



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN
SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA
SÁENZ”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciadas en Educación Básica.

Autoras:

CÁCERES LESANO, Joselyn Celeste

LLANO YASIG, Andrea Liliana

Tutor:

LÓPEZ RODRÍGUEZ, Luis Gonzalo Dr. PhD.

Pujilí – Ecuador

Febrero 2023

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **Joselyn Celeste Cáceres Lesano & Andrea Liliana Llano Yasig**, declaramos ser autores del proyecto de investigación; **“EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA SÁENZ”**, siendo el Dr. PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez tutor del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.



Joselyn Celeste Cáceres Lesano

C.I. 1750997775



Andrea Liliana Llano Yasig

C.I. 0504174319

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA SÁENZ”, de las postulantes **Joselyn Celeste Cáceres Lesano & Andrea Liliana Llano Yasig**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, Febrero, 2023



Dr. PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez

C.I. 1801701945

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

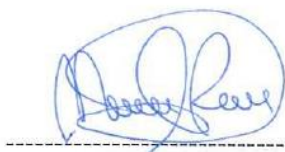
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes: **Joselyn Celeste Cáceres Lesano & Andrea Liliana Llano Yasig** con el título de Proyecto de Investigación: **“EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA SÁENZ”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, Febrero, 2023

Para constancia firman:



MSc. Mayra Verónica Riera Montenegro

C.I. 050299 2308

Lector 1



PhD. Melquiadez Pérez Mendoza

C.I. 1756415491

Lector 2



PhD. Nelson Arturo Corrales Suárez

C.I. 0501927297

Lector 3

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto a mi hija Nean, por ser el motor que me ha impulsado a seguir adelante, por tu amor sincero y la alegría que me brindas. A mi madre Silvia, por ser fuente de inspiración y mi apoyo incondicional, que con su ejemplo me enseñó a luchar por mis sueños. A mis queridos hermanos, Steven, Gregory y Matías, por ser fieles compañeros en este camino y estoy segura que este logro lo sienten suyo también. A mi tía Jazmín que, con su tenacidad, me impulsó a no desistir cuando no encontraba mi camino. A mis abuelos, Adán y Graciela, quienes a pesar de la distancia me han alentado para alcanzar los propósitos de vida y mis más anhelados sueños. A mis amigas que me han brindado apoyo en este proceso, que con sus risas y momentos logramos cumplir esta importante meta.

Joselyn Celeste

El presente trabajo investigativo lo dedico a mi madre, quien con su amor incondicional me ha apoyado. A mi hermano, abuelos, tías y tíos quienes con sus sabios consejos y palabras de aliento me han permitido llegar a cumplir uno de los anhelos más deseados, especialmente por estar siempre a mi lado en las adversidades dándome fuerza para salir adelante, demostrarme que la vida sin obstáculos no es vida y que Dios nos da oportunidades para culminar una etapa y alcanzar un logro más, todo este esfuerzo es para ustedes quienes han sido un apoyo importante para cumplir mi meta.

Andrea Liliana

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser nuestra guía y compañero en el largo camino de momentos de dificultad y debilidad en nuestras vidas, dándonos sabiduría, entendimiento e inteligencia para cumplir con éxito y gozo nuestra meta propuesta.

De la misma manera, agradecemos a nuestras familias, por sus sabios consejos y palabras de aliento en las adversidades e inconvenientes que se presentaron, gracias por el apoyo incondicional que nos brindaron para cumplir nuestra meta.

Por último, a mi compañera de tesis por el esfuerzo invertido al presente proyecto, a la Universidad Técnica de Cotopaxi por ser una institución humanista que forma entes competitivos, productivos y sobre todo humanistas ante la sociedad, a nuestro tutor Dr. Luis Gonzalo López Rodríguez que con su capacidad profesional y experiencia laboral fue un excelente guía y asesor en este proyecto de investigación.

Joselyn Celeste

Andrea Liliana

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TEMA: “EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA SÁENZ”

Autoras:

Cáceres Lesano Joselyn Celeste

Llano Yasig Andrea Liliana

RESUMEN

La educación comprende ser un proceso de socialización, mismo que es considerado fundamental para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes, puesto que, permite generar aprendizajes en base a la conciencia conductual y cultural, para así, formar entres productivos ante la sociedad. En tal sentido, actualmente se han presentado retos en donde la comunidad educativa debe adaptarse a las distintas realidades y necesidades para garantizar un proceso de aprendizaje significativo, por ende, es importante que la educación sea inclusiva, tanto en el ámbito académico como en lo social. Es por ello que, el presente proyecto de investigación tuvo como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia para la inclusión socioeducativa en los niños, niñas del segundo y tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, puesto que, al fomentar un ambiente inclusivo se podrá romper las barreras que limitan la interacción entre pares, el aprendizaje sea significativo y tangible. Asimismo, se busca que el ser humano aprenda jugando para ser un ente libre, fortalezca valores y prevalezca la equidad e igualdad de oportunidades. Este trabajo se realizó mediante el uso de la investigación mixta, debido a que se orienta hacia lo cualitativo y cuantitativo, de igual forma, las técnicas utilizadas fueron; la entrevista y la encuesta con sus respectivos instrumentos; guía de entrevista y cuestionario. La propuesta educativa fue el diseño de una guía de juegos lúdicos, los cuales buscan fortalecer la inclusión socioeducativa en los estudiantes.

Palabras Claves: Juego, estrategia, lúdica, inclusión social, educación, aprendizaje, socioeducativo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TOPIC: “PLAYFUL GAMES AS A STRATEGY FOR SOCIAL INCLUSION IN SECOND- AND THIRD-YEAR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS OF THE MANUELITA SÁENZ EDUCATIONAL UNIT”

Authors:

Cáceres Lesano Joselyn Celeste

Llano Yasig Andrea Liliana

ABSTRACT

Education is a process of socialization, which is considered fundamental for the development of children and adolescents, since it generates learning based on behavioral and cultural awareness, in order to form productive individuals for society. In this sense, currently there are challenges where the educational community must adapt to the different realities and needs to ensure a meaningful learning process, therefore, it is important that education is inclusive, both academically and socially. For this reason, the present research project aims to propose playful games as a strategy for socio-educational inclusion in children in the second and third years of basic education at the "Manuelita Sáenz" Educational Unit, since by promoting an inclusive environment, it will be possible to break down the barriers that limit interaction among peers, and learning will be meaningful and tangible. Likewise, it is sought that the human being learns by playing in order to be a free entity, strengthen values and prevail equity and equal opportunities. This work was carried out through the use of mixed research, because it is oriented towards the qualitative and quantitative, likewise, the techniques used were; interview and survey with their respective instruments; interview guide and questionnaire. The educational proposal was the design of playful games guide, which seek to strengthen the socio-educational inclusion of students.

Keywords: Play, strategy, ludic, social inclusion, education, learning, socio-educational.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **“EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA SÁNEZ”** presentado por: **Joselyn Celeste Cáceres Lesano** y **Andrea Liliana Llano Yasig**, egresadas de la Carrera de: **Educación Básica**, perteneciente a la **Extensión de Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Febrero del 2023

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. José Ignacio Andrade
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC
CI: 0503101040

ÍNDICE

PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
ÍNDICE	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
Contextualización del Problema	5
Delimitación del Problema	6
Formulación del Problema	7
5. OBJETIVOS	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	8
7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	9
Antecedentes	9
Marco Teórico	11
<i>El Juego</i>	11
<i>Lúdica</i>	18
<i>Inclusión</i>	21
8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS	26
9. METODOLOGÍAS	26
Enfoque	27
Tipos de Investigación	28

Método.....	29
Técnicas.....	30
Instrumentos.....	31
Población.....	32
10. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	32
Análisis de la Entrevista.....	32
Análisis de la Encuesta.....	39
11. IMPACTOS.....	55
12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	56
13. PROPUESTA.....	56
Introducción.....	56
Objetivos de la Propuesta.....	57
Justificación.....	57
Desarrollo de la Propuesta.....	59
Explicación de la Propuesta.....	68
14. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	68
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
Conclusiones.....	74
Recomendaciones.....	75
16. REFERENCIAS.....	76
17. APÉNDICES.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Beneficiarios Directos.....	4
Tabla 2. Beneficiarios Indirectos.....	4
Tabla 3. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.....	8
Tabla 4. Sexo.....	40
Tabla 5. Edad.....	41
Tabla 6. Apreciación dentro de la escuela.....	42
Tabla 7. Apodos entre compañeros.....	43
Tabla 8. Sentimiento de tristeza por no ser incluido.....	44
Tabla 9. Rechazo dentro de la escuela.....	45
Tabla 10. Respeto a sus compañeros/as.....	46
Tabla 11. Tipo de actividades a realizarse en clase.....	47
Tabla 12. Diferencias socioeconómicas.....	48
Tabla 13. Aceptación de juegos entre compañeros.....	49
Tabla 14. Estudiantes con dificultad de movilidad.....	50
Tabla 15. Oportunidades de hombres y mujeres.....	51

Tabla 16. Aceptación de personas extranjeras	52
Tabla 17. Actitudes para ayudar a los demás.....	53
Tabla 18. Importancia del juego para la inclusión	54
Tabla 19. Presupuesto para la propuesta del proyecto	56

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Sexo.....	40
Gráficos 2 Edad.....	41
Gráfico 3 Apreciación dentro de la escuela	42
Gráfico 4 Apodos entre compañeros.....	43
Gráfico 5 Sentimiento de tristeza por no ser incluido.....	44
Gráfico 6 Rechazo dentro de la escuela	45
Gráfico 7 Respeto a sus compañeros/as	46
Gráfico 8 Tipo de actividades a realizarse en clase	47
Gráfico 9 Diferencias socioeconómicas.....	48
Gráfico 10 Aceptación de juegos entre compañeros.....	49
Gráfico 11 Estudiantes con dificultad de movilidad	50
Gráfico 12 Oportunidades de hombres y mujeres.....	51
Gráfico 13 Aceptación de personas extranjeras	52
Gráfico 14 Actitudes para ayudar a los demás	53
Gráfico 15 Importancia del juego para la inclusión	54
Gráfico 16 Primera parte de la guía de entrevista al docente.....	89
Gráfico 17 Segunda parte de la guía de entrevista al docente.....	90
Gráfico 18 Primera parte de la encuesta a estudiantes	95
Gráfico 19 Segunda parte de la encuesta a estudiantes.....	96
Gráfico 20 Tercera parte de la encuesta a estudiantes	97
Gráfico 21 Cuarta parte de la encuesta a estudiantes	98
Gráfico 22 Aplicación de la entrevista dirigida al docente	99
Gráfico 23 Explicación de la encuesta dirigida al estudiante.....	100
Gráfico 24 Aplicación de la encuesta dirigida a estudiantes.....	100
Gráfico 25 Primera ficha de valoración de expertos	101
Gráfico 26 Primera ficha de valoración de expertos	102
Gráfico 27 Segunda ficha de valoración de expertos.....	103
Gráfico 28 Segunda ficha de valoración de expertos.....	104

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: El juego lúdico como estrategia para la inclusión social en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

Fecha de inicio: octubre 2022

Fecha de finalización: febrero 2023

Lugar de ejecución: El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, ubicada en el Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Facultad Académica que auspicia:

Extensión Pujilí

Carrera que auspicia:

Educación Básica

Equipo de Trabajo:

Tutor: Dr. PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez

Investigadoras:

Nombre: Cáceres Lesano Joselyn Celeste

C.I. 1750997775

Teléfono: 0983271135

Correo: joselyn.caceres7775@utc.edu.ec

Nombre: Llano Yasig Andrea Liliana

C.I. 0504174319

Teléfono: 0983733922

Correo: andrea.llano4319@utc.edu.ec

Área de Conocimiento: Educación

Línea de investigación: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera: Educación y sociedad

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La educación es un proceso de socialización fundamental en la vida del ser humano, puesto que permite asimilar y aprender conocimientos, además de generar conciencia conductual y cultural, mismo que define al hombre como entes productivos ante la sociedad, por ende, es importante que la educación sea inclusiva en lo académico y lo social. Es por ello que, el presente proyecto de investigación tiene como finalidad impulsar el juego lúdico como estrategia de inclusión social, puesto que el ser humano aprende jugando y el jugar significa ser libre, compartir, divertirse, aprender y mostrarse tal cual son, fomentando la equidad e igualdad de oportunidad.

Al respecto, Saca & Sarmiento (2010) expresan que “el juego es la esencia del niño y niña, que interactúa y asume roles de la realidad convirtiéndose en una poderosa herramienta en las actividades de la vida cotidiana y para el desarrollo social” (p.1). Por lo tanto, el juego permite al niño desenvolverse en su esencia natural, debido a que son instantes de intervención, diversión, creación y motivación entre sus pares dentro de la sociedad, de modo que permite la inclusión y equidad con los mismo, haciendo posible que los deseos inalcanzables se conviertan en experiencias propias del ser humano.

Actualmente el juego es considerado una actividad de diversión para el ser humano, sin embargo, el juego lúdico por otro lado, es considerado como una estrategia educativa y de inclusión social, puesto que posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa e imaginativa, de manera creativa e interactiva, permitiendo al estudiante salir de la rutina tradicional y aprender de manera didáctica, integrándose con diferentes entes sociales, de manera que desarrollan la empatía dentro de la sociedad.

Es así que, los beneficiarios de este proyecto de investigación son los estudiantes del segundo y tercer año de Educación General Básica “Manuelita Sáenz”, ya que les permitirá conocer diferentes estrategias lúdicas que promoverá la inclusión social con sus pares, dentro y fuera de las actividades académicas. Por lo tanto, el impacto del estudio sobre el juego y la inclusión social se concentra en apoyar al

aprendizaje desde un punto de vista más diverso para con los estudiantes, buscando promover el conocimiento mediante la aplicación de actividades dentro y fuera del aula, obteniendo como resultado un aprendizaje significativo y activo. La presente investigación favorecerá en la comprensión de que la educación inclusiva necesita de cambios prácticos, dado que es vista como un modelo para la aproximación al desarrollo de todo el sistema educativo.

Se entiende que a lo largo del tiempo se ha tratado de buscar diversidad de herramientas que logren disminuir la exclusión social, situación que permite desarrollar el presente proyecto investigativo, buscando trabajar los juegos lúdicos como una estrategia para mejorar problemáticas de inclusión dentro y fuera de las aulas, potenciando así la cooperación entre los estudiantes, la solidaridad y también generar conciencia para una mejor convivencia con la sociedad, disminuyendo entonces las barreras que limitan la participación y aprendizaje de los niños y niñas.

Asimismo, se busca satisfacer los intereses de la población socioeducativa, puesto que contribuirá a que los niños sean considerados como miembros importantes de la comunidad, fortaleciendo la inclusión educativa dentro del aspecto social. De igual forma, se busca reconocer que la educación juega un papel fundamental para que la sociedad sea inclusiva, procurando que los educandos se desarrollen dentro de un entorno en donde prevalezca el respeto y puedan desarrollarse integralmente.

La presente investigación tiene el respaldo y los permisos correspondientes por parte de las autoridades de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, las cuales permitirán el acceso y acercamiento a las aulas de clase. De igual forma, se cuenta con el apoyo de los docentes y estudiantes de la institución, para la debida aplicación de instrumentos de investigación: guía de entrevista y encuesta. Es decir, que al potencializar la inclusión social dentro de las instituciones el clima áulico será un factor favorable para el aprendizaje de los estudiantes, de igual forma, se cuenta con la predisposición de la comunidad educativa para la pertinente colaboración referente a la recolección de información, misma que permitirá el desarrollo de esta investigación.

En tal sentido, el presente proyecto se desarrollará sin fines de lucro, debido a que el propósito es comprender el juego lúdico como estrategia para la inclusión social y su aporte en el ámbito educativo, siendo un elemento importante para integrar a los estudiantes y potencializar sus habilidades, alcanzando así un aprendizaje significativo.

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Tabla 1

Beneficiarios Directos

Denominación	Cantidad
Estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz	30
Docente tutor de segundo y tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Manuelita Saéñz	1
Total	31

Nota. Esta tabla representa la cantidad de estudiantes destinados como beneficiarios directos del presente proyecto de investigación.

Tabla 2

Beneficiarios Indirectos

Denominación	Cantidad
Padres de familia	30
Autoridades	1
Total	31

Nota. La tabla representa el total de beneficiarios indirectos del presente proyecto de investigación.

4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Contextualización del Problema

Dentro de la sociedad, existe una serie de limitación en el desarrollo de pertenencia e inclusión de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos, debido a los diferentes paradigmas que cada uno de ellos genera según su suspicacia y perspectiva, es por ello que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de inclusión social en niños permitirá romper barreras entre los diferentes pares dentro de la sociedad, propiciando la inclusión, equidad, igualdad, respeto, seguridad y confianza, sin importar su origen, identidad, etnia, religión, capacidad intelectual u orientación sexual, ya que son aspectos fundamentales para una convivencia sana dentro y fuera del ambiente educativo.

Además, el juego lúdico es considerado como estrategia de aprendizaje dentro del ámbito educativo, puesto que, permite un correcto y adecuado desarrollo cognitivo, emocional y funcional en el niño, debido a que el ser humano es propenso a diferentes cambios tanto físicos como mentales dentro de su evolución, por ende, el desarrollo del juego lúdico permitirá que el niño construya su propia identidad.

En tal sentido, a nivel mundial la UNESCO (2020) hace énfasis que al hablar sobre inclusión y el juego, se relacionan ambos aspectos con los derechos fundamentales de los grupos que se encuentren en desventaja, es decir, de personas en situaciones de privación social, discapacidad, retrasos o rezagos del desarrollo, dificultades de lenguaje, entre otros. Frente a ello, se entiende que el desarrollo del juego como estrategia de inclusión social se enmarca en ser una actividad libre, voluntaria, sin reglas y ajustada a la condición del niño, permitiendo el desarrollo de pertenencia de los demás sin importar los estereotipos.

Por otro lado, los niños para crecer en un ambiente inclusivo y de equidad deben adquirir los principios y valores dentro de la educación informal “el hogar”, puesto que en la educación formal “escuela” fortalecen los valores, principios,

normas y reglas ya adquiridas en el niño, mismos que son reforzados a través de estrategias lúdicas que fomenten el desarrollo de las mismas dentro y fuera del ambiente educativo.

Por lo cual, en el estado ecuatoriano el MINEDUC (2020) expresa que la inclusión educativa corresponde a ser una política que garantiza el derecho a una educación de calidad, mediante el acceso, permanencia, aprendizaje de todos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, respondiendo a un ambiente que propicie el Buen Vivir en coherencia con los pueblos y nacionalidades, por ello es importante reconocerse como un país plurinacional, multicultural y bilingüe. En este sentido, se deduce que la formación del niño se inicia desde su infancia temprana en donde se cimientan los principales principios para un desarrollo de pertenencia entre los pares de manera adecuada sin estereotipos.

Por consiguiente, es fundamental la implementación del juego lúdico en el ámbito educativo, puesto que al desarrollar actividades recreativas permite que el estudiantado desarrolle destrezas y habilidades tanto físicas como mentales dentro de un ambiente armónico e integral. Por ello, Toapanta & Toapanta (2017) en su investigación denominada “La lúdica y su importancia en el desarrollo socioafectivo”, manifiestan que las actividades lúdicas pueden potenciar el desarrollo de los niños y niñas, permitiendo la interacción con sus pares y el desenvolvimiento de los mismos en sus expresiones emocionales y sociales, además propicia y promueve el aprendizaje.

Delimitación del Problema

Los juegos lúdicos y la inclusión social descritos como una estrategia para fomentar una cultura socioeducativa inclusiva de los estudiantes de segundo y tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz, provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Ignacio Flores, año lectivo 2022 – 2023.

Formulación del Problema

¿Qué actividades lúdicas incorporar como estrategia para la inclusión social y educativa en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación Básica?

5. OBJETIVOS

Objetivo General

Elaborar una estrategia para fomentar una cultura socioeducativa inclusiva mediante la aplicación de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi, año lectivo 2022 – 2023.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a los juegos lúdicos y la inclusión social.
- Identificar los tipos de comportamientos inclusivos y exclusivos en los estudiantes.
- Diseñar una guía de juegos lúdicos como estrategia de inclusión social.

6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 3

Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Medios de Verificación
FASE PREPARATORIA			
Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a los juegos lúdicos y la inclusión social.	-Inmersión en el contexto para observar las prácticas inclusivas en el ámbito socioeducativo. -Indagación de fuentes bibliográficas sobre la lúdica y la inclusión. -Selección de referentes teóricos. -Revisión de literatura	Marco teórico	-Fuentes bibliográficas
FASE TRABAJO DE CAMPO			
Identificar los tipos de comportamientos inclusivos y exclusivos en los estudiantes.	Aplicación de instrumentos de recolección de información: -Entrevista a docentes sobre las prácticas inclusivas entre estudiantes. -Encuesta a niños y niñas acerca de la cultura inclusiva dentro de la institución.	Sistematización de la información recolectada en los instrumentos.	-Guía de entrevista -Análisis y procesamiento de información de la entrevista. -Guía de encuesta -Análisis y procesamiento de la información de la encuesta.
FASE DE ACCIÓN			
Diseñar una guía de juegos lúdicos como estrategia de inclusión social.	Elaboración de una guía con juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes.	Desarrollo de la propuesta.	-Propuesta

Nota. La tabla corresponde a las tareas realizadas en base a los objetivos específicos establecidos en el presente proyecto de investigación.

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

Antecedentes

La inclusión social durante los últimos años se ha convertido en una problemática silenciosa, es así que dentro del ámbito educativo se han presentado situaciones de estudiantes que enfrentan discriminación por parte de sus pares, lo cual ha incrementado la exclusión en la institución. Por tal razón, varios investigadores han optado por realizar distintos proyectos de estudio, teniendo como objetivo principal la inclusión en las aulas para fortalecer el proceso de aprendizaje, mismos que serán presentados a continuación, siendo dos de ellos nacionales y dos internacionales.

Es así que, Córdoba et al (2017) realizó un ensayo sobre “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir”, cuyo objetivo se enfoca en proponer la actividad lúdica como un recurso para contribuir en el desarrollo del proyecto ecuatoriano de carácter político “Sumak Kawsay”, brindando así, espacios inclusivos en las diferentes instituciones del país, promoviendo una cultura inclusiva socioeducativa, mediante el diálogo y la reflexión como métodos de desarrollo integral para los estudiantes, donde la diversidad sea una fuente de enriquecimiento. Además, se discuten las posibilidades de que un adecuado recurso didáctico aplicado en la inclusión social, tales como los juegos, sean tomados en cuenta para darle la atención adecuada a las temáticas radicales pertenecientes a la realidad educativa, motivando la participación docente en la formación y comprensión de prácticas recreativas que aporten al funcionamiento pedagógico de la institución. En tal sentido, el ensayo tiene como conclusión que el juego contribuye de manera positiva para la comprensión de los valores que permitan enriquecer la experiencia que brinda el proceso de aprendizaje de manera relacional, dado que la inclusión educativa correspondiente al buen vivir, se trata de formar conciencia para vivir y que asimismo los educandos aprendan conviviendo.

Del mismo modo, Cordovilla (2017) ejecutó una investigación con el tema “El juego grupal y la inclusión educativa en los niños y niñas con VIH Sida de primer

año de preparatoria de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre”, siendo un estudio enfocado en la educación inclusiva a través de actividades lúdicas, teniendo como eje principal el juego grupal, debido a que el desconocimiento acerca del VIH promueve de cierta manera la discriminación, lo cual dificulta el aprendizaje y desarrollo pleno de las capacidades de los educandos que poseen dicha enfermedad. Por ende, la metodología que utiliza es el estudio bibliográfico o documental, la cual aportó para obtener saberes teóricos apegados a la realidad, asimismo, para la recolección de datos de manera directa se realizó a través de la modalidad de campo. Es así que, al no encontrar manipulación alguna en las variables a investigar se procedió a utilizar la exploración para que el investigador pueda familiarizarse con la problemática de estudio, asimismo, la descripción fue un paso importante para correlacionar las variables y analizarlas a través de la argumentación y la estadística. En consecuencia, se concluye que el juego grupal influye en gran medida para la inclusión en el ámbito educativa, favoreciendo el desarrollo, aprendizaje y participación integral de los estudiantes, es así que, la aplicación de juegos que permitan liberar tensiones y fortalecer valores, hacen que la convivencia se armonice, de igual forma se aporta al desarrollo de una sociedad justa para los infantes.

Por otro lado, Rodríguez (2017) en su investigación con relación a “La inclusión a través del juego bueno en las clases de educación física escolar” realizada en España, pretende argumentar que el juego aplicado en las clases de educación física permite desarrollar un ambiente propicio para el aprendizaje, por lo cual, establece una unidad didáctica basada en el juego bueno como propuesta de modelo inclusivo, por ello, el estudio tiene como enfoque abordar los temas de intervención personal y responsabilidad, dado que son aspectos fundamentales para trabajar en la participación e integración personal. Por ende, se concluye que el juego pretende ser un recurso mediante el cual se puede generar conciencia en los estudiantes acerca de que cada individuo es importante y que, a pesar de las diferencias, todos son iguales. Sin embargo, es importante no pasar por alto el hecho de que se sigue promoviendo una falsa inclusión sobre aquellos estudiantes que presentan más vulnerabilidad y tienden a ser excluidos socialmente, es decir,

que conseguir una inclusión total es una labor compleja, considerando que la inclusión es un proceso que no tienen fin, dado que se necesita de trabajar, reforzar y modificar si es necesario, las prácticas para que la educación sea de calidad.

Por último, Campo (2019) desarrolló un proyecto investigativo en Colombia, con tema “Los juegos cooperativos como medio de inclusión educativa en el grado 402 jornada mañana del colegio Nydia Quintero de Turbay”, misma que se busca implementar de manera didáctica los juegos cooperativos para así generar inclusión dentro del ámbito educativo. Por tal motivo, el estudio pretende fortalecer la convivencia sana entre los niños y niñas, comprendiendo que en los juegos se debe aprender a ganar y a perder, asimismo, se busca fortalecer los valores cooperativos no solamente dentro de las aulas o la institución, sino también con la comunidad y el entorno que los rodean. Para lo cual, se implementó una metodología teórico-práctico con un enfoque cuantitativo. Por lo cual, se llega a la conclusión que, al aplicar una estrategia en base a los juegos cooperativos se obtiene un resultado positivo por parte de los estudiantes, debido a que se pudo ir más allá del juego y la diversión, alcanzando la transformación de situaciones que afectan de alguna manera a sus pares, es decir, se alcanzó la mejora de las relaciones interpersonales y el proceso comunicativa, como recursos de inclusión educativa.

Marco Teórico

El Juego

El juego es una actividad innata que es realizada por los seres humanos, mismo que se desarrolla entre uno o más individuos, que tiene el propósito de distraer, entretener y divertir, siendo como un estímulo para el desarrollo adecuado de la mente y el cuerpo. En este sentido, Gimeno & Pérez (2003, como se citó en Guevara, 2010), en sus aportes consideran “el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (p. 1).

Es así que, el desarrollo de actividades recreativas es fundamental en el desarrollo del niño, puesto que permite desenvolverse correctamente dentro de su entorno, conviviendo con los diferentes pares en un ambiente armónico y seguro, de manera que le permita conocerse a sí mismo y a los demás, fomentando un ambiente de confianza en el cual se sientan la libertad de expresar sus emociones.

El juego es la actividad recreativa primordial y fundamental dentro de la evolución y desarrollo del ser humano, por ello se realizó una lista con más definiciones de diferentes autores y rasgos, mismos que se encuentran citados en Guevara (2010):

- Hill (1976) menciona que “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo [...]”
- Guy Jacquin (1996) expresa que el juego “tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”.
- Pugmire-Stoy (2001) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”. (p. 1).

A pesar de las diferentes conceptualizaciones del término, la mayoría de los autores resaltan el juego como una actividad placentera, que interviene de forma directa en el desarrollo infantil y que cuenta con un importante valor socio-cultural. De esta forma, el juego permite a los niños y las niñas, expresar sus propios deseos o sentimientos, desarrollar todas sus habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivo-emocionales y sociales, descubrir los valores sociales y culturales de una sociedad, ampliar el lenguaje mediante una mayor interacción comunicativa entre ellos, así como la resolución de posibles conflictos, entre otros aspectos.

Importancia del Juego

El juego es la actividad lúdica que el ser humano lo practica sin importar la edad, con el fin de recrear y generar placer, mismo que permite divertirse, explorar, experimentar y aprender la realidad de manera recreativa, además admite que pueda ponerlo en práctica lo aprendido, es decir el juego es un nexo que el niño lo utiliza para relacionarse con los demás.

Después de conocer el concepto del juego se pretende responder a las interrogantes acerca de la importancia que tiene el juego, es por ello que, la infancia y el juego guardan entre sí una estrecha relación, puesto que el desarrollo del individuo está inmerso desde una etapa preparatoria, en el cual los niños y niñas se encuentren y ejerciten para su vida futura, surgiendo la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, los niños y niñas empiezan a usar los juguetes especialmente creados para ellos, lo que implica el reflejo en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

La Organización de las Naciones Unidas en el año de 1959, establece el documento acerca de la Declaración de los Derechos del Niño, en donde correspondiente al principio 7, se menciona la importancia del juego como un derecho fundamental en la infancia de los niños y las niñas, por ende, “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. (p. 342)

Es así que, el juego se encuentra directa y plenamente vinculado con el desarrollo infantil, ya que, a través de él, el niño desarrolla sus capacidades psicomotoras, intelectuales, afectivas y sociales. Por ende, es fundamental para el desarrollo de los niños, adolescentes, jóvenes o adultos en varios aspectos, tales como: lo afectivo, emocional, intelectual, físico y moral, es decir el juego lúdico es apto

para cualquier edad. Por ello, de acuerdo con la importancia del juego se menciona que además de desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos:

También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo, supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital. (Herranz, 2013, como se citó en Gallardo & Gallardo, 2018, p. 42)

De acuerdo con lo mencionado se deduce que el juego es imprescindible en la vida diaria del niño, principalmente en la etapa de la niñez temprana, puesto que las actividades lúdicas permite el desarrollo psicomotriz del niño, es decir, contribuye a un adecuado y correcto desenvolvimiento físico e intelectual, además el juego contribuye que exista la sociabilidad entre los diferente pares de una sociedad, mismo que permite compartir y descubrir experiencias nuevas, de manera que el niño pueda conocerse a sí mismo y a los demás.

Tipos de Juego

De este modo, el juego se puede considerar como una actividad espontánea y placentera en donde el niño se siente libre dentro de su contexto social en un ambiente sano y de convivencia, además, los diferentes juegos que existen contribuyen al desarrollo de diferentes capacidades, es decir, los juegos además de ser actividades de diversión son utilizados como un recurso educativo, debido a que la práctica de esta actividad recreativa estimula la expresión de sentimientos e ideas, mismos que favorecen a la autoconfianza, comunicación, socialización y la exportación dentro de su entorno con los diferentes pares. De tal manera que, Romero & Gómez (2016, como se citó en Platas, 2017) clasifican cuatro grandes grupos de juegos:

- **Juegos Psicomotores.** Permiten que los niños exploren sus propias posibilidades de acción y el entorno en el que viven, lo cual hace que

descubran al resto de personas con las que interaccionan a través del juego y los objetos. A su vez, dentro de este tipo de juegos podemos encontrar otros juegos como, por ejemplo: de conocimiento corporal, motores, sensoriales o de condición física. (p. 12)

- **Juegos Cognitivos.** Intervienen de forma importante en el desarrollo cognitivo o del pensamiento. Algunos de ellos son, por ejemplo: juegos manipulativos, imaginativos, lingüísticos, de atención, etc.
- **Juegos Sociales.** Contribuyen a una adecuada socialización del niño en el grupo de iguales. Así pues, los juegos simbólicos o de ficción, los juegos de reglas y los cooperativos; por sus propias características son de vital importancia para la consecución del proceso de socialización.
- **Juegos Afectivo-Emocionales.** La puesta en práctica de este tipo de juegos en el ámbito terapéutico, ha demostrado la importante relación que existe entre juego y desarrollo afectivo. Ejemplo de ello, son los juegos: de rol o dramáticos y los de autoestima. (p. 13)

En relación a lo expuesto, los diferentes juegos tienen la característica principal de servir como distracción para el ser humano, además de contribuir en el desarrollo óptimo del niño dentro de su contexto social, por ello es importante que los niños desde temprana edad desarrollen y practiquen el juego lúdico en sus actividades diarias dentro y fuera de la escuela, es así que se debe conocer las variedades de juegos que contribuyen al desarrollo y desenvolvimiento adecuado del infante.

Por ende, se entiende que los diferentes tipos de juegos permiten al niño descubrir diferentes experiencias, emociones y sentimientos entre sus diferentes pares, siendo entonces la práctica de las distintas actividades lúdicas las que contribuyen a que el niño se incorpore y se adapte al mundo real, es decir, que a través de los diferentes juegos lúdicos el niño conoce las debilidades y fortalezas de los demás individuos dentro de una sociedad.

Objetivo del Juego

El juego es adaptable a toda edad, sin embargo, el propósito sigue siendo el mismo, es decir, la actividad lúdica busca expandir el mundo con diferentes

mentalidades que contribuyan variedad de ideologías. Es así que, el juego busca de manera esencial el que los niños busquen el placer moral del triunfo, potencializando sus destrezas y habilidades sociales a la vista de sí mismo y de los demás. En tal sentido, se deduce que el juego tiene como objetivo principal generar placer en los infantes, además de formar su personalidad que los identifique ante la sociedad.

Beneficios del Juego en la Educación

El juego ha sido considerado como una actividad de diversión, entretenimiento y hobby para el ser humano, sin embargo, también es considerado como una herramienta y estrategia de enseñanza-aprendizaje, puesto que a través del juego el niño estimula las cualidades morales como la honradez, la seguridad, la atención y el dominio en sí mismo, además de incentivar la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus pares.

Por lo tanto, en la teoría de Claparède (1932, como se citó en Gallardo, 2018) se menciona que el juego se asemeja a un puente, debido a que será el encargado de unir la escuela y la vida, es decir, que se busca penetrar la fortaleza escolar que limitaba las actividades. Por ende, lo que postula el autor es que la actividad lúdica conocida como juego, es una herramienta importante dentro del aprendizaje del niño, puesto que es el nexo principal para enlazar lo ficticio con la realidad, es decir, que a través del juego se puede descubrir y conocer al mundo real de manera divertida y didáctica.

Así mismo, Rodríguez & Trasancos (2016, como se citó en Solís, 2018), parten de la concepción que el juego es “fuente de aprendizaje que fomenta la acción, la exploración, la investigación y la expresión”. (p. 8). De este modo, se deduce que la recreación beneficia al estudiantado en su vida diaria, ya sea dentro de la jornada académica o fuera de ella, puesto que motiva e incentiva a descubrir e indagar cosas nuevas que enriquezcan sus conocimientos, mismos que sean fructíferos para su desenvolvimiento y desarrollo personal. En tal sentido, se deduce que uno de los principales beneficios de la práctica de los juegos en los

niños es que permite el desarrollo íntegro del mismo, es decir, contribuye al desenvolvimiento correcto de los infantes, tanto físico, intelectual y cognitivo.

Por consiguiente, López (2010, como se citó en Solís, 2018, p. 4) en su aporte a los beneficios del juego en el aprendizaje establece cinco clasificaciones principales, tales como:

- **Afectividad.** Una de las etapas iniciales dentro del desarrollo del infante se encuentra la afectividad, misma que, se comprende como un conjunto de sentimientos, emociones y sensaciones que la persona lo asume según el estado psíquico en el que se encuentre. Por ende, es una etapa fundamental dentro del crecimiento del niño, debido a que se forja la identidad y la personalidad permitiendo el desarrollo de la autonomía.
- **Motricidad.** Dentro de las etapas del desarrollo del infante está inmersa la motricidad, misma que es fundamental para que pueda desenvolverse de manera adecuada en las funciones motoras, físicas e intelectual, gracias a la intervención del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje los niños encuentran la motivación para descubrir nuevos retos que le permiten conocer, comprender y relacionar al mundo en su realidad.
- **Inteligencia.** Así mismo, la actividad recreativa favorece al desarrollo de la inteligencia del infante, puesto el juego formar parte de un espacio transicional del niño, ya que es el nexo de aceptación del hogar y la escuela, al mismo tiempo que estimula la mente y ayuda a desarrollar sus capacidades de adaptación en nuevas situaciones o acciones.
- **Creatividad.** Los niños desde en la edad temprana necesitan experimentar diversas emociones, sentimientos y sensaciones a través del juego, debido a que el juego permite crear e innovar estrategias nuevas para comprender un juego lúdico, ya que al inmiscuirse en ello el infante se muestra en su estado natural con sus movimientos naturales y espontáneos expresando lo auténticos que son y que cada persona se caracteriza y se diferencia por su propia creatividad e innovación.
- **Sociabilidad.** Dentro del ambiente educativo es importante que exista un ambiente armónico de convivencia entre los diferentes pares, por ello el

juego es el nexo principal para la sociabilidad de individuos, puesto que a través de ello se comunican y comparten experiencias entre sí.

Lúdica

La lúdica es un término que se refiere al estudio y la práctica de los juegos, puesto que, se enfoca en la importancia que tienen las actividades lúdicas, para el aprendizaje y el desarrollo humano. Se cree que el juego y la recreación son esenciales para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de las personas.

En tal virtud, Choez (2017) expresa que:

La lúdica es una estrategia de trabajo que sirve de orientación, para que los niños y niñas puedan expresar sentimientos y emociones de manera natural, las mismas que les permitan sentir placer y gozo a medida que realiza la actividad, también permite el desarrollo de habilidades y destrezas, de creatividad y adquisición de conocimientos para su desarrollo personal y social. (p.1)

De igual forma, Paredes (2020) manifiesta que las actividades lúdicas están:

Orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales. No obstante, se requiere capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito. (p.35)

En concordancia con los autores, la lúdica hace referencia al juego y la recreación como actividades que se realizan con el fin de divertirse, aprender, experimentar y explorar. Además, se utiliza la lúdica como herramienta en diversos ámbitos, entre ellos la educación y el desarrollo personal, puesto que, se trata también de una forma de aprendizaje basado en la experiencia, en lugar de recaer en la enseñanza tradicional y la memorización.

Es así que, a través de los juegos, las personas pueden desarrollar habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la cooperación, la comunicación y la empatía; promoviendo el bienestar y el desarrollo tanto personal como social.

Importancia y Beneficios de la Lúdica

La lúdica es entendida como un conjunto de actividades que se realizan por placer y entretenimiento, teniendo varios objetivos. Es por ello que, Chicaiza & Guanoquiza (2022) expresa que “Las actividades lúdicas deben tener como objetivo maximizar la diversión, la relajación y la risa, como medio espontáneo para adquirir nuevos conocimientos. Es por esto que su importancia es de carácter fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje”. (p.28)

En otras palabras, lo que busca la lúdica es que las personas puedan relajarse y divertirse independientemente del contexto en el que se encuentren, además, de que permite la adquisición conocimientos en base a la experiencia. En tal sentido, Moreano (2016) presenta varios beneficios que aporta la lúdica a los niños en varios aspectos:

- Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación.
- Es el medio de expresión más acertado que tienen los niños y niñas para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones por las que estén atravesando.
- Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil.
- Es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. (p.11-12)

Por otro lado, entre los beneficios de la lúdica al ser una actividad recreativa y de juego, es muy importante en diversos aspectos de la vida, por ende, debido a que resulta ser de carácter favorable en varios aspectos, a continuación, se presentan algunas de las razones por las cuales la lúdica es relevante:

- **Desarrollo de Habilidades Cognitivas.** La lúdica estimula la mente y permite el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, creatividad, atención y concentración. Además, estimula la imaginación y la creatividad, lo que puede tener un impacto positivo en el aspecto cognitivo de las personas.
- **Desarrollo Social.** Fomenta la interacción social y el trabajo en equipo, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales como la empatía, cooperación y comunicación. La lúdica puede ser una excelente manera de conectarse con otras personas, pudiendo establecer relaciones sociales positivas.
- **Desarrollo de Habilidades Motoras.** Pueden mejorar la coordinación motora fina y gruesa, agilidad y la destreza física.
- **Aprendizaje.** La lúdica puede ser una forma efectiva que potencie el proceso de aprendizaje y la adquisición de conocimientos, ya que permite la exploración, experimentación, prueba y error. Pues estimula la curiosidad, lo que puede conducir a que los niños descubran nuevos conocimientos.
- **Mejora la Salud Física y Emocional.** La lúdica puede ser una forma efectiva de reducir el estrés y la ansiedad, mejorando así el estado de ánimo, puesto que permite que las personas puedan desconectarse de situaciones preocupantes, es decir, fortalece el bienestar emocional mediante la relajación. De igual forma, las actividades lúdicas implican movimiento y ejercicio físico, lo que contribuye a la mejora de la salud física y a prevenir enfermedades relacionadas con el sedentarismo.

En general, la lúdica puede ser una actividad muy beneficiosa para las personas de todas las edades, ya que puede promover el bienestar físico, emocional y social; además, es un factor bastante influyente en el proceso de aprendizaje.

Juegos y Lúdica

Los juegos y la lúdica se encuentran estrechamente relacionados, ya que los juegos son una de las principales formas de actividad lúdica, por lo cual, Cueva & Serrano (2020) manifiestan que:

El juego permite el proceso de socialización y autoconocimiento, en donde el individuo adquiere capacidades que le permiten participar y desarrollarse dentro de su contexto, el cual se va a ser influenciado por la cultura, formas de actuar, pensar y sentir, respecto a temas en concreto de la sociedad misma, así como también normas y valores, por los que se regirá desde su niñez hasta la adultez. Es decir, que esta actividad lúdica da paso a que el niño y la niña determine que es aceptable o no dentro de la sociedad donde se desarrolla. (p. 16)

Es entonces que, los juegos son actividades estructuradas y con reglas que se realizan con el objetivo de divertirse y, a menudo, de competir con otros jugadores. Además, pueden tener diferentes niveles de complejidad y pueden ser adaptados a diferentes edades y habilidades. La lúdica, por otro lado, es un término más amplio que se refiere a cualquier actividad que se realiza por placer y entretenimiento.

En términos educativos, los juegos y la lúdica pueden ser utilizados para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y conocimientos. Los juegos pueden ser diseñados para enseñar conceptos específicos, como las matemáticas o las ciencias, y la lúdica puede ser utilizada para fomentar la exploración y el aprendizaje autónomo.

Inclusión

La inclusión hace referencia a la acción de integrar a todas las personas, independientemente de sus diferencias, en un grupo, sociedad, organización o comunidad en igualdad de condiciones y oportunidades. Por ende, cuando se habla de inclusión es importante abordar temas que corresponden al contexto nacional e internacional, es decir, se debe analizar las leyes y principios que hagan referencia a la educación inclusiva, para así poder plantear nuevas propuestas que fomenten la inclusión.

Es entonces que, debido a la existencia de sectores que no tienen acceso a los derechos que cada individuo posee, se establece el derecho denominado “acceso a

la educación, mismo que se encuentra vigente desde la Declaración Universal de los Derechos Humanos, el cual ha sido adoptado por la Asamblea General de las Naciones en el año de 1948, teniendo como finalidad mejorar los sistemas educativos a nivel mundial. En base a esto, se han elaborado leyes que garanticen el acceso de la educación para todas las personas sin importar la condición social, política, económica o cultural, para generar un cambio positivo en la educación inclusiva.

Inclusión Social

La inclusión social consiste en la creación de sociedades, mismas que buscan que todas las personas tengan acceso a las oportunidades y recursos necesarios para participar plenamente en la vida social, económica, política y cultural. Esto significa que todas las personas, independientemente de su origen étnico, género, edad, orientación sexual, discapacidad, religión u otra condición, deben tener acceso a la educación, el empleo, la atención médica, la vivienda, la justicia y otros servicios y oportunidades que son esenciales para una vida plena y satisfactoria.

En tal sentido, Molina (2021) define a la inclusión social como “el proceso de mejorar la habilidad, la oportunidad y la dignidad de las personas que se encuentran en desventaja debido a su identidad, para que puedan participar en la sociedad; sin embargo, no es lo mismo que igualdad”. (p. 4).

Por ende, en muchas ocasiones se cae en el cliché de que los pobres representan al grupo de excluidos socialmente, sin embargo, la exclusión social va más allá de lo económico y en algunos casos no se trata de esto en absoluto, debido a que tiene que ver más con aspectos no materiales.

La inclusión implica reconocer y valorar la diversidad, y asegurarse de que todas las personas tengan acceso a los mismos derechos, recursos y oportunidades. Esto incluye a personas de diferentes razas, etnias, géneros, orientaciones sexuales, identidades de género, edades, capacidades, creencias religiosas o culturales, entre otras características. Por tal motivo, la exclusión social presenta varias

dificultades para el desarrollo de los seres humanos, tales como, la pérdida de salarios, educación deficiente, salud física y mental precaria debido a la discriminación.

Importancia de la Inclusión Social

La inclusión social es un tema popular que ha sido puesto en debate global en donde predomina la justicia, sin embargo, no se ha conversado como amerita el porqué de la importancia de la misma. Es por ello que se considera que el paso de la exclusión a la inclusión es proceso de ardua labor, debido a que no se da de un día para otro y el compromiso del trabajo es a largo plazo. Para que la inclusión tenga el impacto oportuno se debe empezar por reconocer a aquellos grupos considerados invisibles, es decir, a los excluidos, dejando de lado las creencias y los estereotipos negativos socialmente impuestos, para así poder generar las condiciones óptimas y necesarias para que todas las personas tengan acceso a la igualdad de oportunidades y medios de subsistencia para el desarrollo integral y digno de cada individuo.

De este modo, en la página web de las Olimpiadas Especiales (2023) manifiesta 5 razones por las que la inclusión es importante, siendo las siguientes:

- Fomenta la tolerancia y reduce el acoso escolar.
- Cultiva la empatía.
- Ayuda a las personas a desarrollar una imagen positiva de sí mismas.
- Impulsa un cambio significativo.
- Ayuda a ver primero a las personas.

En tal sentido, se entiende que la inclusión es importante porque promueve la justicia social y la igualdad de oportunidades, fomenta la colaboración y el respeto mutuo, y contribuye a la creación de sociedades más justas, equitativas y pacíficas. La inclusión también puede mejorar el bienestar y la calidad de vida de las personas al permitirles sentirse valoradas y aceptadas en su entorno social.

Inclusión o Integración

Inclusión e integración son dos términos que a menudo se utilizan indistintamente, pero tienen significados diferentes. Es por ello que, el Instituto Tobías Emanuel (2021) manifiestan que “Existe la tendencia a usar las palabras inclusión e integración como sinónimos, pero en realidad no lo son”, (p. 1), en tal virtud, se establecen las siguientes definiciones:

- **Inclusión.** Busca que todas las personas participen y compartan los mismos ámbitos, es así que, desde la perspectiva de la inclusión, todas las personas conviven y se desarrollan juntas. Es decir, si hay una persona que tiene dificultades para participar de alguna manera, es el ambiente el que debe ser modificado.
- **Integración.** Hace referencia a que las personas pueden ingresar a un espacio, pero no ser parte activa junto a los demás, por lo cual, se destinan espacios exclusivos o se establecen tareas diferentes.

En concordancia, la integración se refiere a la acción de incorporar a personas que son diferentes a un grupo existente. Esta incorporación puede implicar ciertos ajustes y adaptaciones en el grupo o en la persona para asegurarse de que la integración sea exitosa. En este caso, la persona se ajusta al grupo, es decir, se espera que cambie para encajar en el grupo. Por otro lado, la inclusión implica aceptar y valorar a las personas tal y como son, sin necesidad de que se ajusten a ningún estándar previo. Se trata de crear espacios y entornos donde todas las personas se sientan respetadas, valoradas y aceptadas, independientemente de sus diferencias. En este caso, el grupo se adapta para incluir a la persona tal como es.

Inclusión en la Educación

La educación es un factor clave para la inclusión social, puesto que, una educación de calidad y accesible es un requisito fundamental para el desarrollo personal y profesional de las personas y para su participación plena y activa en la sociedad.

De acuerdo con Mejía & Ulloa (2010), expresan que:

La educación inclusiva se enmarca en un derecho de todos los seres humanos a recibir una educación de calidad, donde se busca respeto hacia las diferencias de cada individuo, porque todos y cada uno de nosotros tenemos el derecho de educarnos junto a nuestros pares, de demostrar nuestras capacidades y de aprender con los demás. (p.12)

Por lo tanto, para lograr una educación inclusiva, es necesario tener en cuenta las diferentes necesidades y características de los estudiantes, esto significa ofrecer opciones y adaptaciones para las personas con discapacidad, para los niños de minorías étnicas o culturales, y para aquellos que tienen necesidades educativas especiales. También es importante garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a la educación y que no haya barreras que les impidan participar plenamente.

Además, con respecto a la inclusión social, la educación también puede desempeñar un papel importante en la reducción de las desigualdades económicas y sociales, puesto que, una educación de calidad puede proporcionar a las personas las habilidades y conocimientos necesarios para encontrar empleo y mejorar sus oportunidades económicas. La educación también puede ayudar a fomentar la participación ciudadana y la cohesión social, y puede desempeñar un papel clave en la promoción de los derechos humanos y la democracia.

De igual forma, Serrano (2012) hace énfasis en que la educación inclusiva “no pone requisitos de entrada ni mecanismos de selección o discriminación de ningún tipo, para hacer realmente efectivos los derechos a la educación, a la igualdad de oportunidades y a la participación” (p.1). En otras palabras, es imprescindible apoyar las cualidades y las necesidades de cada uno de los estudiantes en la comunidad, logrando que se sientan seguros y puedan alcanzar el éxito. Además de que cada niño pueda aprender en un entorno adecuado, brindándole actividades significativas.

En tal sentido, la educación es considerada como factor fundamental para la inclusión socioeducativa, sin embargo, actualmente aún se presentan problemáticas que limitan la integración de los demás, expandiendo barreras exclusivas, fomentando la discriminación entre estudiantes, por diferentes contextos. Las instituciones educativas actualmente buscan la inclusión y valoración de las diversidades, siendo que no es un trabajo sencillo a pesar de la existencia de los medios, conocimientos y creatividad necesaria para enfrentarse a un desafío inclusivo con garantías de alcanzar el éxito y las metas propuestas.

8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Cómo fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a los juegos lúdicos y la inclusión social?
- ¿Cuáles son los comportamientos inclusivos y exclusivos que presentan los estudiantes en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?
- ¿Qué actividades lúdicas incorporar en las estrategias de inclusión social para los niños y niñas de segundo y tercer año de Educación Básica?

9. METODOLOGÍAS

En el presente proyecto de investigación se destina al diseño metodológico para lo cual se considerará el paradigma, el enfoque, tipos de investigación, técnicas e instrumentos. Dado que, la investigación busca profundizar la realidad de las preguntas científicas previamente establecidas, así como los objetivos trazados, por ende, se efectuará un paradigma socio-crítico, puesto que consiste en recolectar y analizar datos numéricos, características, cualidades, valores, juicios o interés y situaciones reales del objeto de estudio en el contexto educativo de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, de manera que permitirá un análisis profundo del problema de investigación.

De tal forma, se pretende llegar a una transformación dentro de la sociedad, misma que no consista solo en lo físico, sino también en su manera de actuar, pensar y relacionarse con los demás, para así, poder llegar a una equidad e igualdad dentro de la sociedad y el contexto educativo. En tal virtud, la presente investigación al basarse en el paradigma sociocrítico se enfocará en analizar y

cuestionar las estructuras sociales que mantienen la desigualdad y la opresión, es decir, la realidad que se encuentre presente en diferentes aspectos educativos, fomentando la participación activa en la transformación social,

Enfoque

El enfoque en investigación se refiere al conjunto de métodos y estrategias utilizados para abordar una pregunta de investigación específica. En general, se trata de un plan o un marco que se utiliza para recopilar, analizar e interpretar datos con el fin de obtener respuestas a una pregunta o resolver un problema. Asimismo, éste se selecciona en función del objetivo de la investigación, el tipo de datos necesarios y las habilidades del investigador. En tal sentido, los enfoques utilizados en el presente proyecto de investigación son los siguientes:

Enfoque Cualitativo

Se enfoca en la recopilación y análisis de datos no numéricos, como entrevistas, observaciones y documentos, para comprender las perspectivas y experiencias de los participantes. Es adecuado para preguntas de investigación que se relacionan con experiencias, percepciones y significados subjetivos.

Enfoque Cuantitativo

Se centra en la recopilación y análisis de datos numéricos, a través de técnicas estadísticas, para examinar patrones y relaciones entre variables. Es adecuado para preguntas de investigación que se pueden responder con datos objetivos y medibles. Por ende, el trabajo de investigación fue realizado mediante la combinación de los dos enfoques, es así que, la investigación mixta busca lograr una comprensión más completa y profunda de un fenómeno o problema de investigación.

Este enfoque permite complementar las fortalezas y debilidades de cada tipo de investigación, mejorando la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos. Además, la investigación mixta también permite triangular y validar los hallazgos aumentando la confianza en la conclusión de la investigación.

Tipos de Investigación

De acuerdo con los objetivos planteados, la investigación esta sustentada a través de estudios Descriptivos, De Campo y Bibliográficos, los mismos que están basados en investigaciones realizadas que permitan fundamentar técnica y científicamente el proyecto de investigación.

Investigación Descriptiva

El presente trabajo de investigación se sustenta con la investigación descriptiva, misma que permitió determinar y conocer la situación de la problemática de la Unidad Educativa “Manuelita Saenz”, en tal sentido, en palabras de Guevara et al (2020), mencionan que:

La investigación descriptiva tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes. (p.164)

Además, la investigación descriptiva busca recopilar información detallada y objetiva sobre el fenómeno de estudio, en ese caso se busca observar e interpretar una situación real que se presenta dentro del proceso educativo, sin tratar de explicar las causas o relaciones causales entre las variables, también, se determina la viabilidad de incentivar a la inclusión social a través de los juegos lúdicos.

Investigación de Campo

La investigación de campo permite la recopilación de datos reales, a través de la observación y la interacción con el objeto o fenómeno de estudio dentro de su entorno natural, con el fin de obtener datos reales, Por lo tanto, en el portal web UAPA (s.f.), establece que el propósito de esta investigación se basa en “recoger datos de fuentes de primera mano, a través de una observación estructurada y la

ejecución de diversos instrumentos diseñados: encuestas, entrevistas, estudios de caso, prácticas de campo, etc”. (p. 3)

Por ende, la investigación de campo permitirá que las investigadoras tengan un acercamiento directo al campo de estudio en la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, de manera que se pueda conocer la realidad de los estudiantes dentro del proceso educativo, interpretando sus sentimientos, acciones y reacciones que emitan los estudiantes y docente al momento de realizar la recolección de información, misma que será clara, concisa y natural.

Investigación Bibliográfica

Del mismo modo, el proyecto de investigación presenta una investigación bibliográfica, misma que permitirá a las investigadoras explorar, indagar y navegar en la comunidad académica (internet, libros, revistas, etc.) sobre un tema determinado, con el propósito de obtener y generar conocimientos sintetizados del mismo.

En tal sentido, la Universidad de la República Uruguay (2020) en su hoja informativa sobre la investigación bibliográfica se establece que es “donde se explora la producción de la comunidad académica sobre un tema determinado. Supone un conjunto de actividades encaminadas a localizar documentos relacionados con un tema o un autor concretos” (p.1). Es así que, a través de esta investigación el investigador tiene la posibilidad de fundamentar y enriquecer sus conocimientos sobre el juego como estrategia de inclusión social, misma que será información fidedigna y completa que permitirá conocer por qué y para de la investigación.

Método

En concordancia con el paradigma, el enfoque y los tipos de investigación, el método a utilizarse dentro del proyecto de investigación es el método dialectico, mismo que fue fuente exploratoria en el proceso de indagación, contribuyendo a la recolección de información del fenómeno de estudio.

Método Dialéctico

El método dialéctico concibe el cambio de los diferentes fenómenos de estudio, por lo cual, Castro (2011, como se citó en Ortiz, 2010) menciona que la dialéctica:

Brinda una concepción abarcadora de la realidad objetiva y subjetiva en su conjunto, en su movimiento y desarrollo, esclarece sus orígenes y sus fuerzas motrices, es un método de conocimiento y de transformación de la realidad concreta. (p.3).

De esta manera, el método explicará los fenómenos que rigen las estructuras económicas y sociales, se estudiarán ámbitos recurrentes en el aspecto social, en tal sentido, se estudiará el desarrollo y desenvolvimiento del ser humano en su contexto social y su relación con los pares, además, se pretende identificar si los pares respetan los comportamientos, principios, costumbres, idiomas, lenguaje, discapacidades físicas e intelectuales de los demás dentro del mismo contexto social.

Técnicas

Para la obtención de datos e información sobre el juego y la inclusión social se aplicará la técnica de la entrevista. En tal sentido, Pulido (2015) acota que, una técnica conlleva un procedimiento de actuación concreta, misma que debe seguirse para lograr recorrer las diferentes fases que implica un método científico. Por ello, las técnicas son un conjunto de pasos del método científico, cuya función principal es lograr que los métodos sean operativos. Es decir, las técnicas de investigación son procesos cuyo objetivo final generalmente es el de ser beneficioso al momento de conseguir e interpretar datos del estudio científico que se encuentre en realización.

Del mismo modo, se adopta la técnica de la encuesta, la cual se considera pertinente de acuerdo al propósito que se requiere alcanzar. Según Niño (2019) “La técnica de la encuesta permite la recolección de datos que proporcionan los individuos de una población para identificar sus opiniones, experiencias entre otros aspectos, mediante la aplicación de cuestionarios técnicamente diseñados

para tal fin” (p.64). Consecuentemente, con esta técnica se podrá reflejar los aspectos positivos y negativos de las variables de la investigación.

Instrumentos

Los instrumentos de investigación son necesarios en los tipos de recopilación de datos y tecnología más utilizados en la investigación científica. Estos instrumentos pueden tomar muchas formas diferentes y se seleccionan en función de los objetivos específicos de la investigación, el tipo de datos que se desea recopilar y la población o muestra que se va a estudiar. Por ende, la elección de un instrumento dependerá de la pregunta de investigación y de los datos que se deseen recopilar, es importante que los mismos sean válidos y confiables para asegurar que los datos sean precisos y útiles, en tal sentido, se abordan los siguientes instrumentos para el presente proyecto de investigación.

Guía de Entrevista

La guía de entrevista es una conversación entre un investigador y una persona que responde a preguntas orientadas a obtener la información exigida por los objetivos de un estudio, es decir, consiste en un conjunto de preguntas para guiar una entrevista, ya sea estructurada o semiestructurada, de acuerdo a las necesidades específicas de la investigación. Por lo tanto, es una recolección que va desde la interrogación estandarizada hasta la conversación libre, en ambos casos se recurre a una guía que puede ser un formulario o esquema de cuestiones que han de orientar la conversación. De tal modo, la guía de entrevista es una herramienta clave en la investigación cualitativa, ya que permite mantener el enfoque en los temas importantes, asegurar que se obtenga información consistente.

Cuestionario

Durante el período en el que se realizará la presente investigación, se aplicará el instrumento del cuestionario. En tal sentido, el cuestionario a utilizar consiste en preguntas abiertas y cerradas que serán aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, donde se recopilará la información en una base de

datos, la cual radicaré en detallar cada una de las interrogantes sobre cómo el juego aporta a la inclusión social dentro de las instituciones.

Población

La población, de acuerdo con Pineda et al (1994, como se citó en López, 2004) corresponde a:

Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros. (p. 69)

Es por ello que, dentro del presente proyecto de investigación la población concierne a los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz” junto a su docente tutora, Lic. Martha, puesto que, dichas personas son aquellas que contribuirán con la información necesaria para realizar el estudio acerca de los juegos lúdicos como estrategia de la inclusión social.

10. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Análisis de la Entrevista

Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada al docente tutor del segundo y tercer año de Educación Básica sobre el juego lúdico como estrategia para la inclusión social en la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”.

Pregunta 1. ¿Qué entiende por juego lúdico e inclusión social?

Los juegos lúdicos son actividades recreativas que también se los conoce como estrategias que estimulan el aprendizaje de los estudiantes, además permite la integración de todos los estudiantes dentro y fuera del aula. Y la inclusión social es integrar a todos los estudiantes en las actividades que se realizan en el proceso educativo.

En tal sentido, los juegos lúdicos tienen una relación importante dentro de la inclusión social, puesto que permiten la sociabilidad entre el estudiantado, con el propósito de que se conozcan y fortalezcan el compañerismo. Al respecto, el Ministerio de Educación (2019) manifiesta que “El juego es una actividad propia del ser humano, especialmente durante la primera infancia”. (p. 4).

Por ende, se entiende al juego como la principal estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que con este involucra el cuerpo, mente y espíritu y se desarrolla el área cognitiva, psicomotriz, afectiva y social mediante la interacción con sus padres, adultos y entorno, así como también, la resolución de problemas y adaptaciones de conductas ante nuevas situaciones.

Es decir, el juego va de la mano con la inclusión social, ya que son dos disciplinas que permiten que la conducta humana trascienda de mejor manera, mismo que se debe fomentar desde la infancia temprano del infante, con el fin de mejorar el desarrollo y desenvolvimiento adecuado del mismo dentro de una sociedad armónica.

Pregunta 2. ¿Por qué es importante el juego lúdico para la inclusión social?

Porque mediante el juego los estudiantes se van integrando y demostrando cada una de sus habilidades.

De esta manera, se deduce que el juego lúdico es fundamental dentro de la inclusión social, puesto que el estudiantado se relaciona de manera directa con los pares, conociendo, creando, identificando y relacionando lo ficticio con la realidad, además de identificar las características que posee cada persona mismo que le diferencia entre la sociedad.

Es así que, Piaget (1961, como se citó en Flores, 2019), en su teoría del juego menciona que, “el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad afectiva, pero por otra parte se aleja de ella”. Por tal motivo, es necesario implementar el juego lúdico en el proceso educativo, ya que a través de ello se

logrará la inclusión social, en el cual el estudiantado se enfrentará a la realidad de manera fantástica y lúdica compartiendo con sus pares.

Pregunta 3. ¿Aplica juegos lúdicos dentro y fuera del aula?

Si se aplica puede ser antes, durante y después de las horas pedagógicas. Por lo tanto, el aplicar los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyen a que el proceso de enseñanza-aprendizaje no sea tradicional ni rutinario, de esta manera los estudiantes no se distraen y toda su atención está puesta hacia el docente, propiciando así una clase didáctica, participativa y crítica.

Por ello, Torres (2002) menciona que, “El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino” (p. 291).

Es así que, la implementación de los juegos lúdicos en el ámbito educativo es fundamental, puesto que permite transformar la educación tradicional a una educación innovadora, en donde el estudiantado sean los protagonistas principales del proceso y el docente se convierta en el guía para conducirlos a llevar al aprendizaje esperado.

Pregunta 4. ¿Qué juegos lúdicos utiliza para fomentar la inclusión social en los estudiantes?

Puede ser rondas, u otro tipo de juegos de acuerdo a la situación en la que se encuentren los estudiantes, en el caso de que hubiera estudiantes con necesidades educativas especiales.

Es decir que, los juegos lúdicos deben ser acordes a las necesidades individuales que presenten los estudiantes, por ello el docente debe ser innovador y creativo para impulsar el juego y fomentar la inclusión en los mismos, sin discriminación ni bullían. En tal virtud, en palabras de Parlebas (2001, como se citó en Crespo, 2015), dice que los juegos tradicionales pueden ayudar a los participantes ya que

se parte de algo que es fácil de comprender y a partir de este punto se puede añadir dificultades al juego. (p. 13).

Por ende, es importante que el docente cuente con la predisposición de innovar, para fomentar juegos lúdicos que contribuyan a la inclusión social entre los estudiantes.

Pregunta 5. ¿Existe un espacio adecuado para realizar juegos lúdicos y fomentar la inclusión social?

Un lugar específico para los diferentes juegos no hay, pero podría ser en el aula de clases, en el patio siempre y cuando los estudiantes comprendan el respeto hacia los demás.

Es así que, el espacio para realizar los juegos lúdicos no siempre va ser el adecuado ya que en los establecimientos educativos solo cuentan con patios de recreación y no un lugar adecuado con recursos recreativos para los diferentes juegos lúdicos que se puede realizar en para la propiciar la sociabilidad en los estudiantes. De este modo, Tomé & Ruiz (1996) expresa los siguientes puntos:

- El espacio de juego es aquel donde niños y niñas juegan libremente.
- También podríamos pensar que el espacio del juego, el patio, es el lugar de desahogo del alumnado.
- Que dicho espacio es donde niños y niñas se manifiestan naturalmente.
- Que, jugando, niños y niñas muestran sus diferencias inherentes. (p. 37).

Es así que, los espacios para los juegos permiten que los niños y niñas desarrollen actividades lúdicas que permitan salir de la rutina diaria, es decir generar emoción, libertad y principalmente diversión.

Pregunta 6. ¿Considera que el juego lúdico permite la inclusión social en los estudiantes?

Si, el juego es la estrategia más viable para incluir a todos los estudiantes, en especial a los estudiantes con necesidades especiales educativas.

Por lo tanto, es importante que el docente dentro del establecimiento educativo propicie la práctica de los diferentes juegos lúdicos, ya que a través de ellos los docentes tendrán la posibilidad de incluirse y socializarse entre sí sin discriminación, dejando a un lado las creencias, religión, costumbre, tradición o idioma que cada estudiante posea, construyendo así una sociedad igualitaria dentro de un ambiente armónico.

Es así que, Espinoza (2018, como se citó en Alfonso & Olaya) menciona que:

La atención a la diversidad y la inclusión es el reconocimiento del derecho a la diferencia como enriquecimiento educativo y social, que reclama una transformación del orden institucional, sus prácticas en el ámbito del aula y en su relación con la sociedad y la comunidad. (p. 75).

Por ende, el poner en práctica la inclusión social a través del juego es considerado como el avance personal, educativo y social, puesto a que la integración exige el cambio y transformación de una sociedad en donde intervengan todos los miembros de la misma, con el propósito de convivir, interactuar y experimentar nuevas sensaciones, respetando los propósitos comunes que cada persona posea.

Pregunta 7. ¿Cree que es importante utilizar diferentes juegos lúdicos para fomentar la inclusión social?

Si, es necesario utilizar diferentes juegos para que los estudiantes se sientan en confianza y se incluyan con los demás compañeros, porque si utilizamos un solo juego los estudiantes se van a aburrir y no se va a cumplir el propósito de la inclusión a través del juego.

Por lo tanto, es importante variar los juegos lúdicos en los estudiantes puesto que a través de ello se puede generar curiosidad, interés y dudas en el docente, de manera que pueda ser impulsado a descubrir un nuevo mundo lleno de incógnitas y fantasías que al transcurrir el tiempo se vuelven realidad.

Es así que, Torres (2002) menciona que “los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso”. (p. 291).

Es decir, el docente es quien debe impulsar a los estudiantes a investigar, indagar y buscar juegos que puedan ser adaptables a diferentes situaciones, mismo que debe ser acorde a las necesidades de todos los estudiantes, para que exista inclusión social dentro y fuera del salón de clases.

Pregunta 8. ¿Cree que los juegos lúdicos desempeñan un papel fundamental dentro de la inclusión social?

Si, ya que a través del juego se logra la integración social de todos los estudiantes, además el juego lúdico permite que el aprendizaje sea significativo.

Es decir que, los juegos lúdicos son el nexo principal entre la sociabilidad de los niños, puesto que permite la interacción directa con los que le rodean, con el fin de encontrar soluciones a la dificultad de la actividad lúdica. Por lo tanto, en palabras de Torres (2002) señala que:

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio.

Es así que, el juego permite el desarrollo de los valores y habilidades del niño hacia sí mismo y hacia los demás, propiciando la seguridad en el mismo, además el juego le permite al docente reconocerse como un ser único e inconfundible dentro de una sociedad.

Pregunta 9. ¿Cuáles son los beneficios de la inclusión social en los estudiantes dentro del establecimiento?

En lo personal, pienso que los beneficios de la inclusión social dentro de un establecimiento es que todos los estudiantados se respetan, mejoran el aprendizaje, conviven en un ambiente armónico, no existe la discriminación o bullying, en si la inclusión social es fundamental en todo momento.

Por lo tanto, la aplicación del juego dentro de los establecimientos educativos fortalece el ámbito social, cognitivo y de aprendizaje mejorando su relación y rendimiento académico. De este modo, Del Castillo (2007, como se citó en López et al, 2010) afirma que:

El juego no solo se puede considerar como un agente de placer y de socialización, sino como una actividad que, sin perder su carácter informal y espontáneo y utilizándose de forma continua y previamente planificada, puede ser de gran valor terapéutico en el aprendizaje del lenguaje del niño. (p. 659)

Es así que, el juego lúdico además de ser un nexo para la sociabilidad humana es también considerada como una herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a través de ello se puede inducir al infante a desarrollar sus habilidades cognitivas y psicomotoras.

Pregunta 10. ¿Cree que la inclusión social es importante para el bienestar del estudiante?

Si es de suma importancia, ya que mediante la inclusión se logra bajar el índice de discriminación, bullying y abusos educativos dentro del establecimiento escolar.

Por ende, la inclusión social dentro de un establecimiento escolar o fuera de ello es de suma importancia, ya que propicia la estabilidad social y emocional de las personas, para que convivan en ambiente sano y de convivencia armónica, respetando los interés propios y ajenos de cada individuo. Por lo tanto, en palabras de Pearpint & Forrest (1999, como se citó en Crespo, 2015), señalan que la inclusión es una forma de vida. Es una transformación que la escuela debe realizar con el fin de crear la sensación de grupo y evitar la segregación. Los educadores

tenemos que exigir y luchar para cambiar los valores de la escuela hacia una escuela pública que proporcione una educación de calidad e igualdad.

Por ende, la inclusión social debe ser la transformación de la sociedad, principalmente en la educación ya que la escolaridad le permite al ser humano superarse en conocimientos y la inclusión le permite ser parte de una sociedad sin prejuicios, en donde todos los niños, adolescentes, jóvenes y adultos tengan las mismas oportunidades sin importar su condición física o intelectual, su clase social, la raza o etnia, la costumbre o religión, ni mucho menos el idioma, ya que cada ser humano tienen los mismo deberes y deberes dentro de una sociedad.

Análisis de la Encuesta

Análisis y discusión de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica sobre el juego lúdico como estrategia para la inclusión social en la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”.

ENCUESTA DIRIGIDA AL ESTUDIANTE

Datos Generales:

Una vez que se obtuvieron los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes, dan a reflejar su sexo y edades de la siguiente manera:

Tabla 4

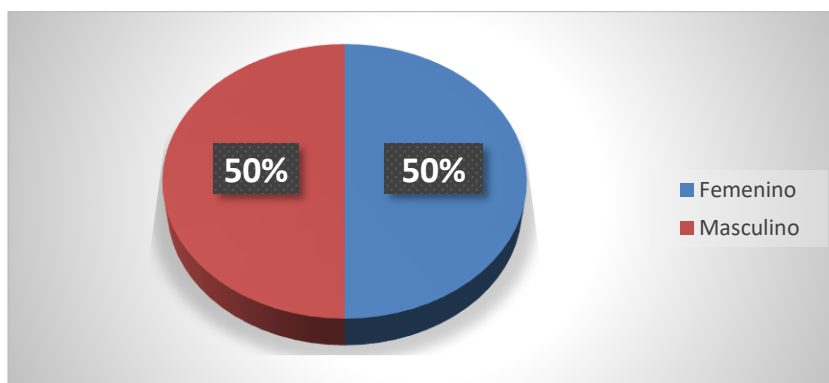
Sexo

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	16	50%
Masculino	16	50%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia al sexo de los encuestados.

Gráfico 1

Sexo



Nota. El gráfico representa el sexo correspondiente a los encuestados.

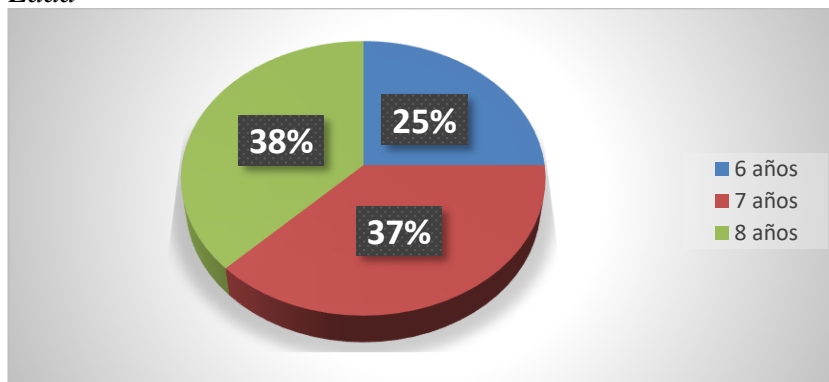
Análisis e Interpretación:

Del total de los encuestados, es decir, 32 estudiantes, un 50% corresponden al sexo femenino, mientras que el otro 50% al sexo masculino. Se concluye que, dentro del aula perteneciente al segundo y tercer año de Educación Básica se encuentran la misma cantidad de estudiantes, es decir, la mitad son hombres y la otra mitad mujeres.

Tabla 5*Edad*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6 años	8	25%
7 años	12	37%
8 años	12	38%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a la edad de los encuestados.

Gráficos 2*Edad*

Nota. El gráfico representa el porcentaje de las edades correspondiente a los encuestados.

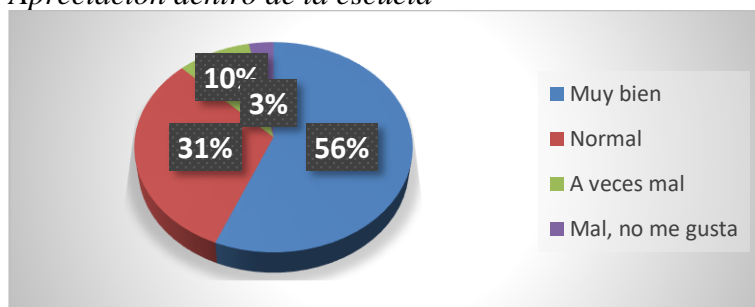
Análisis e Interpretación:

Al tomar en cuenta los resultados de la encuesta dirigida hacia los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz” referente a su edad, da como resultado que correspondiente a los 6 años se presenta un 25%, mientras que, 7 años se encuentra con un 37%, y finalmente, 8 años con un 38%. De esta manera se obtuvo un total de 32 estudiantes. Por ende, se concluye que el mayor porcentaje de estudiantes corresponden a la edad de 8 años, es decir, que los mismos se encuentran en una etapa de desarrollo integral, por lo cual, se la considera como un período determinante para el aprendizaje en varias áreas, especialmente enfocado en la inclusión social. Cabe recalcar, que, por lo tanto, son sujetos de estudio ideales para la presente investigación.

Preguntas:**1. ¿Cómo te sientes en la escuela?****Tabla 6***Apreciación dentro de la escuela*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bien	18	56%
Normal	10	31%
A veces mal	3	10%
Mal, no me gusta	1	3%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a la apreciación dentro de la escuela.

Gráfico 3*Apreciación dentro de la escuela*

Nota. El gráfico representa la apreciación de los estudiantes dentro de la escuela.

Análisis e Interpretación:

La encuesta realizada a los 32 estudiantes que corresponden al 100%, arroja como resultado que el 56% de los encuestados mencionan sentirse bien en la escuela, el 31% pasan normal, el 10% expresa que a veces pasan mal en la escuela, y finalmente un 3% expresan que pasan mal y no les gusta asistir a clases. En tal virtud, la mayor parte de los estudiantes se encuentran bien dentro de la escuela, sin embargo, un porcentaje considerable, por diferentes motivos no se encuentra a gusto en la escuela, lo cual genera rechazo y exclusión de las diversas actividades realizadas en la unidad educativa, haciendo que muchos estudiantes se sientan excluidos e invisibles.

2. ¿Entre compañeros se han puesto apodos? ¿Te gustan?

Tabla 7

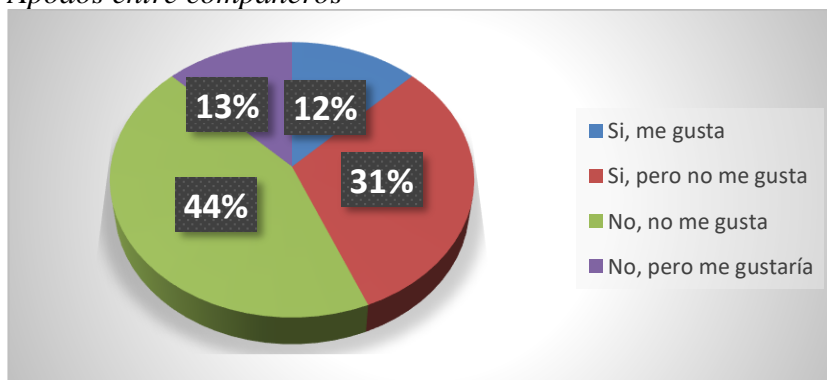
Apodos entre compañeros

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si, me gusta	4	12%
Si, pero no me gusta	10	31%
No, no me gusta	14	44%
No, pero me gustaría	4	13%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a los apodos entre compañeros.

Gráfico 4

Apodos entre compañeros



Nota. El gráfico representa la percepción de los encuestados ante los apodos.

Análisis e Interpretación: Como se puede observar, de 32 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, el 12% indicaron que alguna vez les han puesto apodos y les gusta, de igual forma, el 31% han tenido algún apodo, pero no les gusta, mientras que un 44% no han puesto apodos y tampoco están de acuerdo y finalmente un 13% no han recibido un apodo y le gustaría obtener uno. En tal sentido, un gran porcentaje demuestra que existe una cultura escolar favorecedora en cuanto al tema de los apodos, debido a que manifiestan que, aunque no les han denominado con apodos no es de su agrado, asimismo, aquellos que han recibido uno, tampoco les agrada. Esto denotando que son los porcentajes más altos de esta tabulación, lo cual genera un ambiente propicio dentro del aula para generar un ambiente socialmente inclusivo.

3. ¿Te has sentido alguna vez triste porque no te incluyen tus compañeros?

Tabla 8

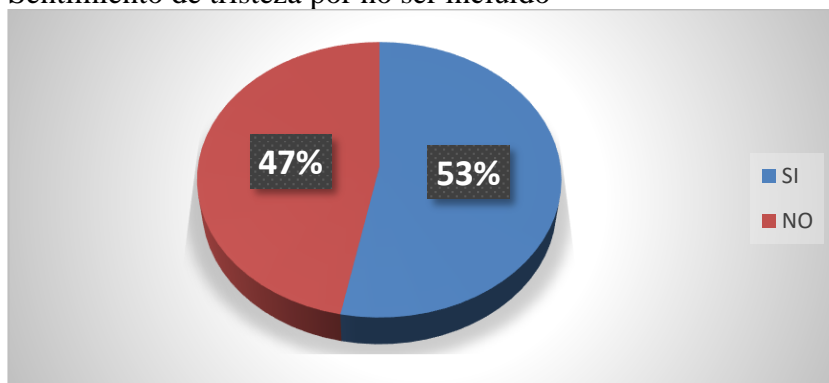
Sentimiento de tristeza por no ser incluido

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	53%
No	15	47%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con al sentimiento de tristeza por no ser incluido.

Gráfico 5

Sentimiento de tristeza por no ser incluido



Nota. El gráfico representa el sentimiento adquirido por no ser incluido.

Análisis e Interpretación:

Partiendo del número de encuestados, siendo estos 32 (100%), se obtiene que el 53% se ha sentido triste alguna vez, debido a que sus compañeros no los incluyen, en tanto que, un 47% indican que no han sentido tristeza. La pregunta refleja que la mayoría de encuestados afirman haberse sentido tristes al no ser incluidos por sus compañeros, lo cual puede llegar a generar sentimientos negativos sobre sí mismos, como también a presentar rechazo por asistir a la escuela, fomentando así, la exclusión y a que los estudiantes se aíslen, evitando participar en las distintas actividades. Sin embargo, un porcentaje considerable sostiene que no se sienten tristes por no ser incluidos, denotando que no le toman importancia o prefieren evitar expresar verdaderamente sus sentimientos.

4. ¿En qué lugares de la escuela has sentido algún tipo de rechazo?

Tabla 9

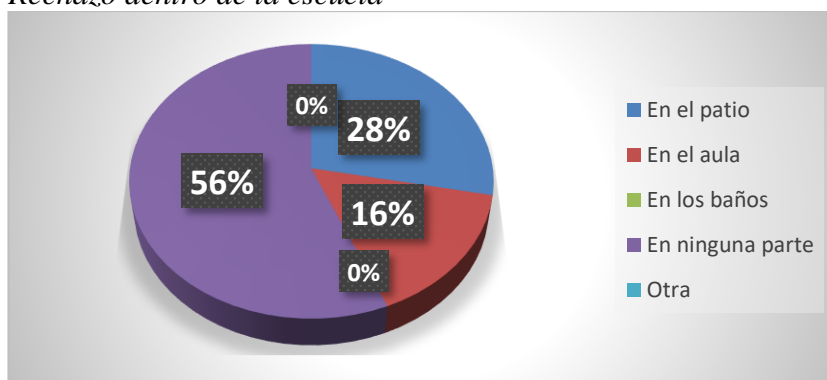
Rechazo dentro de la escuela

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En el patio	9	28%
En el aula	5	16%
En los baños	0	0%
En ninguna parte	18	56%
Otra	0	0%
TOTAL	32	100%

Nota. El gráfico representa el sentimiento de rechazo dentro de la escuela.

Gráfico 6

Rechazo dentro de la escuela



Nota. El gráfico representa los lugares en donde los encuestados han sentido algún rechazo.

Análisis e Interpretación:

Teniendo en cuenta que de 32 estudiantes encuestados correspondientes al 100%, el 28% indica que han sentido rechazo en el patio de la escuela, asimismo, el 16% dentro del aula y finalmente un 56% expresa que en ningún lado. En tal virtud, se la mayoría de estudiantes denotan no haber sentido rechazo en alguna parte de la escuela, siendo un excelente indicio acerca de la cultura inclusiva existente, sin embargo, se debe prestar mayor atención al rechazo de ciertos estudiantes al momento del recreo y dentro del aula.

5. ¿Qué piensas de los niños/as que no respetan a sus compañeros?

Tabla 10

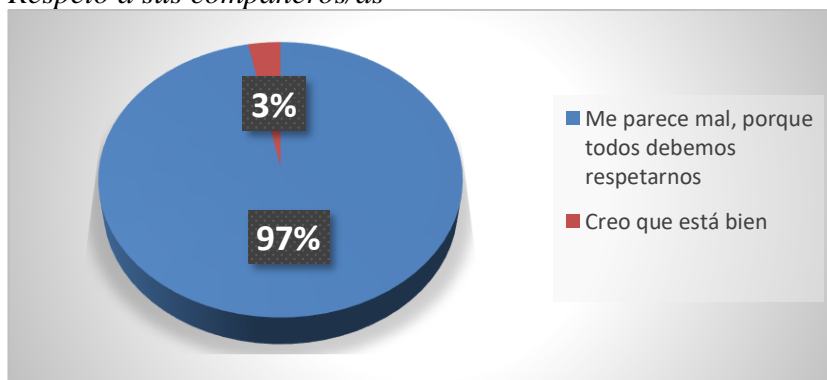
Respeto a sus compañeros/as

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Me parece mal, porque todos debemos respetarnos	31	97%
Creo que está bien	1	3%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia al respeto entre compañeros.

Gráfico 7

Respeto a sus compañeros/as



Nota. El gráfico representa la apreciación sobre el respeto entre compañeros.

Análisis e Interpretación:

Dentro de las respuestas otorgadas por los sujetos de estudio, se evidencia que el 97% no está de acuerdo con que se falten el respeto entre compañeros, mientras que el 3% considera que esta actitud está bien. Las respuestas positivas con respecto al trato entre compañeros son favorables, debido a que casi el total de estudiantes expresan que el respeto es algo importante dentro y fuera de las aulas, puesto a que se trata de un valor fundamental para generar una convivencia armónica. Por lo tanto, se considera que existe una valiosa calidad personal por parte de los estudiantes para con sus compañeros.

6. Cuando hace trabajos en clase prefieres que sean:

Tabla 11

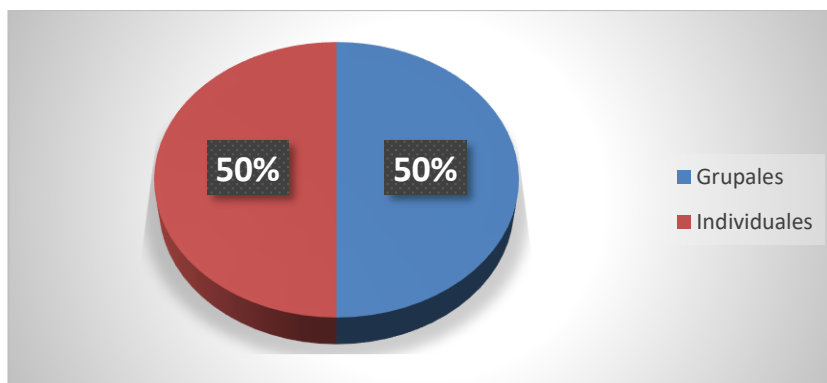
Tipo de actividades a realizarse en clase

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Grupales	16	50%
Individuales	16	50%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia las actividades a realizarse en clase.

Gráfico 8

Tipo de actividades a realizarse en clase



Nota. El gráfico representa las actividades que los encuestados prefieren realizar.

Análisis e Interpretación:

Los estudiantes encuestados tienen una opinión dividida, puesto que el 50% prefiere realizar actividades grupales y el otro 50% considera las actividades individuales. De acuerdo a los datos obtenidos, se puede inferir la existencia de la mitad de estudiantes encuestados que consideran el individualismo como algo favorable para el desarrollo de las distintas actividades a realizarse dentro de las aulas, mientras que la otra mitad prefiere trabajar de manera grupal, debido a que esto les permite compartir ideas e interactuar y conocerse mejor entre ellos.

7. ¿Aceptas las diferencias socioeconómicas de tus compañeros de clase?

Tabla 12

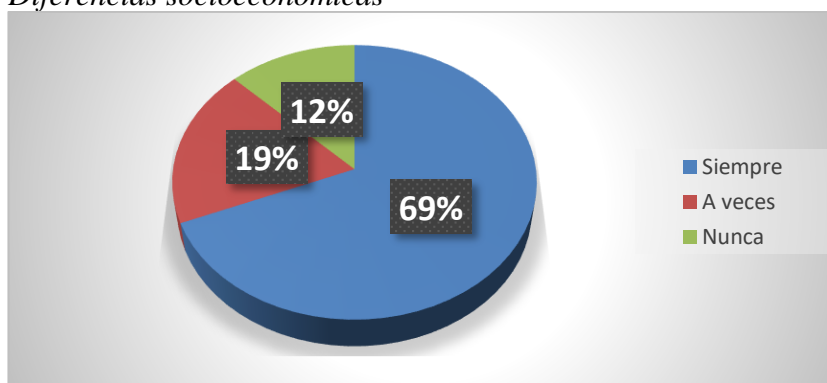
Diferencias socioeconómicas

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	69%
A veces	6	19%
Nunca	4	12%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a las diferencias socioeconómicas.

Gráfico 9

Diferencias socioeconómicas



Nota. El gráfico representa el respeto acerca de las diferencias socioeconómicas.

Análisis e Interpretación:

Al tener en cuenta el número de estudiantes encuestados, en este caso 32 (100%), se evidencia que el 69% respeta la diferencia socioeconómica de sus compañeros, mientras que un 19% indica que lo hace a veces, por último, el 12% no lo hace nunca. Por ende, se determina que existe una gran aceptación por las diferencias socioeconómicas entre compañeros, lo cual es un gran indicador dentro del ámbito educativo y social, puesto que los estudiantes no presentan actitudes marcadas para generar la exclusión, sin embargo, alrededor de la tercera parte del total de encuestados manifiesta que a veces o nunca acepta estas diferencias, lo cual es componente un poco perjudicial que puede poner en declive la fomentación de la cultura inclusiva.

8. ¿Aceptas que tus compañeros de clase jueguen otro tipo de juego, en lugar de los que a ti te gustan?

Tabla 13

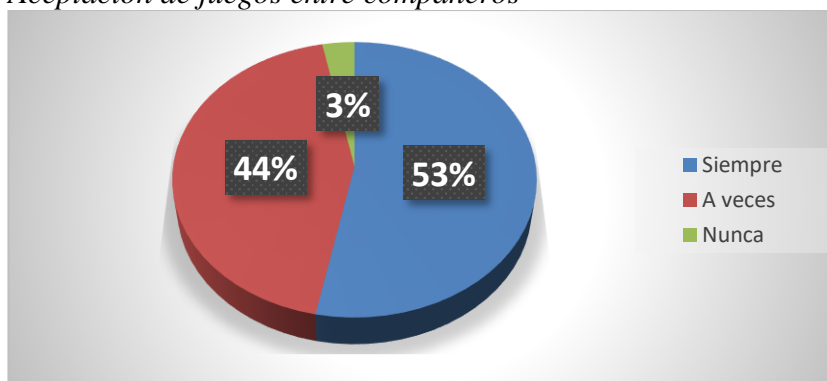
Aceptación de juegos entre compañeros

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	17	53%
A veces	14	44%
Nunca	1	3%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a la aceptación de los juegos entre los encuestados.

Gráfico 10

Aceptación de juegos entre compañeros



Nota. El gráfico representa la aceptación de los juegos entre compañeros.

Análisis e Interpretación:

Del 100% de los participantes en la encuesta, se ha identificado que un 53% prefiere aceptar que no siempre se priorice el juego que a ellos les gustan, del mismo modo, el 44% a veces no están de acuerdo y finalmente el 3% no acepta que no se realice el juego que proponen. En conclusión, más de la mitad de los estudiantes encuestados, están de acuerdo en descubrir nuevos juegos y no limitarse solamente a los que son de su gusto, de igual forma, una gran cantidad prefiere en ocasiones que se dé prioridad a sus gustos y no a la de los demás.

9. Cuando te encuentras con un compañero que utiliza algún instrumento para poder movilizarse, ¿qué haces?

Tabla 14

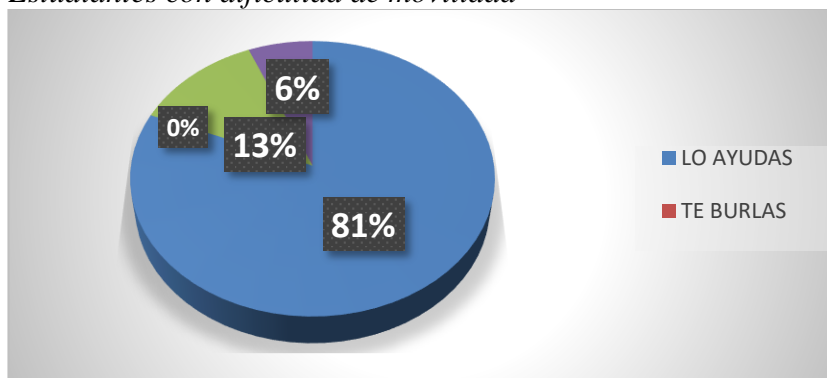
Estudiantes con dificultad de movilidad

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo ayudas	26	81%
Te burlas	0	0%
Solo miras	4	13%
No haces nada	2	6%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a actividades de empatía.

Gráfico 11

Estudiantes con dificultad de movilidad



Nota. El gráfico representa las actividades de empatía entre los encuestados.

Análisis e Interpretación:

De acuerdo con las respuestas obtenidas por los encuestados se evidencia que el 81% de los 32 estudiantes encuestados, expresan que cuando un compañero tiene dificultad para movilizarse lo ayudan, el 13% se limita a observar y un 6% no hacen nada ante el problema. Se puede inferir que la gran mayoría de encuestados tiene un alto nivel de empatía, debido a que están predispuestos a ayudar a los demás, siendo una minoría la que no cumple con este valor y se limita a la observación, como ha no hacer nada. Este aspecto puede perjudicar significativamente la inclusión dentro y fuera de las aulas.

10. ¿Crees que los hombres y las mujeres deben tener las mismas oportunidades? ¿Por qué?

Tabla 15

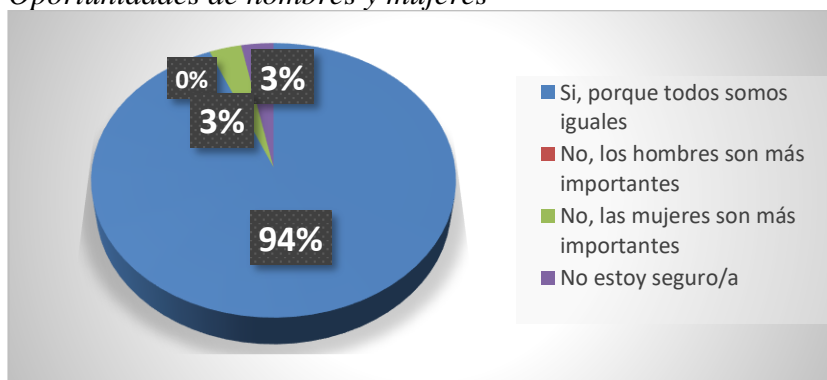
Oportunidades de hombres y mujeres

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si, porque todos somos iguales	30	90%
No, los hombres son más importantes	0	0%
No, las mujeres son más importantes	1	3%
No estoy seguro/a	1	3%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a las oportunidades de las personas.

Gráfico 12

Oportunidades de hombres y mujeres



Nota. El gráfico representa la apreciación de las oportunidades para hombres y mujeres.

Análisis e Interpretación:

En la presente encuesta dirigida a los estudiantes, se obtiene que el 94% considera que todas las personas tienen las mismas oportunidades, mientras que un 3% expresa que las mujeres son más importantes, por otro lado, otro 3% no está seguro de su respuesta. En tal virtud, la mayoría de estudiantes presenta una apreciación propia del ser, considerando que cada ser humano es valioso e importante para la sociedad, siendo un aspecto positivo para el desarrollo integral de cada estudiante. No obstante, existe una minoría que prioriza al género femenino y que no están seguros de la igualdad de oportunidades.

11. ¿Qué piensas de las personas extranjeras que viven en tu país?

Tabla 16

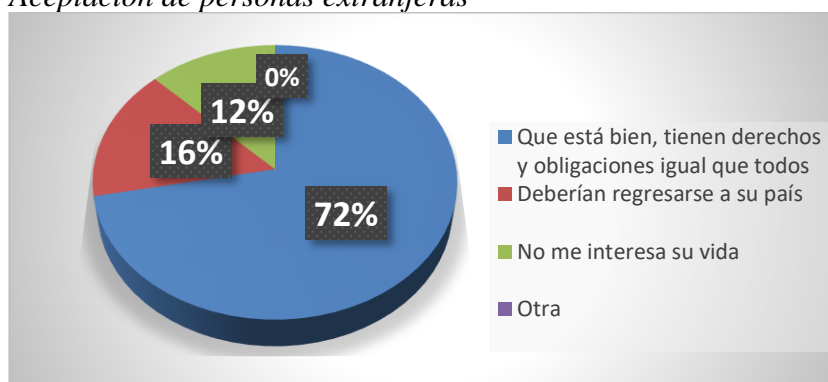
Aceptación de personas extranjeras

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Que está bien, tienen derechos y obligaciones igual que todos	27	72%
Deberían regresarse a su país	5	16%
No me interesa su vida	4	12%
Otro	0	0%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a las personas extranjeras.

Gráfico 13

Aceptación de personas extranjeras



Nota. El gráfico representa la aceptación a personas extranjeras por parte de los encuestados.

Análisis e Interpretación:

Es posible evidenciar que de los 32 estudiantes encuestados que corresponde al 100% se obtiene una respuesta positiva del 72%, quienes están de acuerdo en que las personas extranjeras sean entes sociales en nuestro país, mientras que un 16% expresa que no están de acuerdo y que deberían regresarse al país de donde provienen, finalmente un 12% está reacio a expresar opinión al respecto y no les interesa la vida de estas personas. Por ende, se percibe un mayor índice de aprobación por parte de los sujetos de estudio, pues estos consideran que las personas extranjeras merecen un trato justo e igualitario, puesto que, socialmente es lo correcto.

12. Cuando notas que un compañero necesita ayuda, ¿qué haces?

Tabla 17

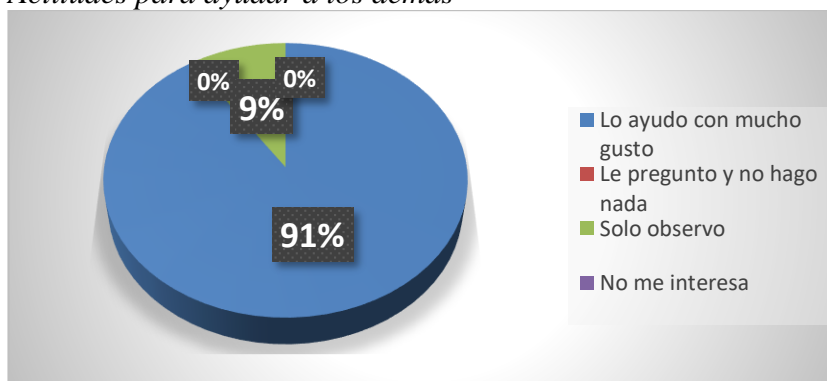
Actitudes para ayudar a los demás.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo ayudo con mucho gusto	29	91%
Le pregunto y no hago nada	0	0%
Solo observo	3	9%
No me interesa	0	0%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a las actitudes para brindar ayuda.

Gráfico 14

Actitudes para ayudar a los demás



Nota. El gráfico representa las actitudes para ayudar a los demás.

Análisis e Interpretación:

Se obtiene el resultado de que el 91% de estudiantes encuestados están dispuestos a brindar la ayuda necesaria a sus compañeros, según lo necesite. Por otro lado, el 9% se limitan a observar. La gran mayoría de encuestados denotan la favorable respuesta de que la colaboración es un aspecto importante que predomina en su forma de ser, debido a que mencionan se encuentran prestos a brindar la ayuda que sus compañeros necesiten o soliciten, lo cual convierte el ambiente de convivencia en un lugar óptimo para el desarrollo personal y la realización de las actividades.

13. ¿Crees que los juegos son importantes para que todos se sientan incluidos?

Tabla 18

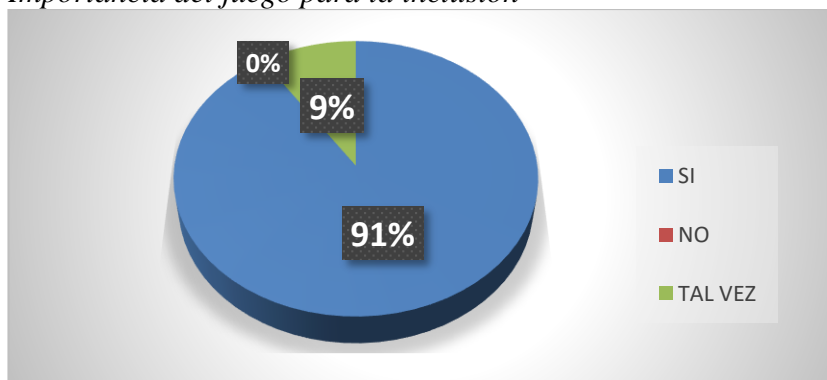
Importancia del juego para la inclusión

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	29	91%
No	0	0%
Tal vez	3	9%
TOTAL	32	100%

Nota. Datos reflejados sobre la encuesta aplicada con referencia a la importancia del juego para la inclusión.

Gráfico 15

Importancia del juego para la inclusión



Nota. El gráfico representa la apreciación acerca de la importancia del juego para la inclusión por parte de los encuestados.

Análisis e Interpretación:

La encuesta realizada denota que el 91% de los estudiantes encuestados consideran que el juego es un recurso importante para la inclusión, mientras que, el 9% no está seguro, pero considera la opción. Se obtiene una mayoría de estudiantes que acogen la idea de que el juego sea considerado como una estrategia para fomentar la inclusión dentro del aula como fuera de la misma, lo cual permitirá que cada estudiante alcance socializar con sus semejantes de manera positiva, además, se denota que una minoría no está segura del beneficio que los juegos ofrecen.

Conclusión

Los resultados obtenidos de la encuesta, demuestran ser un gran incentivo para el desarrollo del presente proyecto de investigación, puesto que, con las preguntas desarrolladas se logra como investigadores recopilar información relevante, misma que permitirá determinar hipotéticamente la viabilidad de ejecutar la difusión de la propuesta, la cual consiste en una guía de juegos lúdicos que permitan fomentar una cultura socialmente inclusiva. Contribuyendo en tal sentido, a que los estudiantes sean capaces de desarrollar y fortalecer un ambiente óptimo e igualitario para todos, así mismo, se entiende que la acogida sería favorable, dado que un gran porcentaje considera beneficioso el hecho de usar el juego para la inclusión social de los estudiantes.

11. IMPACTOS

La presente propuesta tiene un impacto pedagógico, debido a que, al ponerlo en práctica dentro del ámbito educativo, el docente asume el rol y la tarea de fomentar la inclusión social entre sus estudiantes y con la comunidad en general. Así también, esta estrategia en base a juegos lúdicos, ayudará a que docentes descubran nuevas formas de enseñar, mientras que conjuntamente con los estudiantes generan un espacio óptimo para el desarrollo de las actividades dentro y fuera de las aulas, lo cual, referente al aprendizaje, los educandos mejorarán sus conocimientos y fortalecerán sus habilidades de interacción social. En tal virtud, tanto educadores, como educandos deben adaptarse a los constantes cambios sociales que se presenta dentro de la educación.

12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 19

Presupuesto para la propuesta del proyecto

Presupuesto			
Materiales	Cantidad	Valor unitario	Total
Material de oficina (hojas de papel boom)	500	\$ 0.00	\$ 5.00
Uso de internet	2	\$ 10.00	\$ 20.00
Impresiones	100	\$ 0.10	\$ 10.00
Copias	20	\$ 0.05	\$ 1.00
Movilización para recolección de datos (Transporte)	2	\$ 3.00	\$ 6.00
Subtotal			\$ 42.00
Imprevistos			\$5.00
TOTAL			\$47.00

Nota. Se detalla los gastos presentados para la elaboración de la propuesta con respecto al presente proyecto de investigación.

13. PROPUESTA

Título de la propuesta: Guía de actividades en base a juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes.

Introducción

La presente guía de actividades ha sido elaborada con el objetivo de que sirva como apoyo educativo en la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, puesto que en mismo documento se encuentra una variedad de juegos lúdicos que permitirán fomentar la inclusión social dentro y fuera del aula, despertando el interés por

aprender en los estudiantes, con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos en el currículum de educación en cuanto se refiere a la inclusión educativa, es decir, incluir a los infantes que presenten discapacidad intelectual, física, cognitiva, visual, auditiva o alguna necesidad educativa especial.

Por esta razón, es importante que los docentes estén prestos y predispuestos a la innovación a través de capacitaciones que les permita adaptar las nuevas tecnologías a las necesidades educativas que presente el estudiante, con el fin de promover la inclusión educativa y social con la comunidad educativa.

Objetivos de la Propuesta

- Generar ideas innovadoras en relación a la inclusión social a través de los juegos lúdicos que mejora la interacción entre los estudiantes y fortalece la sociabilidad de la comunidad educativa (autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia).
- Incentivar estímulos y crear nuevos conocimientos de los juegos lúdicos que fomenten la inclusión social en los estudiantes.
- Incrementar los conocimientos del docente en la innovación de los juegos lúdicos para propiciar la inclusión social entre los docentes de la unidad educativa.
- Validar la presente propuesta con los expertos en el área de educación.

Justificación

Actualmente dentro de la sociedad, se evidencia la intolerancia ante las personas con discapacidad, así mismo se puede evidenciar la desigualdad de oportunidades en la actividad educativas, puesto que existen limitaciones para los infantes que presenten discapacidades sean intelectuales, cognitivas, físicas o visuales.

Es por ello que, el presente proyecto de investigación, tiene como finalidad promover la inclusión social dentro y fuera de los establecimientos educativos a través de los juegos lúdicos. Debido a que, el juego es considerado una actividad

de ocio en el cual el niño descubre emociones, sentimientos y sensaciones nuevas además de desarrollar sus habilidades cognitivas, psicomotrices y físicas, sin embargo también es considerada como una herramienta o estrategia que sirve como nexo o enlace para el proceso de aprendizaje del docente, ya que permite que la información científica se transforme en conocimiento significativo, sin embargo dentro del ámbito educativo también es importante fomentar la inclusión social, con el fin de disminuir la violencia física e intelectual entre el estudiantado. A continuación, presentamos los juegos lúdicos que permitan concientizar a la sociedad en cuanto a las personas con discapacidades.

Desarrollo de la Propuesta



Propuesta de Educación Básica



Celeste Cáceres

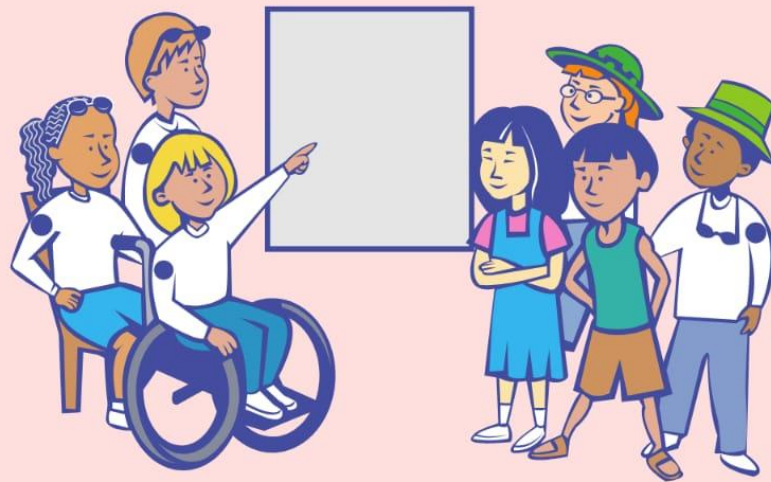


Andrea Llano



INTRODUCCIÓN

La presente ha sido elaborada con el objetivo de que sea utilizada como apoyo educativo en la Unidad Educativa "Manuelita Sáenz", puesto que se establecen varios juegos lúdicos para fomentar la inclusión social dentro y fuera del aula, despertando el interés por aprender en los estudiantes.





JUEGO LÚDICO 1

NOMBRE: PONTE EN SU PIEL

OBJETIVO:

Desarrollar la empatía en los estudiantes, asumiendo un rol de discapacidad, mismo que se se llevará acabo mediante el trabajo cooperativo.

DESCRIPCIÓN:

Es un juego lúdico que permite asumir roles de diferentes discapacidades, es una estrategia didáctica para que las personas experimenten nuevas sensaciones, con el fin de concientizar a los demás sobre la importancia de incluir a las personas con discapacidad en el entorno social, sin discriminación ni desigualdad.

PROCEDIMIENTO:

Cada jugador/a adquirirá un rol que le impida hacer alguna cosa, como si tuviera una discapacidad. Dentro de los posibles roles se encuentran:

- Manos atadas
- Boca cerrada (incapacidad para hablar)
- Ojos cerrados o vendados
- Pies atados



FUENTE:

<https://1.bp.blogspot.com/-Dk8MSJ9k08/T3S0Ej01r-fI/AAAAA AAAAZM/8ShvdFnsSjl/s320/DSCN0414.JPG>

JUEGO LÚDICO 2

NOMBRE: DAMOS UN PASEO

OBJETIVO:

Sensibilizar a niños y niñas sobre las barreras sociales y arquitectónicas con las que actualmente las personas con discapacidad se siguen encontrando.

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad requiere más espacio y recursos, es decir, se podría realizar en el patio de la institución educativa o en un parque.

PROCEDIMIENTO:

Vamos a crear un circuito simulando una pequeña ciudad y los obstáculos que las personas con algún tipo de discapacidad se pueden encontrar.

Cada niño/a simulará una discapacidad visible diferente (podemos retomar algún material del juego lúdico 1) y recorrerán el circuito. En él, se encontrarán a otros/as compañeros/as que les ayudarán y guiarán.

Un grupo de niños/as será designado por el monitor/a de la actividad para rechazar peticiones de ayuda de sus compañeros/as e incluso en algún momento podrán burlarse.



FUENTE:

https://minionporelmundo.files.wordpress.com/2015/12/img_20151203_134028.jpg?w=768

JUEGO LÚDICO 3

NOMBRE: CARA Y CRUZ

OBJETIVO:

Lograr llegar hasta la línea de refugio sin que el adversario te atrape.

DESCRIPCIÓN:

Es una actividad destinada a niños y niñas con algún tipo de dificultad, lo cual les permitirá integrarse y al mismo tiempo se fomentará el trabajo en equipo, la tolerancia y apoyo con los demás.

PROCEDIMIENTO:

1. Primero debe existir un guía para que de las indicaciones y pueda observar a todos los participantes y evitar algún choque.
2. Crear dos filas, ambas a una distancia de 2 metros y 1 metro entre cada participante de la fila.
3. Una fila se llamará CARA y la otra CRUZ. Al mismo tiempo define una línea de refugio y de llegada.
4. ¡Que comience el juego! Nombrar a uno de los equipos, y este debe huir hasta la línea de refugio sin que su adversario lo atrapé, en este caso debe tocarlo y ya.
5. Como son dos filas, con la misma cantidad de participantes, cada uno tiene su adversario y a ese es al que debe atrapar.
6. Gana el que no sea atrapado o el equipo tenga mayores jugadores en la línea de refugio al final.



FUENTE:

<https://www.somosmamas.com.ar/wp-content/uploads/2020/08/actividades-para-ni%C3%B1os-con-discapacidad-inclusion-y-diversion-scaler.jpeg>

JUEGO LÚDICO 4

NOMBRE: TIERRA, MAR Y AIRE

OBJETIVO:

Incorporar a los niños con alguna discapacidad o necesidad educativa especial, en las actividades diarias de los estudiantes.

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad física se adapta a los niños con limitaciones en movilidad, permite que los niños conozcan la realidad de los demás, fomentando la solidaridad entre sí.

PROCEDIMIENTO:

El docente gritará tierra, mar o aire y para cada palabra se le designará un lugar, mismo al que el niño/a deberá dirigirse, fomentando así la solidaridad entre sí.

EJEMPLO:

Si grita la palabra tierra podrá movilizarse por el espacio en dónde de esté realizando la actividad. Si grita mar deberá irse a las gradas, y por último, si grita aire, deberá irse a las sillas destinadas.



FUENTE:

https://3.bp.blogspot.com/jiMq3tDd704/UUSVEfdR9sI/AAAAAAA_Y/jR8DkItvZJQ/s320/6.JPG

JUEGO LÚDICO 5

NOMBRE: PELOTA POR EL EMBUDO

OBJETIVO:

Coordinar los movimientos corporales y acertar el abanico con la pelota.

DESCRIPCIÓN:

Este juego permite a las personas con movilidad reducida controlar la postura de lanzamiento, mejorar la coordinación, fuerza y precisión de los brazos, también a fortalecer el equilibrio.

PROCEDIMIENTO:

Se necesita 4 bancos surcos que hagan de embudo y una pelota de tenis. El juego lo gana aquella persona o equipo que pase el mayor número de pelotas por entre los 4 bancos al campo contrario.

El número de jugadores variable y se puede jugar 1x1; 2x2; 3x3; etc

la distancia en la que se coloquen los equipos puede varias. Se puede empezar a una distancia de 2 o 3 metros y conforme de vaya cogiendo soltura, pudiendo alejarse hasta los 5 o 6 metros.

lo divertido de este juego es que se permite empujar y sacar las pelotas del contrincante que estén en nuestro campo. De manera que también hay una estrategia.



FUENTE:

<https://th.bing.com/th/ir/R.e83ef61887elaa42ee290d46Sa514fd5?rik=FFPR9RbExm5SXw&riu=http%3a%2f%2fwww.maam.ru%2fupload%2fblogs%2fdetsad-98461-1398349575.jpg&ehk=DNPMBoySEcPoUJXwiIHMFwNiKu%2fKcKYmhLg%2bydT9A4e%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0>

Esperamos que te diviertas.



¡Gracias! *utc*

Explicación de la Propuesta

La presente propuesta consiste en una guía de actividades, es decir, se podrá encontrar varios juegos lúdicos, los cuales constan de un objetivo, competencia a desarrollar y los pasos o instrucciones para llevar a cabo la actividad. Con este documento se pretende que los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica puedan desarrollar prácticas inclusivas, lo cual fomentará una cultura socioeducativa inclusiva, dando cumplimiento a la igualdad, equidad, comprensión y respeto por la diversidad entre todos los niños y niñas, mismos que no serán discriminados por causa de nacionalidad, sexo, etnia, origen social, diversidad cultural o física. En síntesis, se trata de aprender a convivir en medio de todas las diferencias.

14. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Evaluación de expertos

A continuación, se detalla la evaluación de la propuesta: Guía de actividades en base a juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes. Validado por dos expertos de la Carrera de Educación Básica.

Nombres y apellidos: Juan Carlos Araque Escalona.
Grado académico (área): Doctor en Cultura Latinoamericana y Caribeña. Magister en Literatura Americana
Años de experiencia en la docencia: 18 años
Valoración de la propuesta: Excelente en todos los ámbitos requeridos.

Nombres y apellidos: PhD. Milton Fabian Herrera Herrera.
Grado académico (área): Doctor en Educación
Años de experiencia en la docencia: 28 años
Valoración de la propuesta: Excelente en todos los ámbitos requeridos.

Evaluación de Resultados

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Juan Carlos Araque Escalona.
Grado académico (área): Doctor en Cultura Latinoamericana y Caribeña Magister en Literatura Americana
Años de experiencia en la docencia: 18 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de: Guía de actividades en base a juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes. Emita su juicio de valor, de acuerdo con las escalas establecidas.

E: Excelente, **MB:** Muy Bueno, **B:** Bueno, **R:** Regular

Criterio	E	MB	B	R	Observaciones
a) La propuesta constituye un aporte válido, vigente y relevante para el contexto educativo.	X				
b) La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X				
c) El título de la propuesta es pertinente y adecuado.	X				

d) La propuesta es clara y precisa.	X				
e) La redacción de la propuesta presenta la calidad esperada para el nivel de formación (es apropiada, tiene un buen léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X				
f) La guía de actividades presentada es entendible y ejecutable.	X				
g) Las actividades propuestas en la guía son coherentes, se encuentran organizadas y en secuencia.	X				
h) La información que se plantea en la guía es adecuada y efectiva para aplicar las actividades propuestas.	X				
i) El material gráfico (imágenes) que acompaña a los textos, es relevante.	X				
j). Considera que la aplicación de la guía de actividades permite fortalecer la relación entre padres de familia, docente y estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.	X				

k) Califique la solidez, ideas y/o información presentada en la propuesta.	X				
---	----------	--	--	--	--

Dr. Juan Carlos Araque Escalona

Docente Experto

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: PhD. Milton Fabian Herrera Herrera.
Grado académico (área): Doctor en Educación
Años de experiencia en la docencia: 28 años
Valoración de la propuesta: Excelente en todos los ámbitos requeridos.

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de: Guía de actividades en base a juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes. Emita su juicio de valor, de acuerdo con las escalas establecidas.

E: Excelente, **MB:** Muy Bueno, **B:** Bueno, **R:** Regular

Criterio	E	MB	B	R	Observaciones
a) La propuesta constituye un aporte válido, vigente y relevante para el contexto educativo.	X				

<p>b) La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.</p>	X				
<p>c) El título de la propuesta es pertinente y adecuado.</p>	X				
<p>d) La propuesta es clara y precisa.</p>	X				
<p>e) La redacción de la propuesta presenta la calidad esperada para el nivel de formación (es apropiada, tiene un buen léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).</p>	X				
<p>f) La guía de actividades presentada es entendible y ejecutable.</p>	X				
<p>g) Las actividades propuestas en la guía son coherentes, se encuentran organizadas y en secuencia.</p>	X				
<p>h) La información que se plantea en la guía es adecuada y efectiva para aplicar las actividades propuestas.</p>	X				

i) El material gráfico (imágenes) que acompaña a los textos, es relevante.	X				
j). Considera que la aplicación de la guía de actividades permite fortalecer la relación entre padres de familia, docente y estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.	X				
k) Califique la solidez, ideas y/o información presentada en la propuesta.	X				

PhD. Milton Fabian Herrera Herrera

Docente Experto

Criterio Global

La propuesta con el tema: Implementar juegos lúdicos en el proceso educativo para fomentar la inclusión social en los estudiantes, a través de talleres de capacitación a los docentes que permita ampliar el conocimiento e impulsar la práctica de los diferentes juegos en los docentes, fue validada con el Dr. Juan Carlos Araque Escalona y el Dr. Milton Fabián Herrera Herrera fueron los dos expertos en el área de educación quienes validaron la propuesta calificándole en una escala valorativa de **E= Excelente** dando como conclusión que la presente

propuesta es considerada como viable para que el docente lo pueda implementar como estrategia de inclusión social en los estudiantes.

Resultados de la Propuesta

El aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje motiva al docente a inmiscuirse en el mundo exterior, es decir el niño se incluye a la sociedad de manera divertida y entretenida, además permite que los diferentes pares convivan, compartan, interactúen y socialicen dentro del contexto social, por ende la aplicación de la presente propuesta permitió que el estudiantado concientice, reconozca e identifique las diferentes realidades que cada estudiante presenta, de tal manera que se logró fomentar los valores éticos y morales en cada uno de ellos mismos que se pondrán en práctica dentro y fuera del establecimiento educativo, además, la propuesta permitió que los estudiantes analicen sus capacidades, es decir reconocieron e identificaron sus fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades frente a los obstáculos que se presentaron en las diferentes actividades recreativas, mismos que permitió interactuar entre sí y desarrollar estrategias colectivas para llegar a un resultado final adecuado.

15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El trabajo de investigación se sustenta en base a diversos referentes teóricos que aportan al objeto de estudio, lo cual contribuye a la comprensión de conceptos y perspectivas en base al juego lúdico para fomentar la inclusión social. Por ende, se concluye que en la sociedad actual se considera indispensable promover acciones que generen una cultura inclusiva, en donde las personas logren eliminar ciertas barreras que limitan la interacción social, es decir, la exclusión, ya sean por aspectos físicos, económicos, políticos, religiosos o culturales, teniendo en cuenta la aplicación de distintas estrategias y en este caso los juegos lúdicos que permitan apreciar la diversidad, potenciando que la persona asimile su valor.

- A partir de la entrevista y las encuestas aplicadas se logra reconocer que dentro de la unidad educativa “Manuelita Sáenz”, se promueve actividades que fomenten el comportamiento inclusivo por parte de los estudiantes, para ello, se considera la utilización de estrategias lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no obstante, se presencia una escasa falta de cooperación en el trabajo diario, sin embargo, se percibe una aceptación favorable por la diversidad cultural y el interés por hacer juegos grupales.
- Se elabora una guía de juegos lúdicos como estrategia para la inclusión social, puesto que, la aplicación de los mismos, es fundamental para que el infante desarrolle el sentido de la sociabilidad, debido a que a través del juego lúdico el niño demuestra interés en incluirse en actividades diarias, las cuales incluye la participación de los diferentes pares, por ende, desarrollan la empatía y descubren las capacidades y limitaciones que caracteriza al infante. Además, esta guía ayuda a los docentes a fortalecer la cultura inclusiva existente, contribuyendo de manera beneficio en el desenvolvimiento de los estudiantes, esto de manera dinámica e innovadora.

Recomendaciones

- En el contexto social existen diferentes supersticiones en cuanto se refiere a las personas con discapacidad o alguna necesidad educativa especial, por ello, se recomienda la práctica de los diferentes juegos lúdicos para formar una sociedad sin discriminación ni maltrato psicológico o físico, a su vez, con la práctica de las actividades lúdicas se logrará la inclusión de las personas excluidas de la sociedad por las limitaciones que presentan.
- Se recomienda a los docentes, que pongan en práctica los diferentes juegos lúdicos como estrategia dentro del proceso educativo, puesto que, la práctica de los mismos permite a los estudiantes, desarrollar destrezas cognitivas, físicas y motoras de manera adecuada, además, contribuye a un mejor rendimiento académico y a su vez mejora la relación entre los educandos.

- Para que exista una sociedad inclusiva, es importante fomentar e impulsar el juego o actividad lúdica como medio de socialización, inclusión y acercamiento con los diferentes pares dentro del contexto social, ya que, a mediante los mismos se podrá conseguir una sociedad sin discriminación, con igualdad de oportunidades para todos los niños, adolescentes, jóvenes y adultos, desarrollando así, un ambiente sin violencia física o psicológica.

16. REFERENCIAS

- Alfonso, Y., & Olaya, R. D. (2019). *El juego y su concepción innovadora e inclusiva en la Educación Inicial*. Scielo, Revista el Condado, 15(70), 74-80: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-74.pdf>
- Campo, M. Á. (2019). *Los juegos cooperativos como medio de inclusión educativa en el grado 402 jornada mañana del colegio Nydia Quintero de Turbay*. Repositorio Universidad Libre: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17678/Proyecto%20De%20Investigacion%20Miguel%20Campo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chicaiza, M. A., & Guanoquiza, D. G. (2022). *La actividad lúdica para la enseñanza de la expresión oral en Educación Básica Elemental*. Repositorio Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/40057/4/Trabajo-de-Titulaci%c3%b3n.pdf>
- Choez, M. N. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Repositorio Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>
- Córdoba, E. F., Lara, F. L., & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del Buen Vivir*. Ensayos, Revista de la

Facultad de Educación de Albacete, 32(1), 81-92:
<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>

Cordovilla, J. F. (2017). *El juego grupal y la inclusión educativa en los niños y niñas con VIH Sida de primer año de preparatoria de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre*. Repositorio Universidad Técnica de Ambato:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26770/1/0503072597Jenny%20Fabiola%20Cordovilla%20Palomino.pdf>

Crespo, D. (2015). *El juego tradicional como medio de inclusión*. Repositorio Universidad de Valladolid:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/14683/TFG-G1452.pdf;jsessionid=675B15512B2E112A5A52FFFE83EB12BE?sequence=1>

Cueva, R. E., & Serrano, Y. S. (2020). *El juego como estrategia lúdica para la enseñanza de la igualdad de género en el aula*. Repositorio Universidad Central del Ecuador:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22807/1/T-UCE-0010-FIL-1100.pdf>

Flores, A. (2019). *Jugamos a saltar para mejorar la coordinación motora*. Repositorio Universidad Nacional de Trujillo:
<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/15349>

Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso didáctico*. ResearchGate:
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. Dialnet, Hekadedmos: revista educativa digital, (24), 41-51 :
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. Revista Recimundo, 4(3), 163-173: <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Guevara, L. (2010). *¿Qué es el juego?* Revista digital para profesionales de la enseñanza, (7): <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=6955&s=>
- Instituto Tobías Emanuel. (2021). *Diferencias entre integración e inclusión en las personas con discapacidad*. Tobías Emanuel Somos Todos: <https://tobiasemanuel.org/diferencias-entre-integracion-e-inclusion-de-las-personas-con-discapacidad/>
- López, M., Saldahna, A. E., Guerrero, E., García, E., García, A., & Rubio, J. C. (2010). *Discapacidad y Juego; Adaptaciones desde las teorías del procesamiento de la información*. Redalyc, Revista de Psicología, (4), 657-665: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327069.pdf>
- Mejía, P., & Ulloa, J. (2010). *Estudio de la Inclusión Educativa para niños y niñas de edad pre escolar*. Repositorio Universidad de Cuenca: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2329/1/tps629.pdf>
- MINEDUC. (2019). *Pasa la voz. ¡Vamos a jugar!* Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf>
- MINEDUC. (2020). *Guía para la inclusión a través del juego*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/GUIA-INCLUSION-JUEGO.pdf>
- Molina, C. (2021). *La inclusión social, un compromiso a largo plazo*. Banco Mundial Blogs: <https://blogs.worldbank.org/es/latinamerica/la-inclusion-social-un-compromiso-largo->

- Pulido, M. (2015). *Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica*. Redalyc: Revista Opción, 31(1), 1137-1156: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005061.pdf>
- Rodríguez, M. (2017). *La inclusión a través del juego bueno en las clases de educación física escolar*. Repositorio Universidad De Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26755/TFG-L1656.pdf;jsessionid=C3769C0D2A3D7CD85C0FDF02D6D95A0D?sequence=1>
- Saca, A. L., & Sarmiento, M. A. (2010). *Juego de roles como estrategia metodológica para el desarrollo social*. Repositorio Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2333/1/tps633.pdf>
- Serrano, A. I. (2012). *La escuela inclusiva*. Revista digital para profesionales de la enseñanza, (21): <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9619.pdf>
- Solís, P. (2018). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/335228514_La_importancia_del_juego_y_sus_beneficios_en_las_areas_de_desarrollo_infantil
- Toapanta, G. N., & Toapanta, V. I. (2017). *La lúdica y su importancia en el desarrollo socio-afectivo*. Repositorio Universidad Técnica de Cotopaxi: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3967/1/T-UTC-0324.pdf>
- Tomé, A., & Ruiz, R. A. (1996). *El espacio de juego: Escenario de relaciones de poder*. Repositorio UAB, Aula de innovación educativa, (52-53), 37-41: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/1996/182987/aullnedu_a1996n52-53p37.pdf
- Torres, C. M. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Redalyc: Educere, 6(19), 289-296: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

UAPA. (s.f.). *Técnicas de Investigación de Campo*. Unidad de Apoyo para el Aprendizaje:

<https://uapa.cuaieed.unam.mx/sites/default/files/minisite/static/0fec888-6a3f-4b31-b704-a2d94e3eed72/U000308176506/index.html>

UNESCO. (2020). *La inclusión educativa*. UNESCO:
<https://www.unesco.org/es/education/inclusion>

Universidad de la República Uruguay. (2020). *Etapas de la Investigación Bibliográfica*. Facultad de Enfermería: <https://www.fenf.edu.uy/wp-content/uploads/2020/12/14dediciembrede2020Etapasdelainvestigacionbibliografica-1.pdf>

17. APÉNDICES

Apéndice 1: Hojas de Vida

HOJA DE VIDA

1. DATOS PERSONALES:

Apellidos: Lopez Rodriguez

Nombres: Luis Gonzalo

Cédula de Ciudadanía: 1801751945

Lugar y Fecha de Nacimiento: 03 de agosto de 1967

Dirección Domiciliaria: Ambato, Av. Julio Paredes y Aurelio Dávila

Teléfono Convencional: 032450606

Teléfono Celular: 0997958262

Tipo de Discapacidad: Ninguna

#Carné Conadis: No

Correo Electrónico Institucional: luis.lopez@utc.edu.ec



2. ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

NIVEL	TÍTULO OBTENIDO	FECHA DE REGISTRO	CÓDIGO DEL REGISTRO EN EL CONESUP O SENE CYT
TERCER	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN LA ESPECIALIZACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA	2012-05-21	1005-12-1139462
TERCER	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA	2002-07-30	1010-02-138018
TERCER	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN GERENCIA EDUCATIVA	2002-07-30	1010-02-138038
CUARTO	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PLANEAMIENTO Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA	2005-07-11	1020-05-587567
CUARTO	DOCTOR EN EDUCACIÓN PhD (UCAB-VENEZUELA)	2022-08-11	8621202731

3. HISTORIAL PROFESIONAL:

Institución que labora: Universidad Técnica de Cotopaxi – Extensión Pujilí

Carrera a la que pertenece: Educación Básica

Área del Conocimiento en la cual se desempeña:

- Investigación Educativa
- Filosofía de la Educación
- Ética Profesional
- Didáctica de la Cultura Física
- Proyectos de Investigación

4. EXPERIENCIA LABORAL:

- Docente Investigador de la Universidad Técnica de Cotopaxo
- Tutor de Proyectos de Investigación de Pre Grado
- Tutor de Proyectos de Investigación de Pos Grado
- Miembro de Tribunales de Pre Grado
- Miembro de Tribunales de Pos Grado
- Director del Centro de Cultura Física

HOJA DE VIDA

1. DATOS PERSONALES:

Apellidos: Cáceres Lesano

Nombres: Joselyn Celeste

Cédula de Ciudadanía: 1750997775

Edad: 22 años

Estado Civil: Soltera

Lugar y Fecha de Nacimiento: Ambato, 28 de febrero de 2000

Dirección Domiciliaria: Latacunga, Barrio Niágara El Mirador

Teléfono Celular: 0983271135



Tipo De Discapacidad: Ninguna

#Carné Conadis: No

Correo Electrónico Institucional: joselyn.caceres7775@utc.edu.ec

2. ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

Nivel Primario: Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Nivel Secundario:

- Unidad Educativa PCEI “Gobernación de Cotopaxi”
Título Obtenido: Practico(a) en la Carrera Corta de Belleza
- Unidad Educativa “República de Argentina”
Título Obtenido: Bachiller en Ciencias

Nivel Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi (Estudiante de Educación Básica)

3. EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas Pre-Profesionales:

Unidad Educativa “Manuelita Sáenz” – Segundo y Tercer Año de Educación Básica

Ayuda Pedagógica en el Barrio Rumipamba – Cantón Latacunga

4. IDIOMAS

Inglés

Nivel: Medio (B1)

HOJA DE VIDA

1. DATOS PERSONALES:

Apellidos: Llano Yasig

Nombres: Andrea Liliana



Cédula de Ciudadanía: 0504174319

Edad: 22 años

Estado Civil: Soltera

Lugar y Fecha de Nacimiento: Pujilí, 18 de abril del 2000

Dirección Domiciliaria: Pujilí, vía Cusubamba, K12, Barrio San Francisco de Quishuar

Teléfono Celular: 0983733922

Tipo De Discapacidad: Ninguna **#Carné Conadis:** No

Correo Electrónico Institucional: andrea.llano4319@utc.edu.ec

2. ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

Nivel Primario: Escuela “Santa Marianita de Jesús”

Nivel Secundario: Unidad Educativa “Liceo Policial Crnl. Milton Borja Borja”

Nivel Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi (Estudiante de Educación Básica)

3. EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas Pre-Profesionales:

Unidad Educativa “Delia Velasco Ibarra” – Segundo Año de Educación Básica

Ayuda Pedagógica en el Pujilí Centro – Cantón Pujilí

4. IDIOMAS

Inglés

Nivel: Medio (B1)

Apéndice 2: Formato Guía de Entrevista Docente



**UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**



**Carrera de
Educación Básica**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA
GUÍA DE ENTREVISTA**

OBJETIVO: Obtener información acerca del juego lúdico como estrategia para la inclusión social en los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”.

INVESTIGADORAS: Cáceres Lesano Joselyn Celeste y Llano Yasig Andrea Liliana

FECHA:

PREGUNTAS:

1. ¿Qué entiende por juego lúdico e inclusión social?

.....
.....
.....

2. ¿Por qué es importante el juego lúdico para la inclusión social?

.....
.....
.....

3. ¿Aplica jugos lúdicos dentro y fuera del aula?

.....
.....
.....

4. ¿Qué juegos lúdicos utiliza para fomentar la inclusión social en los estudiantes?

.....
.....
.....

5. ¿Existe un espacio adecuado para realizar juegos lúdicos y fomentar la inclusión social?

.....
.....
.....

6. ¿Considera que el juego lúdico permite la inclusión social en los estudiantes?

.....
.....
.....

7. ¿Cree que es importante utilizar diferentes juegos lúdicos para fomentar la inclusión social?

.....
.....
.....

8. ¿Cree que los juegos lúdicos desempeñan un papel fundamental dentro de la inclusión social?

.....
.....
.....

9. ¿Cuáles son los beneficios de la inclusión social en los estudiantes dentro del establecimiento?

.....
.....
.....

10. ¿Cree que la inclusión social es importante para el bienestar del estudiante?

.....
.....
.....

Apéndice 2: Guía de Entrevista Aplicada

Gráfico 16

Primera parte de la guía de entrevista al docente

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Carrera de Educación Básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
GUÍA DE ENTREVISTA

OBJETIVO: Obtener información acerca del juego lúdico como estrategia para la inclusión social en los estudiantes de la Unidad Educativa "Manuelita Sáenz".

INVESTIGADORAS: Cáceres Lesano Joselyn Celeste y Llano Yasig Andrea Liliana

FECHA:


PREGUNTAS:

- ¿Qué entiende por juego lúdico e inclusión social?**
 Los juegos lúdicos son actividades recreativas que también se los conoce como estrategias que acumulan el aprendizaje de los estudiantes, además promueve la integración de todos los estudiantes dentro y fuera del aula.
- ¿Por qué es importante el juego lúdico para la inclusión social?**
 Porque mediante el juego los estudiantes se van integrando y demostrando cada una de sus habilidades.
- ¿Aplica juegos lúdicos dentro y fuera del aula?**
 Si se aplica puede ser antes durante y después de las horas pedagógicas. Además contribuye a que el proceso de enseñanza-aprendizaje no sea tradicional ni rutinario.
- ¿Qué juegos lúdicos utiliza para fomentar la inclusión social en los estudiantes?**
 Puede ser todas o algunas de juegos de acuerdo a la situación en la que se encuentren los estudiantes, en el caso de que hubiesen estudiantes con necesidades educativas especiales.
- ¿Existe un espacio adecuado para realizar juegos lúdicos y fomentar la inclusión social?**
 No, los espacios para los diferentes juegos no hay pero podría ser en el aula de clases, en el patio, en el aula y cuando los estudiantes comprenden

Nota. Primeras preguntas aplicadas con respecto a la guía de entrevista dirigida al docente.

Gráfico 17

Segunda parte de la guía de entrevista al docente


**UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**

Carrera de
Educación Básica

el respeto hacia los demás.....

6. ¿Considera que el juego lúdico permite la inclusión social en los estudiantes?
 Si el juego es la estrategia más viable para incluir a todos los estudiantes, en especial a los estudiantes con necesidades especiales educativas.....

7. ¿Cree que es importante utilizar diferentes juegos lúdicos para fomentar la inclusión social?
 Si es necesario utilizar diferentes juegos para que los estudiantes se sientan en confianza y se incluyan los demás compañeros, por que si utilizamos los mismos juegos se van a aburrir y no se cumple el propósito de la inclusión.

8. ¿Cree que los juegos lúdicos desempeña un papel fundamental dentro de la inclusión social?
 Si ya que a través del juego se logra la interacción social de todos los estudiantes, además el juego lúdico permite que el aprendizaje sea significativa.....

9. ¿Cuáles son los beneficios de la inclusión social en los estudiantes dentro del establecimiento?
 Lo lo personal pienso que los beneficios de la inclusión social dentro de un establecimiento es que todo el estudiantado se respeta, mejoran el aprendizaje, conviven en un ambiente armónico y no existe la discriminación o bullying.

10. ¿Cree que la inclusión social es importante para el bienestar del estudiante?
 Si es de suma importancia ya que mediante la inclusión se logra bajar el índice de discriminación, bullying y abusos educativos dentro y fuera del establecimiento escolar.....

Nota. Preguntas para dar cierre a la guía de entrevista aplicada al docente.

Apéndice 3: Formato Guía de Encuesta a Estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA AL ESTUDIANTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA

CUESTIONARIO

OBJETIVO: Obtener información para fomentar una cultura socioeducativa inclusiva mediante la aplicación de juegos lúdicos como estrategias en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi, año lectivo 2022 – 2023.

La encuesta se encuentra dirigida a los estudiantes de Segundo y Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa "Manuelita Sáenz". Cabe destacar que la presente, es totalmente anónima y confidencial, los datos recopilados tienen un fin exclusivamente investigativo-académico.

INVESTIGADORES:

FECHA:

Datos Generales:

- **Sexo**

Femenino Masculino

- **¿Cuál es tu edad?**

6 años

7 años

8 años

1. ¿Cómo te sientes en la escuela?

- Muy bien
- Normal
- A veces mal
- Mal, no me gusta
- Otro _____

2. ¿Entre compañeros se han puesto apodos? ¿Te gustan?

- Sí, me gusta
- Sí, pero no me gusta
- No, no me gusta
- No, pero me gustaría

3. ¿Te has sentido alguna vez triste porque no te incluyen tus compañeros?

- Si
- No

4. ¿En qué lugares de la escuela has sentido algún tipo de rechazo?

- En el patio
- En el aula
- En los baños
- En ninguna parte
- Otro _____

5. ¿Qué piensas de los niños/as que no respetan a sus compañeros?

Me parece mal porque todos debemos respetarnos

Creo que está bien

6. Cuando hacen actividades en clase prefieres que sean:

Grupales

Individuales

7. ¿Aceptas las diferencias socioeconómicas de tus compañeros de clase?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿Aceptas que tus compañeros jueguen otro tipo de juego en lugar de los que te gustan a ti?

Siempre

A veces

Nunca

9. Cuando te encuentras con un compañero que utiliza algún aparato para caminar, ¿qué haces?

Lo ayudo

Te burlas

Solo miras

No hago nada

10. ¿Crees que los hombres y las mujeres deben tener las mismas oportunidades? ¿Por qué?

- Si, porque todos somos iguales
- No, los hombres son más importantes
- No, las mujeres son más importantes
- No estoy seguro/a

11. ¿Qué piensas de las personas extranjeras que estudian contigo?

- Que está bien y tienen derechos y obligaciones igual que todos
- Deberían regresarse a su país
- No me interesa su vida
- Otro _____

12. Cuando notas que un compañero necesita ayuda, ¿qué haces?


- Lo ayudo con mucho gusto
- Le pregunto y no hago nada
- Solo observo
- No me interesa
- Otro _____

13. ¿Crees que los juegos son importantes para que todos se sientan incluidos?

- Si
- No
- Tal vez

Apéndice 4: Guía de Encuesta a Estudiantes Aplicada

Gráfico 18 Primera parte de la encuesta a estudiantes


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA AL ESTUDIANTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA
CUESTIONARIO

OBJETIVO: Obtener información para fomentar una cultura socioeducativa inclusiva mediante la aplicación de juegos lúdicos como estrategias en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa "Manuelita Sáenz", cantón Latacunga, provincia Cotopaxi, año lectivo 2022 – 2023.

La encuesta se encuentra dirigida a los estudiantes de Segundo y Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa "Manuelita Sáenz". Cabe destacar que la presente, es totalmente anónima y confidencial, los datos recopilados tienen un fin exclusivamente investigativo-académico.

INVESTIGADORES:
FECHA: martes 17 de enero de 2023

Datos Generales:


- Sexo**
 Femenino Masculino
- ¿Cuál es tu edad?**
 6 años
 7 años
 8 años


Pasaje Carlos Alberto Toro Lema y José Merizalde
 Tel. (03)2723314
 Pujilí-Ecuador

Nota. Datos generales para dar inicio a la encuesta aplicada a los estudiantes.

Gráfico 19

Segunda parte de la encuesta a estudiantes


**UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**



Carrera de
Educación Básica

1. ¿Cómo te sientes en la escuela?

Muy bien
 Normal
 A veces mal
 Mal, no me gusta
 Otro _____

2. ¿Entre compañeros se han puesto apodos? ¿Te gustan?

Sí, me gusta
 Sí, pero no me gusta
 No, no me gusta
 No, pero me gustaría

3. ¿Te has sentido alguna vez triste porque no te incluyen tus compañeros?

Sí
 No

4. ¿En qué lugares de la escuela has sentido algún tipo de rechazo?


En el patio
 En el aula
 En los baños
 En ninguna parte
 Otro _____

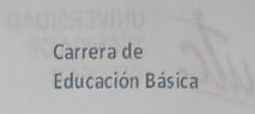
Pasaje Carlos Alberto Toro Lema y José Merizalde
 Tel. (03)2723314
 Pujli-Ecuador

Nota. Primeras preguntas aplicadas con respecto a la encuesta dirigida a estudiantes.

Gráfico 20

Tercera parte de la encuesta a estudiantes


**UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**


**Carrera de
Educación Básica**

5. ¿Qué piensas de los niños/as que no respetan a sus compañeros?

Me parece mal porque todos debemos respetarnos
 Creo que está bien

6. Cuando hacen actividades en clase prefieres que sean:

Grupales
 Individuales

7. ¿Aceptas las diferencias socioeconómicas de tus compañeros de clase?

Siempre
 A veces
 Nunca

8. ¿Aceptas que tus compañeros jueguen otro tipo de juego en lugar de los que te gustan a ti?

Siempre
 A veces
 Nunca

9. Cuando te encuentras con un compañero que utiliza algún aparato para caminar, ¿qué haces?


Lo ayudo
 Te burlas
 Solo miras
 No hago nada


Pasaje Carlos Alberto Toro Lema y José Merizalde
 Tel. (03)2723314
 Pujilí-Ecuador

Nota. Preguntas para la obtención de información con respecto a la encuesta aplicada a estudiantes.

Gráfico 21

Cuarta parte de la encuesta a estudiantes


**UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**



Carrera de
Educación Básica

10. ¿Crees que los hombres y las mujeres deben tener las mismas oportunidades? ¿Por qué?

Si, porque todos somos iguales
 No, los hombres son más importantes
 No, las mujeres son más importantes
 No estoy seguro/a

11. ¿Qué piensas de las personas extranjeras que estudian contigo?

Que está bien y tienen derechos y obligaciones igual que todos
 Deberían regresarse a su país
 No me interesa su vida
 Otro _____

12. Cuando notas que un compañero necesita ayuda, ¿qué haces?

Lo ayudo con mucho gusto
 Le pregunto y no hago nada
 Solo observo
 No me interesa
 Otro _____

13. ¿Te gustaría que todas las personas pudieran jugar para aprender?

Si
 No

Pasaje Carlos Alberto Toro Lema y José Merizalde
 Tel. (03)2723314
 Pujilí-Ecuador

Nota. Preguntas para dar cierre a la encuesta aplicada a estudiantes para la obtención de información.

Apéndice 5: Fotografías

Gráfico 22

Aplicación de la entrevista dirigida al docente



Nota. Evidencia de la aplicación de la entrevista dirigida al docente tutor de segundo y tercer año de Educación Básica, de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”.

Gráfico 23

Explicación de la encuesta dirigida al estudiante



Nota. Evidencia de la explicación acerca de la encuesta dirigida a estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica, de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”.

Gráfico 24

Aplicación de la encuesta dirigida a estudiantes



Nota. Evidencia de la aplicación de la encuesta dirigida a estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica, de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”.

Apéndice 5: Validación Propuesta

Gráfico 25

Primera ficha de valoración de expertos

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Juan Carlos Araque Escalona.
Grado académico (área): Doctor en Cultura Latinoamericana y Caribeña Magister en Literatura Americana
Años de experiencia en la docencia: 18 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de: Guía de actividades en base a juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes. Emita su juicio de valor, de acuerdo con las escalas establecidas.

E: Excelente, **MB:** Muy Bueno, **B:** Bueno, **R:** Regular

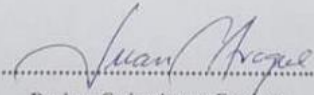
criterio	E	MB	B	R	Observaciones
a) La propuesta constituye un aporte válido, vigente y relevante para el contexto educativo.	/				
b) La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	/				
c) El título de la propuesta es pertinente y adecuado.	/				
d) La propuesta es clara y precisa.	/				
e) La redacción de la propuesta presenta la calidad esperada para el nivel de formación (es apropiada, tiene un buen léxico, ortografía,	/				

Nota. Primera parte de la primera ficha de valoración de expertos con respecto a la propuesta realizada.

Gráfico 26

Primera ficha de valoración de expertos

claridad conceptual, etc.).	/				
f) La guía de actividades presentada es entendible y ejecutable.	/				
g) Las actividades propuestas en la guía son coherentes, se encuentran organizadas y en secuencia.	/				
h) La información que se plantea en la guía es adecuada y efectiva para aplicar las actividades propuestas.	/				
i) El material gráfico (imágenes) que acompaña a los textos, es relevante.	/				
j). Considera que la aplicación de la guía de actividades permite fortalecer la relación entre padres de familia, docente y estudiante en dentro y fuera del proceso educativo.	/				
k) Califique la solidez, ideas y/o información presentada en la propuesta.	/				


 Dr. Juan Carlos Araque Escalona
 Docente experto

Gracias por su colaboración

Nota. Segunda parte de la primera ficha de valoración de expertos con respecto a la propuesta realizada.

Gráfico 27*Segunda ficha de valoración de expertos*

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: PhD. Milton Fabian Herrera Herrera.
Grado académico (área): Doctor en Educación
Años de experiencia en la docencia: 28 años
Valoración de la propuesta: Excelente en todos los ámbitos requeridos.

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de: Guía de actividades en base a juegos lúdicos para fomentar la inclusión social en los estudiantes. Emita su juicio de valor, de acuerdo con las escalas establecidas.

E: Excelente, **MB:** Muy Bueno, **B:** Bueno, **R:** Regular


criterio	E	MB	B	R	Observaciones
a) La propuesta constituye un aporte válido, vigente y relevante para el contexto educativo.	/				
b) La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	/				
c) El título de la propuesta es pertinente y adecuado.	/				
d) La propuesta es clara y precisa.	/				
e) La redacción de la propuesta presenta la calidad esperada para el nivel de formación (es apropiada, tiene un buen léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	/				

Nota. Primera parte de la segunda ficha de valoración de expertos con respecto a la propuesta realizada

Gráfico 28

Segunda ficha de valoración de expertos

f) La guía de actividades presentada es entendible y ejecutable.	/				
g) Las actividades propuestas en la guía son coherentes, se encuentran organizadas y en secuencia.	/				
h) La información que se plantea en la guía es adecuada y efectiva para aplicar las actividades propuestas.	/				
i) El material gráfico (imágenes) que acompaña a los textos, es relevante.	/				
j). Considera que la aplicación de la guía de actividades permite fortalecer la relación entre padres de familia, docente y estudiante en dentro y fuera del proceso educativo.	/				
k) Califique la solidez, ideas y/o información presentada en la propuesta.	/				



Dr. Milton Herrera
 Docente experto

Gracias por su colaboración

Nota. Segunda parte de la segunda ficha de valoración de expertos con respecto a la propuesta realizada.