mayo de 2025

Firma:

Dr. José Moncayo

Unidad Educativa Particular Concentración Deportiva de Pichincha
Calle 10 de Agosto 1000, Ibarra - Ecuador
Teléfono: 0995 444 444

Anexo 6 Certificado de solicitud de autorización para aplicar los instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE



Quito 20 de mayo de 2025

Doctor. Jose Moncayo

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CONCENTRACION
 DEPORTIVA DE PICHINCHA**

Presente. –

Asunto: Solicitud de autorización para aplicación de investigación.

De mi consideración,

Reciba un cordial saludo, deseándole éxitos en sus funciones asignadas. Me dirijo a usted con el fin de solicitar su autorización para llevar a cabo la aplicación de mi investigación en el Décimo Año de Educación General Básica.

Mi tema de investigación titulado: “El juego como estrategia metodológica utilizada por los docentes para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje, en las clases de educación física, de los décimos años de educación general básica, de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha”. Tiene como objetivo analizar y proponer estrategias que fomenten el uso del juego como estrategia metodológica durante las hora de educación física, contribuyendo en algo el desarrollo integral de los estudiantes de su institución.

Para la recolección de datos, se empleará actividades planificadas que no interferirán con el desarrollo normal de las clases y serán ejecutados en horarios previamente coordinados con los docentes responsables del curso mencionado.

Agradezco de antemano su valiosa colaboración y quedo atento a su respuesta.

Atentamente
 Lcdo. Héctor Hurtado



Unidad Educativa Particular
 Concentración Deportiva de Pichincha
 Formando para la excelencia educativa.

Anexo 7 Entrevista a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE



ENTREVISTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA

CUESTIONARIO:

1. ¿Cuál considera que es la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes?
2. ¿Ha recibido formación específica sobre inclusión educativa y/o estrategias lúdicas para estudiantes con dificultades de aprendizaje?
3. Cuando hablamos de "incluir" a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en Educación Física, ¿Qué significa eso para usted en la práctica diaria?
4. ¿Qué dificultades de aprendizaje son las más frecuentes en sus estudiantes durante las horas de clase?
5. ¿Según su criterio personal podría describir los tipos de juegos que suele utilizar con mayor frecuencia para fomentar su participación e integración?
6. ¿Cómo adapta o modifica los juegos para facilitar la participación de estudiantes con dificultades de aprendizaje?
7. Desde su experiencia, ¿Qué estrategias implementa para fomentar el juego cooperativo entre los estudiantes?
8. ¿Qué estrategias utiliza durante el desarrollo del juego para apoyar la participación de estudiantes con dificultades de aprendizaje?
9. ¿Qué estrategias utiliza para fomentar la empatía entre compañeros durante las actividades lúdicas?
10. ¿Qué desafíos o barreras ha encontrado al utilizar el juego para incluir a estudiantes con dificultades de aprendizaje?

¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!

Anexo 8 Encuesta a estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE EDUCACION BASICA

Estimado(a) estudiante:

La presente encuesta tiene como objetivo conocer las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre el juego y la inclusión de estudiantes con problemas de aprendizaje las clases de educación física. Queremos comprender la realidad educativa, para poder diseñar actividades que sean divertidas y beneficiosas para ti y tus compañeros.

Es importante que respondas con sinceridad, ya que no existen respuestas correctas o incorrectas. Tus opiniones nos ayudarán a mejorar y crear un ambiente más dinámico y entretenido en la institución.

Marque con una X según crea conveniente.

1. Consideras que jugar es muy importante para tu aprendizaje en el colegio

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

2. Los juegos en los que participas en el colegio suelen ser divertidos y entretenidos

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

3. Generalmente, te sientes integrado/a y parte del grupo en las actividades de juego que se realizan con tus compañeros/as.

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

4. Consideras que tu profesor/a explica los juegos de manera que todos los entiendan fácilmente, incluyendo a todos los estudiantes del aula.
- ☐ Totalmente en desacuerdo
 - ☐ En desacuerdo
 - ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - ☐ De acuerdo
 - ☐ Totalmente de acuerdo
5. Consideras que tu profesor/a, debe cambiar las reglas o la forma de jugar para que tus compañeros con dificultades puedan participar mejor?
- ☐ Totalmente en desacuerdo
 - ☐ En desacuerdo
 - ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - ☐ De acuerdo
 - ☐ Totalmente de acuerdo
6. Consideras que el uso de apoyos (como tarjetas con imágenes, materiales con texturas especiales, etc.) es útil para que más compañeros/as puedan entender y participar en los juegos.
- ☐ Totalmente en desacuerdo
 - ☐ En desacuerdo
 - ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - ☐ De acuerdo
 - ☐ Totalmente de acuerdo
7. Disfrutas más de los juegos cuando todos en tú equipo trabajan unidos, se ayudan mutuamente y comparten responsabilidades.
- ☐ Totalmente en desacuerdo
 - ☐ En desacuerdo
 - ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - ☐ De acuerdo
 - ☐ Totalmente de acuerdo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

8. En los juegos de Educación Física, sientes que todos tienen la oportunidad de divertirse y sentirse parte del grupo, sin importar si tienen dificultades

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

9. Tu profesor/a utiliza diferentes tipos de juegos (ej. juegos en equipo, juegos con materiales adaptados) para que todos puedan participar según sus capacidades

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

10. Te sientes bien y estás dispuesto/a. ha incluir en tu grupo de juego a compañeros/as que puedan tener alguna dificultad de aprendizaje para participar.

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!

Anexo 9 Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO



MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Marque con una x según crea conveniente.

ASPECTOS A OBSERVAR		1	2	3	4	5
1	Los estudiantes se integran a las actividades planificadas por el docente.					
2	Los estudiantes interactúan entre si durante las actividades.					
3	Los estudiantes están motivados durante las horas de clase.					
4	Los estudiantes disfrutan las actividades planificadas durante las horas de clase.					
5	Los estudiantes participan de las actividades diferenciadas, que se realizan en las clases de educación física.					
6	Los estudiantes colaboran en las actividades, con sus compañeros, durante las horas de clase.					
7	Los estudiantes entienden las adaptaciones a las reglas de juego.					
8	Los estudiantes realizan preguntas, sobre el uso de apoyos y ayudas durante las clases.					
9	Los estudiantes forman equipos con los estudiantes con dificultades de aprendizaje.					
10	Durante los juegos competitivos los estudiantes, con dificultades de aprendizaje se integran a los grupos.					

1. Siempre; 2. Casi Siempre; 3. A veces; 4. Casi nunca; 5. Nunca

Anexo 10 Certificado de aplicación los instrumentos de investigación por la institución educativa



**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA**
Por el deporte hacia la excelencia educativa

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA

CERTIFICADO

Que el Sr. Héctor Hurtado, portador de la cédula de ciudadanía No. 1717837304, ha aplicado los instrumentos de investigación, encuesta, entrevista y ficha de observación correspondientes para su investigación titulada:

“El juego como estrategia metodológica utilizada por los docentes para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje, en las clases de Educación Física de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha.”

Dicho proceso fue desarrollado conforme a los lineamientos académicos establecidos por la institución, cumpliendo con los requisitos metodológicos y éticos que garantizan la validez del estudio realizado.

Se expide el presente certificado a solicitud del interesado, para los fines que estime convenientes.

En Quito, a los 30 días del mes de mayo del año 2025.

Firma

Atentamente,



Unidad Educativa Particular
Concentración Deportiva de Pichincha
Por el deporte hacia la excelencia educativa.

Dr. José E. Moncayo A. GM
Unidad Educativa Particular Concentración Deportiva de Pichincha
Rector

“Por el deporte hacia la excelencia educativa”

📍 La Condamine y Manuel Cajías
📞 Celular: 593 9 9982 7176
📍 Quito – Ecuador
☎️ Cálles 17104280

✉ Email: info@edudeporte.ec
🌐 www.edudeporte.ec
📱 uepcdp
📺 @uepcdp

Anexo 11 Certificado del Abstract



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA
 Por el deporte hacia la excelencia educativa

UNIDAD EDUCATIVA CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA

CERTIFICADO DE CONSTANCIA

Se deja constancia que el docente Carvajal Quiguango Omar Abraham, portador de la cédula de ciudadanía No. 1721997003, en calidad de Docente de Inglés de la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, revisó con fines de validación el abstract del trabajo de investigación:

“El juego como estrategia metodológica utilizada por los docentes para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en las clases de Educación Física del 10.º EGB en la U.E.P. CDP”.

La revisión fue realizada en el marco del acompañamiento académico y con el objetivo de asegurar la correcta redacción y coherencia del resumen en inglés para su presentación oficial.

Se expide la presente constancia a petición de parte interesada, en Quito, a los 02 días del mes de junio de 2025.

Atentamente,

Lic. Omar Abraham Carvajal Quiguango
Unidad Educativa Particular Concentración Deportiva de Pichincha
Docente
 “Por el deporte hacia la excelencia educativa”



Unidad Educativa Particular
 Concentración Deportiva de Pichincha
 Por el deporte hacia la excelencia educativa

📍 La Condamine y Manuel Cajías
 📞 Celular: 593 9 9982 7176
 📍 Quito – Ecuador
 📠 171101000

✉ Email: info@edudeporte.ec
 🌐 www.edudeporte.ec
 📺 uepcdp

Anexo 12 Certificado de Socialización de la Propuesta



**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA**
Por el deporte hacia la excelencia educativa

UNIDAD EDUCATIVA CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA

CERTIFICADO

La Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha certifica que el Sr. Hurtado Guillén Héctor Paul, portador de la cédula de ciudadanía No. 1717837304, socializó el día de hoy, 2 de junio de 2025, la guía didáctica titulada:

“El juego como estrategia metodológica utilizada por los docentes para incluir a los estudiantes con dificultades de aprendizaje en las clases de Educación Física del 10.º EGB en la U.E.P. CDP”.

Esta actividad fue realizada como parte del proceso de difusión académica del trabajo de investigación, dirigida a la comunidad educativa con el fin de promover prácticas pedagógicas inclusivas y metodológicamente efectivas en el área de Educación Física.

Se expide el presente certificado para los fines pertinentes.

Atentamente,

Dr. José Moncayo Aguirre
Unidad Educativa Particular Concentración Deportiva de Pichincha
Rector
“Por el deporte hacia la excelencia educativa”



Unidad Educativa Particular
Concentración Deportiva de Pichincha
Por el deporte hacia la excelencia educativa

Anexo 13 Certificado del Turnitin concedido por el director de trabajo de grado

Página 1 of 166 - Portada

Identificador de la entrega (trnsid): 21463-464116010

Héctor Paúl Hurtado Guillén**El juego como estrategia metodológica utilizada por los docentes para incluir a los estudiantes con**

Universidad Técnica del Norte

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnsid: 21463-464116010

Fecha de entrega

2 jun 2025, 12:59 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

3 jun 2025, 9:39 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

El juego como estrategia metodológica utilizada por los docentes para incluir a los estudiantes c...pdf

Tamaño de archivo

4.4 MB

161 Páginas**40,218 Palabras****233,726 Caracteres**

Página 1 of 166 - Portada

Identificador de la entrega (trnsid): 21463-464116010

5% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▮ Bibliography
- ▮ Quoted Text
- ▮ Cited Text
- ▮ Small Matches (less than 10 words)

Exclusions

- ▮ 317 Excluded Matches

Top Sources

- 4%  Internet sources
- 2%  Publications
- 4%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Anexo 14 Fotografías de evidencia de la aplicación de entrevistas y encuestas en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha



Fuente: Héctor Hurtado (2025)



Fuente: Héctor Hurtado (2025)



Fuente: Héctor Hurtado (2025)

Anexo 15. Socialización de la Guía Didáctica.



Fuente: Héctor Hurtado (2025)