



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Título

“Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del cantón Alausí, periodo 2022”

**Trabajo de Titulación para optar al título de
“Licenciada en Educación Inicial”**

Autor:

Cazorla Merchán Luz Dayana

Tutor:

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez

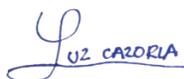
Riobamba, Ecuador. 2022

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Luz Dayana Cazorla Merchán, con cédula de ciudadanía 0606052546, autora del trabajo de investigación titulado: **“Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Alausí, periodo 2022”** certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 10 de Julio de 2022.

A handwritten signature in blue ink that reads "LUZ CAZORLA". The signature is stylized and written in a cursive-like font.

Luz Dayana Cazorla Merchán

C.I: 0606052546

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación: “Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Alausí, periodo 2022” bajo la autoría de Luz Dayana Cazorla Merchán; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 13 días del mes de Julio de 2022



Firmado electrónicamente por:
**MIRIAM PAULINA
PENAFIEL
RODRIGUEZ**

Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez
CI: 0602577132

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Alausí, periodo 2022” presentado por Luz Dayana Cazorla Merchán, con cédula de identidad número 0606052546, bajo la tutoría de Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez. Certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, el 15 de Agosto de 2022

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
PhD. Tania Casanova Zamora



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Dolores Gavilanes Capelo



Firma

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD

UNACH-RGF-01-04-08.15

VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Cazorla Merchán Luz Dayana** con CC: **0606052546**, estudiante de la Carrera **Educación Inicial**, Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: "**Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Alausí, período 2022**", cumple con el 1 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 03 de agosto de 2022



Verificado digitalmente por:
**MIRIAM PAULINA
PEÑAFIEL
RODRIGUEZ**

Mgs. Paulina Peñafiel
TUTORA

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado con todo mi corazón a mi madre Rosario Cazorla quien con todo su esfuerzo y valentía me ayudó en todo este camino arduo sin importar los sacrificios que tuvo que hacer. A mis hermanos Kevin Guevara, Camila Ayavaca, a mi abuelita Delia Merchán, mi Tía Josefina Cazorla que siempre me apoyaron y fueron mi inspiración para seguir adelante así como también a mi enamorado José Silva y su familia que siempre estuvieron presentes en todo este proceso y como no agradecer a Dios y a la Virgencita quienes me brindaron sus bendiciones y guiaron mi camino.

Luz Dayana Cazorla Merchán

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento muy grande a mi madre Rosario Cazorla quien se esforzó mucho por darme esta oportunidad grande de poder estudiar la universidad y siempre querer lo mejor para mí.

A mis hermanos Kevin Guevara, Camila Ayavaca y mi abuelita Delia Merchán que siempre han estado presentes en cada paso que doy.

A mi enamorado José Silva y su familia que me brindaron siempre su apoyo.

A mi querida Unidad Educativa Federico González Suárez quien me abrió las puertas para poder realizar esta investigación.

A mis compañeros en especial a Esthefanny Espinoza quien me brindó su apoyo y siempre me tuvo paciencia y a Pamela Guaño que me acompañó desde el principio en este camino.

Y como no agradecer a mi Tutora Mgs. Paulina Peñafiel quien me brindó sus conocimientos, tiempo y dedicación.

A mis docentes que durante mi carrera fueron un pilar fundamental ya que con sus palabras, conocimientos y dedicación fueron mi inspiración.

Finalmente, totalmente agradecida con La Universidad Nacional de Chimborazo por permitirme ser partícipe de esta hermosa carrera que es la docencia.

Luz Dayana Cazorla Merchán.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	2
DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	3
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	4
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	5
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	6
DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO	8
ÍNDICE GENERAL.....	9
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
ÍNDICE DE FIGURAS	12
RESUMEN	13
CAPÍTULO I.....	15
1.1 INTRODUCCIÓN	15
1.2 Planteamiento del Problema	16
1.3 Formulación del Problema.....	17
1.4 Justificación	17
1.5 Objetivos.....	17
1.5.1 Objetivo General.....	17
1.5.2 Objetivos Específicos.....	17
2 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	18
2.5 Antecedentes de la Investigación.....	18
2.6 Fundamentación Teórica.....	18
2.6.1 Variable Independiente: Actividades Lúdicas Educativas.....	18
2.6.2 Variable Dependiente: Inclusión.....	26
3 CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	34
3.1 Tipo de Investigación.....	34
3.2 Diseño de la investigación	34
3.3 Técnicas de Recolección de Datos.....	34
3.4 Población de Estudio.....	34

3.4.1	Población.....	34
3.4.2	Muestra	34
3.5	Método de análisis y procesamiento de datos.....	34
3.5.1	Plan de recolección de la información.....	35
4	CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	36
4.1	Análisis e Interpretación de la Ficha de Observación.....	36
4.1.1	Observación a los estudiantes	36
4.1.2	Ficha de Observación de las actividades lúdicas y la inclusión educativa. 44	
5	CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
5.1	CONCLUSIONES	45
5.2	RECOMENDACIONES.....	46
	BIBLIOGRAFÍA	47
	ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra seleccionada por tipo de población	34
Tabla 2 Recolección de la Información	35
Tabla 3 Muestra empatía con los demás compañeros.	36
Tabla 4 Participa en todas las actividades organizadas por la institución.	36
Tabla 5 Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.....	37
Tabla 6 Respeta a sus compañeros en el desarrollo de actividades.....	38
Tabla 7 Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad.	39
Tabla 8 Ayuda a sus compañeros cuando no puede realizar un juego.	40
Tabla 9 Respeta a sus compañeros que tienen diferente vestimenta e idioma.	40
Tabla 10 Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales.....	41
Tabla 11 En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar. ...	42
Tabla 12 La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión.	43
Tabla 13 Ficha de Observación Estudiantes	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Clasificación.....	22
Figura 2 MINEDUC	31
Figura 3 Cantidad de estudiantes con discapacidad por el tipo de educación	31
Figura 4 Empatía con los demás compañeros	36
Figura 5 Participa en todas las actividades organizadas por la institución.....	37
Figura 6 Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan	38
Figura 7 Respeta a sus compañeros en el desarrollo de actividades.	38
Figura 8 Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad.....	39
Figura 9 Ayuda a sus compañeros cuando no pueden realizar un trabajo.....	40
Figura 10 Respeta a sus compañeros cuando no pueden realizar un juego.	41
Figura 11 Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales.....	42
Figura 12 En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar ...	42
Figura 13 La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión.....	43

RESUMEN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INCLUSIÓN EDUCATIVA EN LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ, DEL CANTÓN ALAUSÍ, PERIODO 2022”

RESUMEN

La presente investigación tiene como temática la relevancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aula de clase para fomentar la inclusión que es la principal meta ya que como se sabe llegar a tener una educación inclusiva en su totalidad es un trabajo arduo. El objetivo principal de este estudio es determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas y cómo las mismas ayudan a promover y desarrollar la inclusión en los niños dentro del aula de clase. Se realizó un estudio de tipo no experimental, se fundamenta principalmente en una investigación bibliográfica, documental y descriptiva ya que nos permitió analizar la importancia que tienen las actividades lúdicas para fomentar la inclusión en niños de 4-5 años, dirigida a una población de 26 niños de inicial 2 de la Unidad Educativa Federico González Suárez, trabajando con toda la población, para el análisis se aplicó la técnica de la observación mediante la creación de una ficha, cuya información permitió la tabulación, el análisis e interpretación de la misma, de igual manera llegar a establecer las conclusiones y recomendaciones. Dentro de los logros alcanzados se puede manifestar que la aplicación de actividades lúdicas son beneficiosas para el infante y claramente ayudan a promover la inclusión en los niños.

Palabras claves: ACTIVIDAD_LÚDICA, JUEGO, INCLUSIÓN, EDUCACIÓN INICIAL

ABSTRACT



NATIONAL UNIVERSITY OF CHIMBORAZO

FACULTY OF EDUCATION, HUMAN SCIENCES AND TECHNOLOGIES

INITIAL EDUCATION CAREER

“LEISURE ACTIVITIES AND EDUCATIONAL INCLUSION IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS OF THE FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ EDUCATIONAL UNIT, ALAUSÍ CANTON, PERIOD 2022”

ABSTRACT

The theme of this research is the relevance of the application of playful activities in the classroom to promote inclusion, which is the main goal, since as it is known to have an inclusive education in its entirety, it is hard work. The main objective of this study is to determine the importance of recreational activities and how they help promote and develop inclusion in children in the classroom. A non-experimental study was carried out, it is based mainly on research bibliographical, documentary and descriptive since it allowed us to analyze the importance of recreational activities to promote inclusion in children aged 4-5 years, aimed at a population of 26 children in initial 2 of the Federico González Suárez Educational Unit, working with all the population, for the analysis the observation technique was applied through the creation of a file, whose information allowed the tabulation, analysis and interpretation of the same, in the same way to establish the conclusions and recommendations. Among the achievements, it can be stated that the application of recreational activities is beneficial for the infant and clearly helps to promote inclusion in children.

Keywords: PLAY_ACTIVITY, GAME, INCLUSION, INITIAL EDUCATION

Reviewed by:



Firmado electrónicamente por:
ANDREA
CRISTINA
RIVERA PUGLLA

Lic. Andrea Rivera

ENGLISH PROFESSOR

C.C 0604464008

CAPÍTULO I

1.1 INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación tiene como temática la aplicación de las actividades lúdicas en los niños de Inicial 2 y como las mismas ayudan a fortalecer y fomentar la inclusión educativa, destacando que la infancia es muy determinante en el infante y que todos los aprendizajes adquiridos en la misma serán los que el niño más recordará durante toda su vida es por ende la necesidad de brindarle un ambiente sano en donde pueda explorar y desarrollarse de la mejor manera y las actividades lúdicas son una excelente metodología para poder lograrlo ya que el niño en esta etapa siempre va a querer jugar y este será el medio en el que el aprenda y se relacione.

El estudio realizado sobre las actividades lúdicas y la inclusión educativa consta los siguientes capítulos:

Capítulo I: En este capítulo se encuentra la introducción, el planteamiento del problema en el mismo que se identificó las causas que originan el problema. Seguido de esto tenemos la formulación del problema al estudio de la aplicación de las actividades lúdicas para fomentar la inclusión educativa, a continuación, está la justificación y los objetivos tanto generales como específicos.

Capítulo II: Está enfocado a lo que es el marco teórico en el mismo está desarrollado los antecedentes de la investigación asimismo la fundamentación teórica en la cual se habla de las variables de este proyecto de investigación para esto se realizó una investigación profunda en diferentes repositorios digitales, libros, artículos que aportarán bastante a esta investigación.

Capítulo III: Este capítulo está dedicado netamente a la metodología en la misma consta el diseño y tipo de investigación además los instrumentos que se emplearon para la recolección de datos, la técnica, la población y la muestra con la que se trabajó.

Capítulo IV: Aquí se podrá encontrar lo que es los resultados y discusión. Está centrado en el análisis e interpretación de los datos obtenidos mediante la aplicación de las técnicas empleadas, finalmente se mostrarán los resultados obtenidos mediante cuadros y pasteles.

Capítulo V: En este capítulo se mostrará a las conclusiones que se llegó con esta investigación y también estarán las recomendaciones que se sugieren realizar.

1.2 Planteamiento del Problema

Las actividades Lúdicas han demostrado que son muy positivas en el Nivel Inicial porque permiten que el infante tenga un buen desarrollo ya que:

La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensoriomotriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño (Palomo del Blanco, 1995) citado en (Córdoba Pillajo, Lara Lara, & García Umaña, 2017) recalcamos la importancia que tienen las actividades lúdicas y su aplicación en la primera infancia que es la etapa más importante y determinante para los niños ya que la misma determinará su adultez por ende debemos enfocarnos en que la misma sea enriquecedora y este llena de buenas experiencias ya que estos conocimientos y enseñanzas que se obtengan en esta etapa son las que perdurarán durante toda su vida.

Así mismo cuando hablamos de inclusión estamos haciendo referencia a integración a tratarnos todos por igual sin importar que alguna distinción que poseamos haga que sea razón de discriminación y malos tratos por los demás es por ende que:

Entre los distintos retos de los sistemas educativos, al igual que el caso ecuatoriano, se encuentra el de ofrecer soluciones al fracaso escolar y la marginación social, siendo necesaria una educación cada vez más inclusiva, preocupada desde el inicio por la participación, la democracia y la igualdad (Córdoba Pillajo, Lara Lara, & García Umaña, 2017)

Buscar una educación inclusiva vemos que es un trabajo arduo pero que ahí está el reto de seguir luchando para que los sistemas educativos puedan brindar una educación en los que todos posean las mismas oportunidades, que no haya distinción y sobretodo que exista respeto hacia los demás y debemos empezar por los más pequeños es decir empezar por los primeros niveles de Educación brindándoles una educación de calidad para que tengan un desarrollo integral óptimo y buscar las mejores estrategias que nos lleven al éxito es por esto que “el sistema de educación superior en el Ecuador busca una transformación orientada al acceso, permanencia y titulación de estudiantes que requieren atención integral, que sin ser excluidos se atiendan sus particularidades”. (Rojas Avilés, Sandoval Guerrero, & Borja Ramos, 2021)

En el caso de Alausí:

Gracias a la gestión de la Dirección Distrital de Educación Alausí-Chunchi 06D02 y el apoyo del Gobierno Municipal de Alausí, 50 estudiantes con escolaridad inconclusa y personas con discapacidad podrán ser parte de las ofertas de Educación General Básica, Alfabetización (2° y 3° EGB), Post Alfabetización (4°, 5°, 6° y 7° EGB), Básica Superior Intensiva (8°, 9° y 10°) y Bachillerato. (Educación, 2020)

Se evidencia que en el Cantón Alausí se ha tratado de brindar el apoyo y educación a personas que no culminaron sus estudios así como también las que poseen alguna discapacidad sin embargo no se puede hablar de una totalidad es decir que no todos poseen estas oportunidades y muchos de ellos están cursando ya los primeros años de educación y pueden estar sufriendo de algún tipo de discriminación por el desconocimiento de docentes o de la institución de cómo manejar las mejores estrategias o con la creación de programas que ayuden al fortalecimiento de la inclusión en las Unidades Educativas.

En el inicial dos En la Unidad Educativa Federico González Suárez se ha podido evidenciar que hay poca aplicación de actividades lúdicas que sean encaminadas para fomentar la inclusión en los niños, lo cual ha provocado que los infantes tengan dificultades al momento de la integración con otros niños así como también de mostrar empatía y respeto, esto se ha visto reflejado al momento que realizan actividades.

1.3 Formulación del Problema

¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan al fortalecimiento de la inclusión en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Alausí?

1.4 Justificación

Como sabemos los primeros años de vida de un infante son muy importantes y determinantes para su futuro por esto brindarles entornos adecuados y experiencias buenas son lo primordial es por ello que siempre se trata de ofrecerles una educación de calidad y sobretodo inclusiva e integral para que logren tener un buen desarrollo.

Por esta razón esta investigación se realiza para poder brindar más información sobre como la actividades lúdicas que se realizan en el aula de clase son mucho más beneficiosas de lo que pensamos , claramente si son aplicadas con este fin que es brindar al niño experiencias buenas mediante el juego en el que pueda obtener un aprendizaje significativo y sobretodo, como mediante estas el niño pueda ser más empático y siempre tenga ese respeto por los demás lo cual ayudará a que se lleve un entorno armónico y sobretodo que se empiece a fomentar la igualdad.

El impacto de tiene esta investigación es generar un aporte grande para la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para fomentar la inclusión educativa y que sean prioridad de las educadoras aplicarlas en las aulas de clase.

Los beneficiarios notablemente son los estudiantes de Inicial 2 de la “Unidad Educativa Federico González Suárez” del Cantón Alausí así mismo también serán beneficiados los docentes ya que la información brindada les será de bastante apoyo para que refuercen la aplicación de actividades lúdicas en el aula de clase e ir brindando una educación más inclusiva y todo mediante el juego ya que sabemos que los mayores aprendizajes de los niños lo hacen jugando.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Determinar la importancia de las actividades lúdicas en la inclusión educativa de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Alausí Provincia de Chimborazo en el periodo 2022.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Analizar la importancia que le dan los docentes a las actividades lúdicas dentro del proceso de interaprendizaje.
- Explicar la importancia del sistema de Valoración Lúdica: Proceso Oso y Estrella.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.5 Antecedentes de la Investigación

En la investigación realizada en la Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación en la Universidad de Guayaquil acerca de la “Incidencia De Las Actividades Lúdicas En La Inclusión De La Diversidad De Los Niños De 5 A 6 Años realizada por (Arauz Cevallos & Patiño Gavilánez, 2017) llegaron a la conclusión de que los padres de familia o representantes de los niños tienen desconocimiento acerca de las actividades lúdicas y obviamente sus beneficios asimismo no hay conocimiento sobre la inclusión a la diversidad de los niños lo cual afecta para que exista una educación de calidad por otra parte los niños tienen dificultades al momento de aprender debido a la falta de técnicas y metodologías que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje. De tal manera que los niños no se sienten motivados debido a los escasos de actividades

2.6 Fundamentación Teórica

2.6.1 Variable Independiente: Actividades Lúdicas Educativas

2.6.1.1 Definición

Para conceptualizar el término general, es imperativo desglosarlo para tener un mejor entendimiento.

En primer lugar, la palabra actividad, de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española refiere al conjunto de tareas propias de una persona (RAE, 2022).

Mientras que la palabra lúdica:

(...) se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015)

Es así que esta se entiende como una dimensión del desarrollo de las personas, en la que constituye una parte significativa del ser humano.

Se establece que el concepto de lúdica es sumamente amplio y complejo, ya que este refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015)

En términos generales, las actividades lúdicas son acciones que potencian el desarrollo de los sentidos: vista, olfato, tacto, audición; de quienes las practican.

De acuerdo a Yesenia Candela y Jeovanny Benavides (2020):

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. (...) La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

Es así que estas actividades, trasladadas/aplicadas en el aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al estudiante al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades (Candela & Benavides, 2020).

Siguiendo con Gómez, Molano y Rodríguez (2015), sostienen que:

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Por lo mencionado, la materia tratada debería ser considerada esencialmente en los espacios escolares, debido a que es rica en ambientes que mediante juegos y experiencias permiten adquirir conocimientos claves sobre un determinado tema.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2002, pág. 42)

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas; en sus diferentes expresiones enriquece potentemente las manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones (Candela & Benavides, 2020).

2.6.1.2 Objetivos

Principalmente, “el objetivo de la metodología lúdica es presentar de forma sencilla los contenidos curriculares y abordar así el aprendizaje en un sentido divertido, dinámico y productivo” (Rivas

Merlos, 2016); lo que en parte coincide con Martínez (2008), quien manifiesta que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida. (Martínez L. , 2008)
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes. (Martínez L. , 2008)
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo. (Martínez L. , 2008)
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad. (Martínez L. , 2008)

Todo esto se reduce a que el objetivo principal y/o general de las actividades lúdicas es promover la autoconfianza, la formación de la personalidad, la adquisición de conocimientos, a través de acciones/estrategias inmersas del proceso de enseñanza aprendizaje.

El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda interiorizar y socializar sus experiencias, lo cual ayudará a tener resultados efectivos. (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018)

2.6.1.3 Características

De acuerdo a González & Rodríguez (2018), las actividades lúdicas educativas son “recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas” (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018), las que principalmente cuentan con las siguientes características:

- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- Ayuda al estudiante a conocer la realizar a desenvolverse de mejor manera, más participativo en las clases, interés al aprender, entusiasta. (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018)

Sin embargo, la caracterización mencionada podría ser escueta, debido a que brevemente menciona ciertas características y no las profundiza. Es por ello que se trae a colación a Roso (2012), quien establece una caracterización minuciosa de este tipo de actividades:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. (Roso, Juegos Didácticos, 2012)

De acuerdo a lo mencionado, se establece que las actividades lúdicas educativas cuentan con una injerencia fuerte dentro del campo educativo, ya que por medio de sus objetivos y características aportan a los estudiantes experiencias prácticas, adquisición de habilidades para la resolución de problemas, entre otros aspectos que los fortalecen.

2.6.1.4 Clasificación de las actividades lúdicas

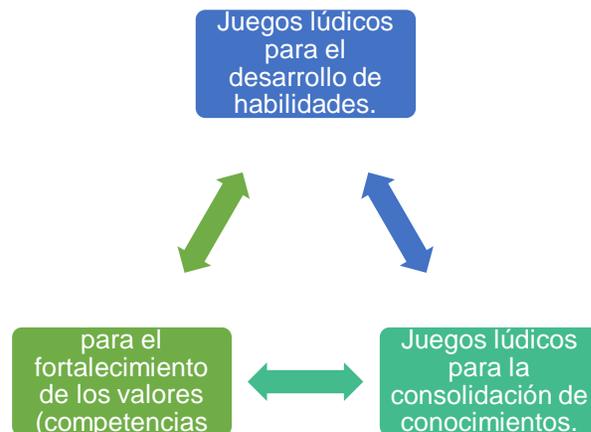
Existe un sinnúmero de clasificaciones de las actividades lúdicas educativas, ya que esto permite establecer la función que les corresponde dentro de la educación, entre las que se puede citar la del Doctor Ovidio Decroly (2008) y la de Elsa Skrypiel, citado por Miguel Cuartemon (2009).

La clasificación de Skrypiel se considera una clasificación completa, ya que está relacionada con las vivencias que se experimenta con la aplicación de la acción lúdica, con correspondencia al uso de áreas de juego y trabajo. Mientras que la clasificación de Decroly funda su categorización en el área de desarrollo que se busca estimular con la actividad lúdica, dando lugar a una tipificación de orientación pedagógica.

Pese a existir las clasificaciones mencionadas, en el documento académico de Dolores Soto (2011), realiza una clasificación, en donde además afirma que “han sido escasos, y se puede decir que nulos, los intentos de clasificar las actividades lúdicas” (Soto, 2011).

Para fines del presente documento académico, se establecerá la siguiente clasificación:

Figura 1 Clasificación



Fuente: elaboración propia. Información tomada de (Soto, 2011)

De esta manera, se determina que Soto (2011), realiza la clasificación partiendo de la experiencia docente donde se devela la utilización de los juegos y su importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues facilita el desarrollo de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada.

2.6.1.5 Fases de las actividades lúdicas

La determinación de las fases de este tipo de actividades inmersas en el ambiente educativo no ha sido un tema tratado por teóricos y estudiosos, sin embargo, en este trabajo académico se establece dos tipos de fases, las generales y las específicas.

Las denominadas generales, en este estudio, son las propuestas por Roso (2012); quien determina que existen tres fases:

1. Introducción: comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos. (Roso, Juegos Didácticos, 2012)
2. Desarrollo: durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego. (Roso, Juegos Didácticos, 2012)
3. Culminación: la actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (Roso, Juegos Didácticos, 2012)

Las fases específicas, son las definidas por el Observatorio del juego (2017):

1. Situación inicial: Para responder cuál es el objetivo de la actividad o actividades lúdicas que se realizarán, es necesario preguntarse cuál es la situación que se quiere cambiar o potenciar. En este contexto, se recomienda la utilización de juegos o herramientas lúdicas principalmente como promotor de conductas que se espera que los estudiantes desarrollen y practiquen, más que de prevención de conductas. (Observatorio del juego, 2017)
2. Objetivo: columna vertebral de las actividades lúdicas, ya que de ello depende cómo organizaremos todo lo demás. En el contexto pedagógico, este objetivo debiese apuntar a producir cierto conocimiento o reforzar habilidades relacionadas al curriculum escolar. Si bien, el objetivo puede ir reformulándose en la medida que se van respondiendo otros puntos de este autoinstructivo, es necesario al menos tener una noción del enfoque con el que se quiere llevar a cabo la implementación, ya que la utilización de juegos de mesa puede responder a múltiples propósitos. (Observatorio del juego, 2017)
3. Comunidad escolar: Es necesario conocer de antemano la orientación de la escuela a través de su Proyecto Educativo Institucional, Manual de Convivencia, entre otros documentos, además de las prácticas cotidianas en la escuela. Saber si la implementación se ajusta o no al establecimiento es primordial para su éxito o fracaso. (...) Toda escuela es diferente y tiene sus propios lineamientos y formas de funcionar, el criterio de uno mismo como agente dentro de la institución con conocimiento de sus prácticas, creencias y recursos, es la mejor forma de tantear la posibilidad del uso de esta herramienta pedagógica, evaluando la capacidad del establecimiento para innovar y su concordancia con la propuesta de aprender por medio de espacios lúdicos. (Observatorio del juego, 2017)
4. Selección de actividades lúdicas: hay que tener distintos factores en cuenta:
 - a. Finalidad: Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad. No todos los juegos refuerzan los mismos aspectos ni tampoco lo hacen de la misma forma. (Observatorio del juego, 2017)
 - b. Características de los estudiantes: Para elegir tipos de actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan, en caso que el juego demande conocimientos de esta clase. Además, saber la cantidad de estudiantes y la forma en que se organizarán los grupos para jugar, es información que nos ayudará a definir actividades que sean más propicias a grupos grandes o pequeños, o considerar con cuántas copias y títulos de juegos contar. (Observatorio del juego, 2017)
 - c. Duración de la implementación y de las jornadas: Saber cuánto tiempo los estudiantes dispondrán para jugar es importante para elegir juegos y actividades cuya duración promedio se adapte a esto. (Observatorio del juego, 2017)
5. Rol y estrategia: en base a estas funciones pedagógicas es que el docente debe buscar estrategias para focalizar y explicitar lo que se quiere desarrollar por medio del juego, en lo cual es primordial crear espacios de reflexión guiada hacia lo que se quiere que aprendan los estudiantes. (Observatorio del juego, 2017)

6. Gestión lúdica: el objetivo de este punto es remarcar la virtud del juego como recurso pedagógico que puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje. Y es que más allá de la finalidad que se quiera alcanzar con el juego, no se puede olvidar que se está ocupando como una herramienta debido a sus características. Jugar en primera instancia significa divertirse, entretenerse, estar concentrado de una manera espontánea y en un contexto donde se permite la equivocación y la experimentación. (Observatorio del juego, 2017)
7. Contexto de la actividad: El juego puede usarse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares. El espacio físico es igual de variable y depende en gran medida del tipo de juego que se esté usando, pudiendo ser la misma sala de clases, espacios abiertos del patio, una biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, entre otras opciones. Tener en cuenta estos aspectos definirá no sólo el tipo de juego, sino como organizar a los estudiantes e inclusive el tipo de objetivo que se busca lograr. (Observatorio del juego, 2017)
8. Resultados e indicadores: Este punto depende de nuestro objetivo definido y por tanto debe ser coherente con él. (...) Esta evaluación está planeada para juzgar la herramienta misma y el proceso de implementación que se ha llevado a cabo, pudiendo responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación.

Dicho esto, se instaura que las actividades lúdicas educativas deben llevarse a cabo de una manera sistemática, es decir paso a paso donde se llegue al cumplimiento de objetivos educativos que ubiquen al estudiante como principal autor de su propio aprendizaje y sea capaz de dominar contenidos (Moyolema Casa, 2015).

2.6.1.6 Componentes estructurales de la lúdica

Ortíz (2009) manifiesta que los componentes estructurales que desarrollan las actividades lúdicas son las siguientes:

En el intelectual-cognitivo: se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. (Ortiz, 2009)

En el volitivo-conductual: se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. (Ortiz, 2009)

En el afectivo-motivacional: se propicia el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. (Ortiz, 2009)

En este ítem, es indispensable mencionar que la actividad lúdica educativa favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas (Moyolema Casa, 2015).

2.6.1.7 Principios que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas educativas

Los principios que rigen las actividades lúdicas educativas, son la participación, dinamismo, entretenimiento, desempeño de roles, competencia (Velandia, 2012).

La participación: es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. (Velandia, 2012)

Es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. (Velandia, 2012)

La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego. Se toma en cuenta a la participación como la base para toda actividad lúdica la misma que manifiesta participación e independencia, esta actividad permite que el estudiante pueda evitar el verbalismo o repetición de conceptos. (Velandia, 2012)

El dinamismo: expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. (Velandia, 2012)

Dentro del proceso pedagógico el dinamismo cuenta con un papel muy importante, puesto que el mismo genera el principio y el fin de toda participación, teniendo en cuenta al factor tiempo, el mismo que produce el desarrollo de cada actividad lúdica. (Velandia, 2012)

El entretenimiento: refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. (Velandia, 2012)

Dentro de la práctica lúdica el entretenimiento permite ejercer que el estudiante logre varias emociones que ayudan a una participación más activa en esta práctica. (Velandia, 2012)

El desempeño de roles: está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación. (Velandia, 2012)

La competencia: se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. (Velandia, 2012)

El valor didáctico de este principio es evidente, ya que sin competencia no hay juego, ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Velandia, 2012)

2.6.2 Variable Dependiente: Inclusión

2.6.2.1 Definición

La palabra ‘inclusión’ se encuentra hoy de modo omnipresente en todas las formulaciones de políticas públicas. Por historia, es una palabra que va modificándose de acuerdo a cada contexto teórico, conforme con la concepción epistemológica de la “variación radical del significado”; que se transmuta además según la profundidad de los problemas de los contextos sociales en los que se postula como objetivo; y que se convierte, de acuerdo con el carácter y propósito del discurso argumentativo de quien emplea el término y según el significado que le otorga su auditorio (Wigdorovitz de Camilloni, 2008).

2.6.2.2 ¿Qué se entiende por inclusión educativa?

El concepto de inclusión educativa ha seguido también un proceso de redefiniciones progresivas. Su marca principal es un altísimo valor positivo que lo hace indiscutible. Alicia R. Wigdorovitz de Camilloni (2008), a propósito de ello, menciona que:

Con un significado más preciso en un comienzo, fue luego ampliando también su alcance. Entendido primero como la restitución de la oportunidad de recibir educación a las personas con necesidades especiales, incluyéndolas dentro de programas educativos de calidad y, con mucha frecuencia, en escuelas comunes para evitar su aislamiento, fue creciendo su cobertura hasta alcanzar a todos los sujetos “diferentes”: por su edad, por su localización geográfica, por su situación de pobreza, por su género, por su pertenencia a grupos minoritarios (pueblos originarios e inmigrantes con primera lengua y cultura diferentes de la oficial, grupos religiosos, individuos con problemas de adaptación social), por su enfermedad, por su condición laboral, etc. (Wigdorovitz de Camilloni, 2008)

El acceso a una educación de calidad en igualdad de circunstancias y oportunidades de aprendizaje para todos, es un compromiso que tienen los países que abogan por el cumplimiento de la iniciativa sobre una Educación para Todos (UNESCO, 2009).

Hoy por hoy, la tendencia en política educativa comprende a la inclusión como un concepto que reconoce las diferencias y los derechos de todas las personas a una educación de calidad. Todo esto se basa en principios y criterios de inclusión social, los cuales buscan el reconocimiento del otro como igual (Asamblea Nacional, 2008).

Por historia, el tema de la inclusión, es un aspecto relativamente nuevo, ya que en el pasado, la educación se articulaba bajo una lógica que entendía a los sujetos desde una perspectiva de normalidad (Chiner Sanz, 2011). Es así que para Casado y Egea citado por (García & Fernández, 2005) el ser humano tiende a etiquetar a las cosas, ideas, objetos.

En la acción de etiquetar surgen los sujetos social e históricamente excluidos, los discapacitados o personas con discapacidad. Sujetos que a través de la historia han sido negados e invisibilizados y que,

posteriormente, han pasado a formar parte de los procesos de normalización, integración y ahora de inclusión (Ríos Sangucho, 2020).

Uno de los elementos que rige el tema de la inclusión educativa se fundamenta en el principio de igualdad de oportunidades enmarcada en un contexto de respeto por los derechos humanos y su objetivo es que los sistemas escolares respondan a la amplia variedad de características y necesidades del alumnado, especialmente de las personas social e históricamente marginados (Ríos Sangucho, 2020).

De esta manera pese a sonar a utopía de igualdad de derechos y cero discriminaciones, la inclusión educativa es un aspecto que en la actualidad suena en la retentiva nacional, tanto para el campo de educación como para el político.

Por su parte, con respecto a este tema que atañe a todo el mundo, sobre todo hablando en temas de políticas sociales; la publicación del Ministerio de Educación de Argentina (2019), menciona:

La educación inclusiva está orientada a garantizar el acceso a una educación de calidad para todos los alumnos, asegurando la eliminación de las barreras y aumentando su participación para el logro de los mejores aprendizajes. También nos interpela a construir una escuela donde las políticas se concreten en prácticas educativas con estrategias pedagógicas diversificadas; donde todos sus miembros, ya sean estudiantes con o sin discapacidad, con dificultades de aprendizaje, con altas capacidades o con características de distinto tipo (cognitivas, étnico culturales o socioeconómicas, entre otras), puedan acceder al aprendizaje con equidad (Ministerio de Educación, 2019).

Rosa Blanco en el prólogo a la versión en castellano para América Latina y el Caribe del Índice para la Inclusión de Tony Booth, Mel Ainscow, Kristine Black-Hawkins y Mark Vaughan, Linda Shaw (2002), establece que “la educación inclusiva no tiene que ver solo con el acceso de los alumnos con discapacidad a las escuelas comunes sino con eliminar o minimizar barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todo el alumnado” (Booth, Ainscow, Black-Hawkins, Vaughan, & Shaw, 2002). Además, sostiene que:

Muchos estudiantes experimentan dificultades porque no se tienen en cuenta sus diferencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los diversos grupos sociales, etnias y culturas tienen normas, valores, creencias y comportamientos distintos, que generalmente no forman parte de la cultura escolar, lo que puede limitar sus posibilidades de aprendizaje y de participación, o conducir a la exclusión y discriminación. La oferta curricular, la gestión escolar, las estrategias de aprendizaje que se utilizan en el aula y las expectativas de los profesores, entre otros, son factores que pueden favorecer o dificultar el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos y su participación en el proceso educativo. El mismo alumno puede tener dificultades en una escuela y no en otra, dependiendo de cómo se aborden en cada una las diferencias. Esto significa que, si la escuela puede generar dificultades, también está en su mano poder evitarlas. La escuela tiene, por tanto, un papel fundamental para evitar que las diferencias de cualquier tipo se conviertan en desigualdades educativas y por esa vía en desigualdades sociales, produciéndose un círculo vicioso difícil de romper.

Las escuelas inclusivas representan un marco favorable para asegurar equiparación de oportunidades y la plena participación, contribuyen a una educación más personalizada, fomentan la colaboración entre todos los miembros de la comunidad escolar y constituyen un paso esencial para avanzar hacia sociedades más inclusivas y democráticas. (Booth, Ainscow, Black-Hawkins, Vaughan, & Shaw, 2002)

De esta manera, se define que la inclusión educativa es un proceso de desarrollo continuo que involucra a toda la comunidad educativa. En este aspecto, se requiere contemplar dos ejes centrales:

Aumentar la participación de toda la comunidad en la cultura, en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la búsqueda permanente de estrategias para el abordaje de la diversidad, como un factor positivo de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2019)

Minimizar y eliminar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación, fortaleciendo las políticas y prácticas inclusivas. (Ministerio de Educación, 2019)

Con lo mencionado, se denota que inclusión educativa posee intrínseca principios de justicia social, equidad educativa y respuesta escolar. Por lo tanto, se puede decir que por medio de ella, se puede obtener una aproximación estratégica para facilitar el aprendizaje de todos los alumnos. Es así que este enfoque de la inclusión, refiere directamente a metas comunes dentro del aula, presentadas desde diferentes abordajes que buscan disminuir y superar todo tipo de barreras.

La inclusión educativa tiene que ver con generar oportunidades, acceso, participación y aprendizajes exitosos en una educación de calidad.

Las denominaciones: “Educación inclusiva” y “calidad de la educación”, deben ser contemplados como dos aspectos inseparables, ya que la inclusión debe ser parte de la calidad y viceversa. De esta manera se puede decir que “(...) los elementos de una educación inclusiva son parte esencial de la calidad de la educación. Esto implica aportar respuestas pertinentes a toda la gama de necesidades educativas en contextos pedagógicos escolares y extraescolares” (Ministerio de Educación, 2019).

La inclusión educativa, lejos de ser un tema sobre cómo se puede integrar a algunos estudiantes con capacidades diferentes (discapacitados) en la modalidad educativa, invita a reflexionar sobre cómo se debería transformar el sistema educativo a fin de que se pueda responder a la diversidad de los estudiantes.

2.6.2.3 Inclusión educativa en Ecuador

Miryam Molina (2021), en su publicación “La realidad de la educación inclusiva en el Ecuador” en la Revista de investigación Rupturas, realiza una puntualización que refiere al origen de la inclusión educativa en el país

(...) Podemos verificar históricamente la pertinencia esta necesidad, al confrontar la educación excluyente de los años 60, 70 y parte de los 80, donde la escuela solo educaba a

los niños “normales”; las posturas integracionistas de mediados de los años 80 y 90; y los actuales movimientos inclusivos, en proceso de maduración.

Como se menciona en líneas anteriores, la inclusión atraviesa históricamente diversas etapas hasta alcanzarse plenamente, es por ello que no se puede decir que el movimiento integrador permitió salir de la situación en que las escuelas regulares no podían recibir a chicos diferentes, planteando la necesidad de crear las condiciones propicias para recibirlos (Molina, 2021).

En el Ecuador a través del tiempo, a partir del 2010, se vienen dando diferentes reformas educativas que han supuesto el reconocimiento del derecho de todas las personas con discapacidad a ser escolarizadas dentro del sistema educativo ordinario. Este proceso se basa en los principios defendidos por la UNESCO (1994) en la Declaración de Salamanca:

- Todos los niños de ambos sexos tienen un derecho fundamental a la educación y debe dárseles la oportunidad de alcanzar y mantener un nivel aceptable de conocimientos. (UNESCO, 1994)
- Cada niño tiene características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizaje que le son propios. (UNESCO, 1994)
- Los sistemas educativos deben ser diseñados y los programas aplicados de modo que tengan en cuenta toda la gama de esas diferentes características y necesidades. (UNESCO, 1994)

El Ministerio de Educación del Ecuador (2010), cuenta con un Proyecto Modelo de Educación Inclusiva, cuyo objetivo es asegurar que el sistema educativo, cumpla con las demandas de la constitución, es decir, hacer posible la escuela para todos, atendiendo a aquellos sujetos con necesidades educativas especiales, transitorias o permanentes, asociadas o no a la discapacidad.

En este aspecto, hasta la actualidad poco o nada se dice sobre lo dificultoso del trabajo con necesidades especiales; muchas veces no se pueden alcanzar las expectativas de los alumnos inmersos en este programa y mucho menos cumplir currículos planificados, casi como si la disposición en cuanto a lo inclusivo, si bien justa y necesaria, no estuviera acompañada de las condiciones y la consideración de la realidad y condiciones de los docentes ecuatorianos (Molina, 2021).

2.6.2.4 Estadísticas inclusión educativa Ecuador

Probablemente debido a la pandemia por COVID-19, no existen estudios actualizados (al año 2022) sobre las estadísticas de la inclusión educativa en el país; de hecho, la crisis sanitaria mundial por la que atravesamos ha desencadenado que la inclusión educativa tenga un fraccionamiento ya que las garantías de inclusión educativa, así como el propio sistema educativo mundial entró en el limbo por las limitaciones propias del virus.

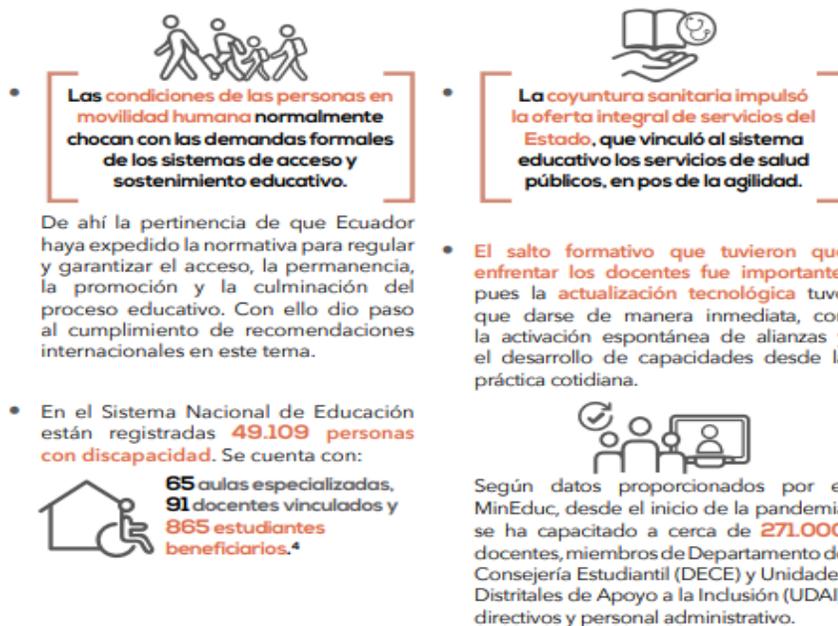
No obstante, es importante mencionar un estudio de diagnóstico “¿la educación incluye o se incluye con educación?” (Grupo Faro, 2021), que fue realizado con información proveída por el

Ministerio de Educación de Ecuador (2021), en donde da a notar los importantes avances en la inclusión educativa del país; entre los que puntualizan:

- Emisión de instrumentos, guías o acuerdos ministeriales, y generación de guías por parte del MINEDUC: (Grupo Faro, 2021)
 - o 2020-00025-A. Normativa para regular y garantizar el acceso, la permanencia, la promoción y la culminación del proceso educativo en el Sistema Nacional de Educación a población que se encuentra en situación de vulnerabilidad. (Grupo Faro, 2021)
 - o 2019-00057-A. Normativa para regular los servicios educativos extraordinarios. Contempla la vinculación de grupos en situación de vulnerabilidad y se articula con servicios educativos excepcionales.
 - o Guía metodológica de prevención del embarazo en niñas y adolescentes (2017). (Grupo Faro, 2021)
 - o Guía de acompañamiento psicosocial telefónico a estudiantes y familias, para que las y los docentes puedan llevar a cabo un proceso de apoyo a sus estudiantes en los diferentes ámbitos que comprende la experiencia educativa modificada por el contexto de confinamiento. (Grupo Faro, 2021)
 - o Creación, emisión y socialización de la guía pedagógica para la atención educativa a estudiantes con dotación superior/altas capacidades en el Sistema Nacional de Educación (2021). (Grupo Faro, 2021)
 - o Creación y aplicación de metodología específica de evaluación para estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad y en situación de vulnerabilidad para el proceso de titulación (2021). (Grupo Faro, 2021)
- Ser Maestro Intercultural Bilingüe. Concurso de méritos y oposición encaminado a cubrir necesidades del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe. (Grupo Faro, 2021)
- Orientaciones pedagógicas para el fortalecimiento de la implementación del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), para la organización del trabajo técnicopedagógico de directivos y docentes. (Grupo Faro, 2021)
- Creación de la Secretaría del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (SESEIB). (Grupo Faro, 2021)

Adicionalmente, el mismo documento, indica:

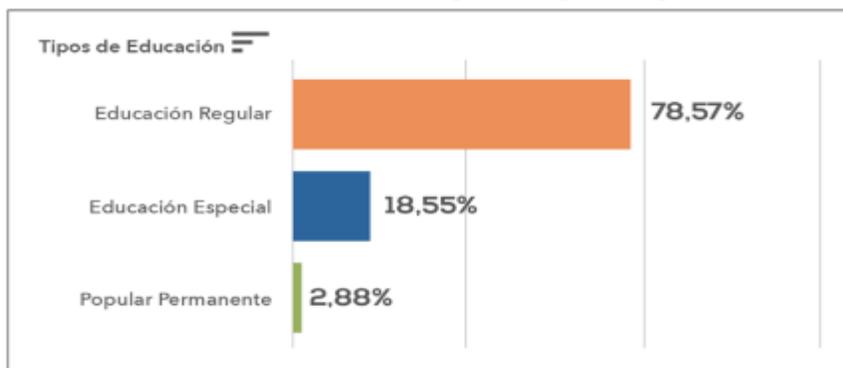
Figura 2 MINEDUC



Fuente: tomado de (Grupo Faro, 2021)

Ahora bien, un dato importante es la cantidad de estudiantes con discapacidad por el tipo de educación en el país; el Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades establece que con corte 2021 son:

Figura 3 Cantidad de estudiantes con discapacidad por el tipo de educación



Fuente: tomado de (Grupo Faro, 2021)

Todo lo mencionado quiere decir que el camino para contar con una verdadera inclusión educativa está trazado, sin embargo, aún es largo; ya que es un proceso que incluye concientización social y que deberá derivar en una cultura que permita la inclusión total en todos los aspectos diferenciadores.

Proceso Oso y Estrella

En el taller impartido por (Andrango, Abril 2021) nos da a conocer un panorama más amplio acerca del Proceso Oso y Estrella en el cual nos menciona que es una herramienta de evaluación que esta principalmente centrada en la persona (niño) fue creado por María Bove (especialista en integración escolar de la Universidad de Castleton en Vermont, E.U.). El proceso Oso y Estrella es realizado por un equipo transdisciplinario colaborativo que incluye a todos los profesionales que atienden al niño y su familia. El objetivo es crear un ambiente ameno en el cual participe todo el equipo cabe recalcar que antes de realizarlo se debe acordar a una persona ya sea miembro del equipo o de la familia que nos ayude como facilitador, en este proceso se comparte información acerca de las diferentes capacidades y necesidades del niño que serán de mucha ayuda para poder tener una visión total del infante la misma que nos beneficiará para saber por dónde hay un problema y como ayudar a mejorarlo para que el niño tenga un mejor desarrollo integral.

Lo más importante en este proceso es que se hace de una manera lúdica lo cual hará que se lleve un ambiente relajado y que el aporte de todos ayudará a tener una visión más amplia del niño, la idea es tratar entender que el niño está en diferentes entornos los cuales hay que conocerlos si queremos ayudarlo por ende en este proceso se necesita realizarse con todas las personas interesadas en el niño.

El proceso Oso está dirigido para niños entre 0 y 6 años en cambio del Proceso Estrella para 7 -12 años.

Por otra parte (Andrango, Abril 2021) también nos da los el proceso de cómo realizarlo que es el siguiente:

“Lo primero que se intenta es crear un cuento con la información recolectada por los diferentes miembros del equipo, con esta misma información se escribe en cartones icónicos que se irán colocando sobre el dibujo de un oso o una osa que llevará el nombre del infante”. Luego las respuestas a las preguntas serán agrupadas por colores y categorías y así empezará la reunión que se procederá a realizar de la siguiente manera: (Gallegos, M., Nassif, M. & Ferioli, G. 2017) citado en (Andrango, Abril 2021)

- El nombre del niño en la mitad de la imagen del oso/a
- ¿Quién es oso? (corazones rojos): Pondremos la información sobre la edad, relación familiar, su discapacidad o necesidades específicas de apoyo educativo, entre otros.
- ¿Qué le gusta y qué le es fácil hacer? (caritas felices de color amarillo). Aquí ira información sobre situaciones que disfruta y le interesan a niño así como lo que puede realizar.
- ¿Qué no le gusta y que les es difícil hacer? (caritas tristes en color verde). Se podrá información sobre lo que rechaza, es difícil o pone triste al niño o niña.
- ¿Qué lo hace enfurecer? (caritas furiosas de color morado). Tendrá información sobre situaciones que enfurecen al niño, que le provoca ira o lo descontrola.
- ¿Qué le asusta a él y a sus invitados? (dibujo de fantasmas blancos). Irá información acerca de situaciones en las que el niño siente miedo, se puede incluir los temores de los participantes que acompañan al niño.

- Los deseos del niño y de sus invitados (estrellas de color naranja). Información sobre lo que le gustaría hacer al niño y lo que esperan los participantes que haga o aprenda próximamente.
- Los sueños del niño y de sus invitados (nubes de color celeste) Información sobre sueños y anhelos a largo plazo.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.

3.1 Tipo de Investigación

Esta investigación es de campo ya que se llevó a cabo en el lugar de los hechos también es no experimental ya que las variables no son controladas y el análisis del estudio se basa principalmente en la observación. Es documental o bibliográfica ya que para la obtención, recopilación análisis, organización y obtención de la información sobre el estudio se emplearon fuentes documentales.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación es descriptivo ya que principalmente está enfocado en la recopilación, análisis y presentación de los datos obtenidos.

3.3 Técnicas de Recolección de Datos

Este estudio se lo realizó a través de la técnica de la observación y se empleó como instrumento una ficha de observación de elaboración propia, la misma que permitió observar y analizar como las actividades lúdicas ayudan a fortalecer y fomentar la inclusión.

3.4 Población de Estudio

3.4.1 Población

La población en esta investigación son los 26 estudiantes de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Alausi, periodo 2022.

Tabla 1 Muestra seleccionada por tipo de población

Muestra seleccionada, discriminada por tipo de población y porcentaje		
Descripción	Total	%
Niños	15	58%
Niñas	11	42%
Total	26	100%

Fuente: Unidad Educativa Federico González Suárez”

Elaborado por: Luz Carzorla

3.4.2 Muestra

En vista de que la población involucrada en la presente investigación no es extensa se procede a trabajar con el 100% de la población de estudio, por lo tanto, no se ha requerido de muestra alguna.

3.5 Método de análisis y procesamiento de datos.

Se realizará un análisis cualitativo y cuantitativo, la información será recolectada a través de la aplicación de la ficha de observación, después se procederá al procesamiento de los datos en base a la ficha aplicada, se hará la tabulación y representación gráfica y finalmente se realizará el respectivo análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

3.5.1 Plan de recolección de la información

Para la recolección de la información se procede a trabajar con la población que son: 15 niños, 11 niñas.

Tabla 2 Recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para obtener los objetivos planteados en esta investigación.
¿A qué personas?	Niños, niñas de la Unidad Educativa “Federico González Suárez”
¿Sobre qué aspectos?	Actividades Lúdicas Inclusión Educativa
¿Quién?	Investigadora: Luz Dayana Cazorla Merchán
¿Cuándo?	Periodo 2022
¿Dónde?	Unidad Educativa “Federico González Suárez”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnicas de recolección?	Observación
¿Con qué?	Ficha de observación
¿En qué situación?	Confidencial- anonimato

Fuente: Unidad Educativa “Federico González Suárez”

Realizado por: Luz Cazorla

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e Interpretación de la Ficha de Observación

4.1.1 Observación a los estudiantes

Indicador N 1: Muestran empatía con los demás compañeros.

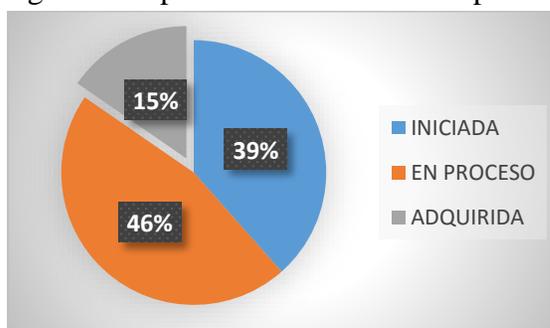
Tabla 3 Muestra empatía con los demás compañeros.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	10	39%
En proceso	12	46%
Adquirida	4	15%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla

Figura 4 Empatía con los demás compañeros



Fuente: Tabla N 1.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en muestra empatía con los demás compañeros es de 39% en **iniciada**, 46% en **proceso** y 15% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que tienen dificultad al demostrar empatía a sus compañeros, seguido de un porcentaje mayor que está en proceso de adquirir y un mínimo porcentaje que lo ha adquirido correctamente y demuestran empatía con sus compañeros.

- **Participa en todas las actividades organizadas por la institución.**

Tabla 4 Participa en todas las actividades organizadas por la institución.

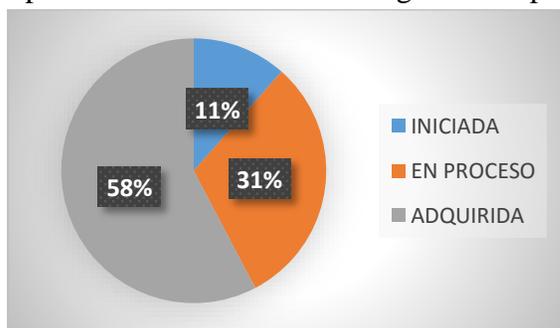
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	11%
EN PROCESO	8	31%

ADQUIRIDA	15	58%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla

Figura 5 Participa en todas las actividades organizadas por la institución



Fuente: Tabla N2.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en participa en todas las actividades organizadas por la institución es de 11% en **iniciada**, 31% en **proceso** y 58% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que participan en las actividades que realiza la institución, seguido de un porcentaje menor de los que están en proceso y un mínimo de los que están iniciando.

- **Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.**

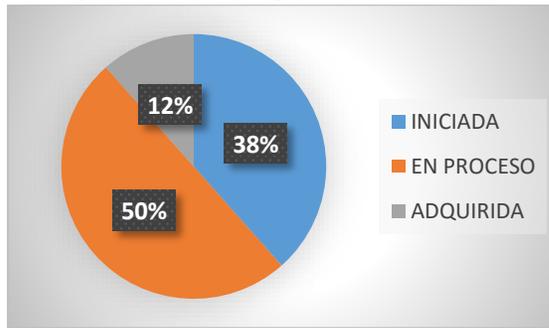
Tabla 5 Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	10	38%
EN PROCESO	13	50%
ADQUIRIDA	3	12%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Figura 6 Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan



Fuente: Tabla N3.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en ayuda a sus compañeros cuando lo necesiten son de 38% en **iniciada**, 50% en **proceso** y 12% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que se encuentran en proceso en referencia a lo que es ayudar a sus demás compañeros seguido de un porcentaje menor que se encuentran en iniciada y un porcentaje mínimo que lo ha adquirido por completo.

- **Respeto a sus compañeros en el desarrollo de actividades.**

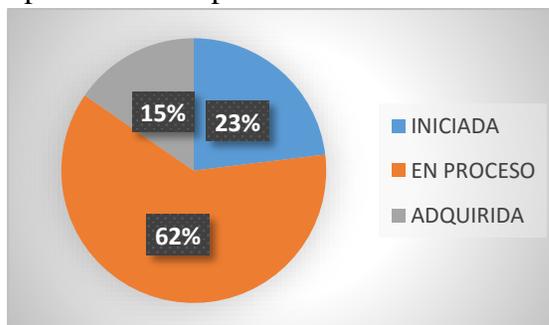
Tabla 6 Respeto a sus compañeros en el desarrollo de actividades.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	23%
EN PROCESO	16	62%
ADQUIRIDA	4	15%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla

Figura 7 Respeto a sus compañeros en el desarrollo de actividades.



Fuente: Tabla N4.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en respecta a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 23% en **iniciada**, 62% en **proceso** y 15% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que respeta a sus compañeros al momento de desarrollar las actividades después se refleja un porcentaje menor que se encuentra en iniciando y un mínimo en adquirido.

- **Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad.**

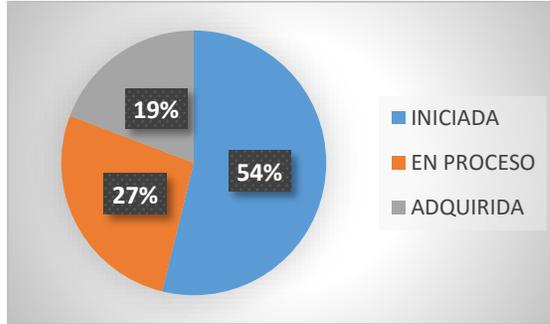
Tabla 7 Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	14	54%
EN PROCESO	7	27%
ADQUIRIDA	5	19%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla

Figura 8 Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad.



Fuente: Tabla N5.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en respecta a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 54% en **iniciada**, 27% en **proceso** y 19% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se puede evidenciar que hay un porcentaje alto de niños que están en etapa de inicio y que se les dificulta la integración con sus demás compañeros al momento que se indica alguna actividad, seguido de un porcentaje considerable que se encuentra en proceso y un mínimo en adquirido.

- **Ayuda a sus compañeros cuando no puede realizar un juego**

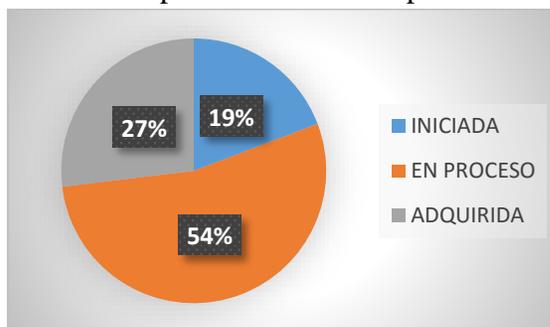
Tabla 8 Ayuda a sus compañeros cuando no puede realizar un juego.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	19%
EN PROCESO	14	54%
ADQUIRIDA	7	27%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla

Figura 9 Ayuda a sus compañeros cuando no pueden realizar un trabajo.



Fuente: Tabla N 6.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en respecta a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 19% en **iniciada**, 54% en **proceso** y 27% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se puede evidenciar que hay un porcentaje alto de niños que se encuentra en proceso al momento de ayudar a sus compañeros cuando se les dificulta realizar un trabajo seguido de un porcentaje considerable que lo ha adquirido y un porcentaje menor en iniciando.

- **Respeto a sus compañeros que tienen diferente vestimenta e idioma.**

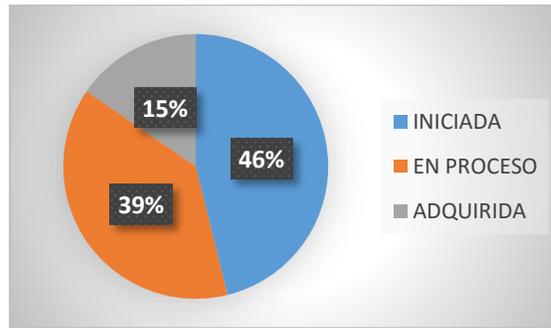
Tabla 9 Respeto a sus compañeros que tienen diferente vestimenta e idioma.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	12	46%
EN PROCESO	10	39%
ADQUIRIDA	4	15%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Figura 10 Respeto a sus compañeros cuando no pueden realizar un juego.



Fuente: Tabla N7.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Análisis:

Los resultados obtenidos en respeto a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 46% en **iniciada**, 39% en **proceso** y 15% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se puede evidenciar que hay un porcentaje alto de niños que están iniciando y en proceso esto refleja que aún tienen dificultad para respetar a sus compañeros cuando no pueden realizar un juego, seguido de un porcentaje pequeño que si lo han adquirido.

- **Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales.**

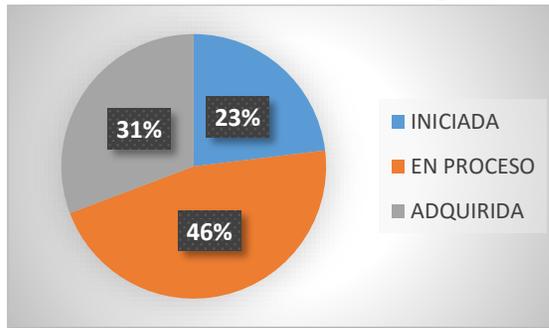
Tabla 10 Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	38%
EN PROCESO	12	46%
ADQUIRIDA	8	15%
TOTAL		100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Figura 11 Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales



Fuente: Tabla N 8.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en respecta a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 23% en **iniciada**, 46% en **proceso** y 31% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se puede evidenciar que hay un porcentaje alto de niños que se encuentran en proceso y adquirida es decir que tratan de respetar a sus compañeros que se ven diferentes lo cual es muy positivo seguido de un porcentaje menor que se encuentra en iniciando.

- **En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar.**

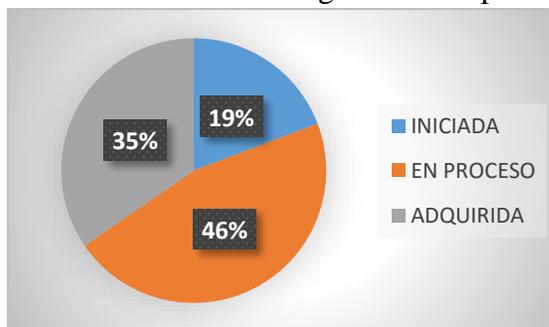
Tabla 11 En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	19%
EN PROCESO	12	46%
ADQUIRIDA	9	35%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Figura 12 En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar



Fuente: Tabla N 9.

Elaborado por: Luz Cazorla

Análisis:

Los resultados obtenidos en respecta a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 19% en **iniciada**, 46% en **proceso** y 35% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se puede evidenciar que hay un porcentaje alto de niños que se encuentran en proceso y adquirida es decir que en la mayoría de lo posible se trata de los niños tengan las mismas oportunidades en el aula de clase sin embargo se muestra un pequeño porcentaje donde todavía no se cumple.

- **La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión.**

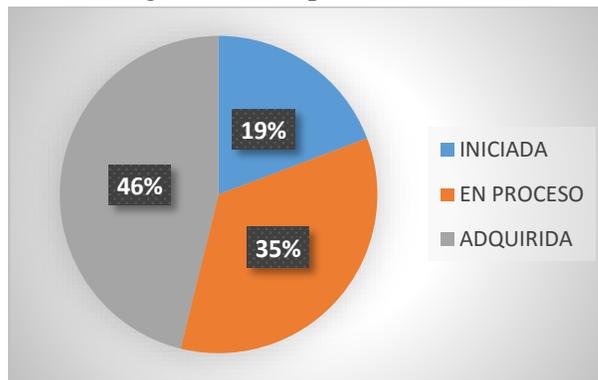
Tabla 12 La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	19%
EN PROCESO	9	35%
ADQUIRIDA	12	46%
TOTAL	26	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Figura 13 La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión.



Fuente: Tabla N 10.

Elaborado por: Luz Cazorla.

Análisis:

Los resultados obtenidos en respecta a sus compañeros en el desarrollo de actividades son de 19% en **iniciada**, 35% en **proceso** y 46% en **adquirida**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se puede evidenciar que hay un porcentaje alto que evidencia que la metodología empleada por la maestra está fortaleciendo la inclusión sin embargo también existe un porcentaje considerable que demuestra que se debe seguir trabajando un poco más en esto.

4.1.2 Ficha de Observación de las actividades lúdicas y la inclusión educativa.

Tabla 13 Ficha de Observación Estudiantes

Fuente: Ficha de Observación a los niños.

N°	PREGUNTAS	INDICADORES						
		Iniciada		En proceso		Adquirida		%
1.-	Muestran empatía con los demás compañeros	10	39%	12	46%	4	15%	100%
2.-	Participa en todas las actividades organizadas por la institución.	3	11%	8	31%	15	58%	100%
3.-	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan	10	38%	13	50%	3	12%	100%
4.-	Respeto a sus compañeros en el desarrollo de actividades	6	23%	16	62%	4	15%	100%
5.-	Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad.	14	54%	7	27%	5	19%	100%
6.-	Ayuda a sus compañeros cuando no puede realizar un juego	5	19%	14	54%	7	27%	100%
7.-	Respeto a sus compañeros que tienen diferente vestimenta e idioma.	12	46%	10	39%	4	15%	100%
8.-	Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales.	6	38%	12	46%	8	15%	100%
9.-	En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar.	5	19%	12	46%	9	35%	100%
10.-	La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión.	5	19%	9	35%	12	46%	100%

Elaborado por: Luz Cazorla.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Finalmente se pudo notar que la docente si le da importancia a las actividades lúdicas y que trata de implementarlas para que el niño tengan experiencias buenas, las mismas que le puedan dar un aprendizaje significativo, sin embargo para que esto suceda se tiene que tener la colaboración de los padres de familia quienes también deben ser partícipes en este proceso ya que las enseñanzas y primeros aprendizajes vienen de la casa y si queremos llegar a tener una escuela inclusiva debemos empezar por ahí.

Concluyendo el sistema de valoración Lúdico proceso Oso Y estrella es una buena herramienta y estrategia inclusiva ya que nos permitirá valorar al niño en su totalidad, de una manera lúdica en el cual participarán un equipo transdisciplinar y la familia, esto ayudará a ver todos los entornos donde el niño se desenvuelve y crearemos un panorama total, podremos ayudar al infante de una manera integral beneficiando a su desarrollo y por supuesto a que pueda ser visto con igualdad.

5.2 RECOMENDACIONES

Es importante que las docentes sigan implementando más las actividades lúdicas en las que el niño pueda jugar, explorar y más aún obtener un aprendizaje, recordemos que sus primeros años son los más importantes y determinarán su futuro he ahí la importancia de emplear estas actividades, por ende se recomendaría que la institución brinde cursos de capacitación a los docentes para que los mismos puedan estar actualizados, en especial en temas como las necesidades educativas, la atención oportuna y temprana que son de gran ayuda para comenzar a lograr la escuela inclusiva que todos queremos.

Es recomendable que las docentes traten de implementar el Proceso Oso Y Estrella ya que el mismo les ayudará a tener un panorama más amplio del infante, es decir conocer sus entornos y entenderlo de manera holística, esto nos ayudará a que podamos retroalimentar de manera asertiva para que logre tener un mejor desarrollo integral con una mirada inclusiva.

- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Martínez, L. (2008). *LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA*. . SCHOLARUM.
- Ministerio de Educación. (2019). *Gobierno de Argentina*. Obtenido de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006578.pdf>
- Molina, M. (2021). *Revista Rupturas*. Obtenido de <http://www.revistarupturas.com/la-realidad-de-la-educacion-inclusiva-en-el-ecuador.html>
- Moyolema Casa, C. (2015). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Observatorio del juego. (2017). *8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LÚDICAS. GUÍA PARA LA REFLEXIÓN DOCENTE*. Obtenido de https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf
- Ortiz, A. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje*. Colombia: Ediciones Litoral.
- Plancarte, P. (2017). *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*. Obtenido de <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/download/294/309>
- RAE. (2022). *Real Academia de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/actividad>
- Ríos Sangucho, I. (2020). *Universidad Andina Simón Bolívar*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7462/1/T3259-MIE-R%C3%ADos-El%20concepto.pdf>
- Rivas Merlos, L. (2016). *METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE*. Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Suchitepéquez.
- Rojas Avilés, H., Sandoval Guerrero, L., & Borja Ramos, O. (2020). Percepciones a una educación inclusiva en el Ecuador. *Cátedra*, 75-93.
- Roso, A. (2012). *Juegos Didácticos*. Frases y Características de los Juegos Didácticos.
- Soto, D. (01 de marzo de 2011). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*. Obtenido de <https://1library.co/document/zgl5028q-actividades-desarrollo-coordinacion-educacion-basica-instituciones-particulares-parroquia.html>
- UNESCO. (1994). Obtenido de <https://cultura-sorda.org/declaracion-de-salamanca-conferencia-mundial-sobre-necesidades-educativas-especiales-acceso-y-calidad-1994/>
- UNESCO. (2009). *Directrices sobre políticas de inclusión en la educación*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001778/177849s.pdf>
- Velandia, A. (2012). *Principios básicos y aplicación de los juegos didácticos*. Obtenido de <http://velandiaangelica.blogspot.com/2012/06/principiosbasicos-y-aplicacion-de-los.html>

Wigdorovitz de Camilloni, A. (2008). *Políticas Educativas*. Obtenido de <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/pec/files/2016/05/Camilloni-Inclusi%c3%b3n-educativa.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de Observación a los estudiantes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INCLUSIÓN EDUCATIVA EN LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS

Objetivo: Determinar la importancia que existe entre la lúdica y las actividades inclusivas desarrolladas con los niños y niñas de la institución

N	INDICADOR	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
1	Muestran empatía con los demás compañeros.			
2	Participa en todas las actividades organizadas por la institución.			
3	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			
4	Respeto a sus compañeros en el desarrollo de actividades.			
5	Se integra con todos sus compañeros cuando se indica alguna actividad			
6	Ayuda a sus compañeros cuando no pueden realizar un juego.			
7	Respeto a sus compañeros que tienen diferente vestimenta e idioma.			
8	Su comportamiento es ofensivo hacia sus compañeros que no considera iguales			
9	En el aula todos los niños tienen igualdad de oportunidades de participar			
10	La metodología utilizada por la docente fortalece la inclusión			