



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

Título

El juego en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación
Básica

” Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro

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

Autor:

Camañero Moya Amanda María

Tutor:

Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Amanda María Camañero Moya, con cédula de ciudadanía 180367494-2, autora del trabajo de investigación titulado: "El juego en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica" Augusto Nicolás Martínez" del cantón Píllaro, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Así mismo, 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, 01-04-2024



Amanda María Camañero Moya

C.I: 180367494-2

DICTAMEN FAVORABLE – INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Quien suscribe **Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado** 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 **"EL JUEGO EN EL PROCESO DE INCLUSIÓN DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ, DEL CANTÓN PÍLLARO"** bajo la autoría de **Camañero Moya Amanda María**; por lo tanto, que se autoriza ejecutar los tramites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba a los 20 días del mes de febrero de 2024.



Mgs. Oviedo Guado Daniel Alejandro
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación El juego en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro, presentado por Camañero Moya Amanda María, con cédula de identidad número 1803674942, bajo la tutoría de Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado; 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, en Riobamba a 01-04-2024

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez



Miembro del Tribunal de Grado
PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora



Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz



CERTIFICACIÓN

Que, **CAMAÑERO MOYA AMANDA MARÍA** con CC: **1803674942**, estudiante de la Carrera **DE EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **EL JUEGO EN EL PROCESO DE INCLUSIÓN DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA " AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ" DEL CANTÓN PÍLLARO**", cumple con el 10 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 06 de abril de 2024



Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado
TUTOR (A)

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación se lo dedico primero a Dios y a la Virgen Santísima, a mis padres Jorge Camañero y Mary Moya que siempre han estado junto a mí siendo mi apoyo incondicional, brindándome su amor infinito, siendo mi bendición más grande en la vida, a mi hermana Valeria Camañero que es mi apoyo absoluto gracias infinitas por nunca dejarme sola, a mi hermano Marco Camañero y sobrinas Jade y Martina que son mi fortaleza por los cuales me esfuerzo cada día, a mi pareja Israel que me brinda su amor cada día y es mi soporte incondicional, a mis abuelitos que desde el cielo me siguen cuidando y guiando, a mi familia materna y paterna que depositaron su confianza en mí y que han sabido ser un respaldo muy importante en mi vida ya que han hecho posible mi superación como profesional y como persona. Mis gracias infinitas por su amor, apoyo y confianza depositada en mi Dios les bendiga los amo.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento va dirigido en especial a mis padres quienes fueron mi gran apoyo en este arduo camino de esfuerzo y travesía, a mi hermana que se convirtió en mi segunda madre y siempre estuvo a mi lado en todo momento, de igual manera a mis familiares que de alguna forma u otra son parte de esta culminación quienes con su apoyo, ayuda y comprensión me alentaron día tras día a seguir adelante y no decaer a pesar de las circunstancias que se me presentaron en éste largo camino, de igual manera agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo quien me abrió las puertas para formarme y realizar mis estudios, a mis docentes que impartieron sus conocimientos para formarme como una profesional, a mi tutor quien fue mi guía en el proceso de culminar mi proyecto de investigación mis profundo agradecimiento a cada uno de ustedes

Con todo mi amor y respeto.

Amanda Camañero

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I	15
1. INTRODUCCIÓN	15
1. 2 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.....	17
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
1.4... JUSTIFICACIÓN.....	21
1.5 Objetivos.....	22
1.5.1 General	22
1.5.2 Específicos.....	22
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO.....	23
2 El juego	23
2.1El juego y sus características	23
2.2 El juego en la infancia temprana en niños con y sin discapacidad	27
2.3 Los juegos y el cerebro	28
2.4 El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años. .	30
2.5 Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave	31

2.6 Contribuciones del juego para el desarrollo infantil.....	32
2.7 Beneficios.....	34
2.8 Inclusión.....	34
2.9 Educación Inclusiva en la primera infancia.....	35
2.10 La educación inclusiva en el nivel inicial.....	36
2.11 Relación entre neurociencia y desarrollo sensorio-motriz.....	37
2.12 El rol del docente en la inclusión escolar.....	37
2.13 Beneficios.....	38
CAPÍTULO III.....	40
METODOLOGIA.....	40
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.1 Enfoque de investigación.....	40
3.2 Diseño de Investigación.....	40
3.3 Tipos de investigación.....	40
3.3.1 Nivel o alcance de la Investigación.....	40
3.3.1.1 Documental.....	40
3.4 Técnicas e instrumentos.....	41
3.4.1 Técnica.....	41
3.4.2 Instrumentos.....	41
3.5.2 Muestra.....	41
CAPÍTULO IV.....	43
4. RESULTADOS Y ANALISIS.....	43
CAPÍTULO V.....	58
5.1 CONCLUSIONES.....	58
5.2 RECOMENDACIONES.....	58
BIBLIOGRAFÍA.....	59
ANEXOS.....	64
FICHAS DE OBSERVACIÓN.....	64
GUÍA DE ACTIVIDADES MOTRICES PARA LA INCLUSIÓN MEDIANTE EL JUEG.....	66
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	81

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Estudiantes de Inicial II.....	28
Tabla 2 La maestra utiliza el juego.....	30
Tabla 3 Actividades lúdicas.....	31
Tabla 4 Estudiantes motivados con las actividades lúdicas.....	32
Tabla 5 Involucra las actividades lúdicas.....	33
Tabla 6 Participan activamente en los juegos.....	34
Tabla 7 Comparten sus útiles de trabajo en el aula.....	35
Tabla 8 La maestra utiliza juegos con los niños.....	36
Tabla 9 La maestra aplica estrategias.....	37
Tabla 10 Estudiantes que tienden alejar a sus compañeros.....	38
Tabla 11 La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión.....	39
Tabla 12 Recolección de datos docentes.....	42
Tabla 13 Recolección de datos docentes.....	43
Tabla 14 Cálculo de $J_i = \text{Cuadrado Docentes}$	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Total de alumnos de Inicial II.....	29
Figura 2 La maestra utiliza el juego.....	30
Figura 3 Actividades lúdicas.....	31
Figura 4 Estudiantes motivados con las actividades lúdicas.....	32
Figura 5 Involucra las actividades lúdicas.....	33
Figura 6 Participan activamente en los juegos.....	34
Figura 7 Comparten sus útiles de trabajo en el aula.....	35
Figura 8 La maestra utiliza juegos con los niños.....	36
Figura 9 La maestra aplica estrategias.....	37
Figura 10 Estudiantes que tienden alejar a sus compañeros.....	38
Figura 11 La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión.....	39

RESUMEN

El presente trabajo de investigación de titulado El juego en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica "Augusto Nicolás Martínez" del cantón Píllaro, se realizó con el objetivo de generar una investigación acerca del juego y la inclusión a nivel educativo creando una guía la cual pretende desarrollar estrategias lúdicas en donde se despliegue una inclusión educativa que permita un aprendizaje significativo mediante el juego creando actividades motrices y lasos de igualdad entre los estudiantes de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica "Augusto Nicolás Martínez" del cantón Píllaro. Los juegos desempeñan un papel importante a nivel educativo, a menudo, se planifican y diseñan para abordar contenidos procedimentales, principalmente en las escuelas primarias ya que a los niños les divierte y mediante el mismo se genera aprendizaje. No sólo es una herramienta increíblemente valiosa para generar aprendizaje en torno al plan de estudios, sino que también es una excelente herramienta para fomentar la inclusión. El enfoque metodológico de este trabajo es Cuantitativo de diseño no experimental con un estudio característico, con una población de 12 niños y 13 niñas con un total de 25 alumnos, por el lugar es de campo y de tipo bibliográfica; que permitió establecer las técnicas de recolección de información como es la observación, el instrumento es la guía de actividades motrices para la inclusión mediante el juego, el mismo que se aplicó a los niños de Inicial 2, de la Escuela de Educación Básica " Augusto Nicolás Martínez" del cantón Píllaro. Se concluye que a través de la socialización de la guía de actividades motrices se logró fomentar la inclusión a través del juego mediante nuestro instrumento logrando una excelente aceptación, sensibilizando tanto al docente como a los alumnos.

Palabras claves: juego, inclusión, actividades.

ABSTRACT

This main objective of this research study entitled "El juego en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Augusto Nicolás Martínez" Primary School in Pillaro. An investigation about play and inclusion at an educational level, creating a guide that aims to develop playful strategies for educational inclusion that allows for significant learning through play, creating motor activities and equal opportunities among the students of the "Augusto Nicolás Martínez" Primary School. Games play an important role at an educational level, they are often planned and designed to address procedural content, mainly in primary schools as they are fun for children and generate learning. Not only is it an incredibly valuable tool for generating learning around the curriculum, but it is also an excellent tool for fostering inclusion. The methodological approach of this work is Quantitative of non-experimental design with a characteristic study, with a population of 12 boys and 13 girls with a total of 25 students, by the place is of field and bibliographic type; that allowed to establish the techniques of collection of information as it is the observation, the instrument is the guide of motor activities for the inclusion using the game, the same one that was applied to the children of Initial 2, of the school of basic education "Augusto Nicolas Martínez". It is concluded that through the socialization of the guide of motor activities, it was possible to promote inclusion through play using our instrument, achieving excellent acceptance, and raising awareness among both teachers and pupils.

Keywords: play, inclusion, activities.



MARCO ANTONIO
AQUINO ROSAS

Reviewed by:
Marco Antonio Aquino
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 1753456134

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

El actual trabajo de investigación aborda el desarrollo del juego en el proceso de inclusión como elementos generadores de igualdad entre niños con y sin discapacidad en niños de educación Inicial 2. El juego desde un enfoque antropológico cultural enraíza en el seno de una actividad, voluntaria, separada de la vida corriente y ajustada a reglas. En complemento con ello, el concepto de “inclusión” es polisémico y multifacético pues se relacionan con los derechos fundamentales de los grupos en desventaja, personas en situaciones de privación social, discapacidad, retrasos o rezagos del desarrollo infantil, dificultades de lenguaje, entre otros.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite desarrollar su imaginación, explorar el entorno, expresar su cosmovisión única y expresarla a través de la creatividad verbal y física, así como el desarrollo social de las habilidades emocionales y psicomotoras. Más que una oportunidad para divertirse, los juegos estimulan habilidades cognitivas conexiones entre las neuronas, el juego mejora las capacidades de los niños para planificar, organizar, relacionar, regular sus emociones y desarrolla el lenguaje.

La inclusión va más allá que una simple suma o adición de personas o cosas. Es un enfoque social que reconoce y valora las habilidades y potencialidades únicas de cada individuo, buscando que todas las personas sean parte activa de la sociedad, en igualdad de condiciones. Según la UNESCO, la inclusión es más que una oportunidad para enriquecer a la sociedad a través de la participación en la vida familiar, educativa, laboral y social. La inclusión ofrece

numerosos beneficios, como un mundo más equitativo y respetuoso frente a las diferencias, brindando oportunidades a todas las personas sin etiquetar ni excluirlas, de la sociedad activa.

La diversidad es consustancial a la educación y todas las personas son diferentes y no es de recibo categorizarlas o jerarquizarlas en función de estas diferencias. La diversidad es una realidad absolutamente natural, legítima y habitual. Jugando se aprende, se obtienen conocimientos para desarrollar tareas, para interactuar con los otros y hasta para saber cómo nos relacionamos con nosotros mismos. El juego está hecho para incluir a todas las personas independientemente del origen, raza o proceso de aprendizaje. El punto es buscar cuáles son las palancas que lleven motivación en el juego que activen en el grupo y fomenten así la cohesión.

Los juegos son fundamentales en la inclusión ya que contemplan los criterios de accesibilidad garantizando que los niños puedan jugar de una manera segura, tomando en cuenta: la condición física, sensorial o cognitiva, desarrollo del lenguaje y etapas del desarrollo. Este tipo de juegos nos permite crear áreas y elementos accesibles en espacios públicos y áreas escolares permitiendo que niños con capacidades diferentes mejoren la tolerancia y empatía.

1. 2 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES

(Monica Herrera, 2020) En su artículo titulado (El juego y sus posibilidades en la enseñanza) previo a la investigación sustenta que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de las personas y de la sociedad.

(Mayor, 2019) En su artículo titulado (El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial) menciona que el juego actúa como fuente de desarrollo potencial y crean planes de vida les educan a los niños y son un ejercicio para el futuro.

(Torres, 2020) En su artículo titulado (El juego una estrategia importante) menciona que jugar adentro de la clase tiene la relación de trabajo, esfuerzo, tiempo, enfoque y diversión.

(Benque, 2020) En su artículo titulado (La necesidad del juego en la vida del niño) menciona que el juego es un derecho humano básico mediante el expresa sus sentimientos, libera su estrés y aprende de ello creando vínculos de amistad.

(Mariotti, 2019) En su artículo titulado (La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil) menciona que el juego es parte fundamental de la infancia y trae posibilidad de desarrollo en diferentes áreas como lo social, cognitiva, motora y efectiva.

(Vigotsky, 2019) En su artículo titulado (El juego y su aprendizaje) menciona que el juego es un espacio en donde se utiliza la imaginación para sustituir demandas culturales.

(Coperativa, 2018) En su artículo titulado (El juego como estrategia de inclusión social) menciona que el juego es algo natural que realiza cada una de las personas porque se desea y se disfruta al realizar las actividades.

(Frohebel González, 2022) En su artículo titulado (El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases) menciona que el juego es un desarrollo integral de los niños es flexible y aporta de forma positiva en la inclusión.

(Calderón, 2019) En su artículo titulado (La inclusión educativa: una tarea que le compete a toda una sociedad) menciona que es un proceso de integración en las aulas con los estudiantes con y sin discapacidades siendo parte de programas educacionales y ser parte de la sociedad.

(Valarezo, 2022) En su artículo titulado (Inclusión educativa. Una mirada hacia un horizonte epistemológico) menciona que la inclusión es una causa que brinda oportunidades a todos los estudiantes para requerir sus derechos nacionales.

(Cynthia Duk, 2019) En su artículo titulado (Inclusión educativa. Una mirada hacia un horizonte epistemológico) mencionan que la inclusión pone especial énfasis en cambiar los componentes que discriminan a los estudiantes; significa reconocer y valorar las diversas culturas, identidades, características y habilidades de todos los estudiantes.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego como destreza de descubrimiento es una forma natural para que las personas aprendan sobre el mundo. En el periodo escolar se convierte también en un eficaz instrumento metodológico con objetivos específicos para promover un aprendizaje adecuado en los diferentes niveles educativos. El juego inclusivo es una oportunidad para fortalecer la responsabilidad simultánea de la comunidad educativa para establecer áreas inclusivas donde todos tengan la oportunidad de conocerse y promover la convivencia armoniosa para promover la comunicación y las experiencias de juego positivas.

En la provincia de Tungurahua los docentes cumplen un papel indispensable dentro del proceso de inclusión, en donde deben ofrecer la atención necesaria para cubrir las necesidades pedagógicas especiales de los estudiantes incluidos en las diversas instituciones educativas es por ello la necesidad de implementar nuevas estrategias, entre ellos los juegos educativos que sobrelleva al desarrollo fundamental de los niños/a, el jugar incluye movimientos, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Es por ello que la identificación y promoción de experiencias de juego, en que todos los niños pueden participar, permite privilegiar espacios de relación socialmente inclusivos potenciando tramas culturales que favorezcan la aceptación de la diversidad.

En el 2017, Ecuador declaró que la inclusión en la educación aborda el derecho de todos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos del sistema a acceder a una educación de calidad, retener, aprender y completar todos los niveles del sistema educativo; Responder a la **DIVERSIDAD** en el contexto de un buen entorno educativo y asistencial general propicio para una buena vida. (Moreno, 2017).

Según el código de la niñez y adolescencia, capítulo III, Art. 42 menciona el Derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes con discapacidad. - Los niños, niñas y adolescentes con discapacidades tienen derecho a la inclusión en el sistema educativo, en la medida de su nivel de discapacidad. Todas las unidades educativas están obligadas a recibirlos y a crear los apoyos y adaptaciones físicas, pedagógicas, de evaluación y promoción adecuadas a sus necesidades. En tal virtud, mediante la presente investigación se propende desarrollar estrategias a partir del juego que estimule el proceso de inclusión en los niños de inicial 2 de la Escuela de Educación Básica” Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfoca en el juego y la inclusión en niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro realizando una investigación bibliográfica y una guía de actividades motrices creando estrategias para fomentar el aprendizaje colaborativo cuidando la discriminación.

Es importante el juego y la inclusión a nivel educativo ya que desarrolla empatía en todos los miembros de la comunidad educativa, aporta en el desarrollo del niño de una manera significativa, en el aula es clave para la convivencia entre compañeros sin limitar la riqueza de la diversidad. Se necesita comprender las necesidades de cada uno de los estudiantes de primer nivel para probar nuevas estrategias de enseñanza y creatividad que contribuyen al aprendizaje significativo y la adaptación al entorno escolar.

Al realizar el proyecto de investigación se obtuvo resultados favorables ya que los niños mantienen una relación positiva sin discriminación alguna y los docentes eliminan cualquier barrera entre ellos trabajando en igualdad y equidad con la comunidad educativa.

La Escuela de Educación Básica” Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro, colaboro con mi proyecto de investigación y se diseña una guía de actividades motrices siendo un apoyo para una educación de calidad y calidez.

1.5 Objetivos

1.5.1 General

- ❖ Fomentar el juego en el proceso de inclusión en los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica” Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro”

1.5.2 Específicos

- ❖ Analizar la correlación entre el juego y la inclusión en los niños de Inicial 2
- ❖ Diseñar una guía de actividades motrices mediante el juego para aportar en el proceso de inclusión

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2 El juego

Los juegos son todas actividades de entretenimiento que las personas realizan para divertirse y recrearse y en los últimos años, estas actividades se han manejado como material didáctico en las escuelas porque alientan a los estudiantes a aprender mientras se entretienen. Además de ser divertidos para los jugadores, estos juegos también ayudan a desarrollar habilidades mentales, especialmente los juegos que requieren originalidad. (Pérez, 2021)

Un juego es una actividad realizada por uno o más jugadores. El diseño de estas actividades requiere el uso de diferentes herramientas o imaginación para diseñar una situación con diferentes reglas para determinar quién es el ganador y quién el perdedor en la actividad. Esto se hace para promover el entretenimiento y la competitividad entre los jugadores. La etimología de la palabra proviene de los vocablos latinos “iocum” y “ludus”, que significa broma, diversión o incluso entretenimiento.

Cuando los niños juegan se apropian del espacio y del tiempo, para habitarlo y transitarlo de una manera particular, su adaptabilidad y flexibilidad dan respuestas a necesidades, deseos y gustos, por ello la esencia misma del juego es siempre una expresión de la experiencia subjetiva de los niños (Oyarce, 2019)

2.1 El juego y sus características

A lo largo de la historia, el juego ha sido de interés para diversos departamentos y especialmente para el educativo, porque contribuyó a los postulados pedagógicos de grandes pensadores como Freinet, Dewey, Pestalozzi y Montessori. La faceta reveladora de la naturaleza humana, porque

permite mostrar las características especiales de cada sociedad, entre otras cosas, en el contexto de su desarrollo artístico, lingüístico, jurídico y poético (Moreira, 2019)

Algunos de los aspectos definitorios del juego se relacionan con la posibilidad de crear y recrear un mundo desde la fantasía hasta la realidad en una relación bidireccional que permite a los niños ir y venir a través de sentimientos, construir experiencias y conocimientos a través de sus experiencias. Estas experiencias tienen sus raíces en la cultura, todo lo que ésta permite o, por el contrario, restringe, se vuelve característico de la forma de juego desarrollada del niño. En este sentido, las conexiones con compañeros o adultos dispuestos a participar en experiencias tan divertidas se convierten en un estímulo para el desarrollo del juego.

Para los niños, los juegos brindan la oportunidad de repetir algo agradable y satisfactorio. Además, revela el esfuerzo de cada niño o niña por explicar, acercarse y comprender el mundo. Esta es una actividad voluntaria, desinteresada, espontánea y divertida. Cuando los niños juegan, representan el mundo de determinadas maneras y utilizan su imaginación para imitar los comportamientos que experimentan en la realidad. Al ser una búsqueda desinteresada, no hay necesidad de producir un producto específico ni buscar ganancias, al contrario, la libertad de acción asociada a la imaginación y el entretenimiento permite que todos puedan desarrollarla. (Zúñiga, 2018)

2.1.1 Juego y su potencialidad

El docente que juega en el aula es un sujeto capaz de escapar de una posición de control del poder tradicional y de la dinámica de grupo. El juego recrea la dinámica clásica del salón y reinventa nuevas formas de socializar. Facilita nuevas experiencias con el flujo de conocimiento entre sujetos que interactúan. Esta estructura genera temores recurrentes en los docentes, principalmente el miedo a perder poder en el aula. Necesitamos comenzar con la creencia de

que otras formas de aprender son posibles y que el juego es una herramienta poderosa para crear un aprendizaje sobre valores que no es posible desde una perspectiva tradicional.

La literatura está llena de aspectos positivos de la enseñanza y el aprendizaje a través del juego. Sin embargo, muchas veces esto es sólo un referente teórico y difícil de trasladar a la realidad cotidiana en el aula. A medida que jugamos, adaptamos nuestras características al ritmo y las reglas del juego. En la unión entre el orden del juego y la libertad del juego surgen interacciones que construyen nuevas realidades.

Un juego afecta a las personas que lo juegan, del mismo modo que las personas que lo juegan afectan al juego. Para jugar hay que dejar la rutina de la vida. Las realidades reguladas, las escalas, los usos y las jerarquías de valores, las etiquetas y las convenciones que dan sentido y trascendencia a las acciones humanas en una sociedad organizada deben quedar fuera de juego. Si no, no puedes jugar.

El juego debe desarrollarse en un entorno que tiene un significado diferente al de la vida cotidiana, lleno de "propiedades inesperadas" y otras reglas que hay que arriesgar. Los adultos normalmente no pueden permitirse el lujo de correr riesgos con el juego. Es natural que los niños jueguen porque todavía no están limitados por la dinámica social. Somos los adultos quienes los elegimos o no para encajarlos en la estructura jerárquica del panorama general.

2.1.2 El juego a nivel individual y grupal

La confianza personal aumenta cuando la competición tiene un resultado positivo. Esto es más pronunciado en los niños de niveles inferiores que pierden confianza en sus habilidades de afrontamiento a medida que avanzan en la escuela: creen que los están consolando y de alguna manera sobreestiman sus estrategias. Al convertirte en un líder a través del juego, podrás mejorar tu posición en el equipo.

Las personas que tienden a adoptar una actitud "sumisa" en las relaciones encuentran una manera de enfrentarse a aquellos que de otro modo ni siquiera se atreverían a cuestionarlo. Del mismo modo, quienes utilizan la violencia como forma de relación encuentran que la violencia es ineficaz en esta situación y comienzan a utilizar otros recursos, que muchas veces son beneficiosos para la convivencia del grupo.

Por otro lado, los factores que movilizan a los estudiantes individualmente se reflejan en cambios grupales que afectan la convivencia en el aula y la dinámica entre niños y niñas. Al pensar en los estudiantes que enfrentan este desafío, nos enfrentamos no solo a desafíos de personalidad, sino que la naturalización ocurre en el grupo, cuando los propios compañeros muchas veces subestiman o subestiman las oportunidades de desarrollo de estos niños.

Por lo tanto, al planificar juegos, se recomienda tener en cuenta no solo las dificultades especiales de cada niño, sino también las características de todo el grupo. Evaluar interacciones observables en la dinámica cotidiana y utilizar el juego para interrumpir interacciones que socavan un entorno inclusivo. (Notari, 2022)

2.1.3 El juego y la comunicación

Los juegos son una forma de comunicarnos a través de todos los sentidos para experimentar diferentes desafíos y avances. De esta manera, se crean las condiciones para saltar obstáculos y ver caminos que de otro modo serían difíciles de transitar. Por lo tanto, se convierte en una puerta de entrada a estrategias creativas que brindan a los estudiantes formas de interactuar con el mundo y asumir responsabilidad por él.

La narración de historias en el juego es muy importante porque los niños no sólo cuentan la historia del juego, sino que también juegan mientras cuentan la historia. Para ello es necesario utilizar estrategias que luego ayuden a cambiar la propia realidad deseada. Por tanto, el objetivo

de los juegos en educación es explorar y desarrollar el potencial expresivo de los niños estimulando la proyección de la voz y el cuerpo en la comunicación. Todo ello se consigue a través de la creatividad, la expresión emocional, la imaginación y las habilidades emocionales, sociales y físicas que poseen.

2.2 El juego en la infancia temprana en niños con y sin discapacidad

La infancia y la primera infancia son etapas en las que el juego funciona como locución natural del adelanto infantil. Este periodo es especialmente valioso para el desarrollo y expresión de la interacción lúdica, ya que el niño es un explorador y descubre un sinnúmero de posibilidades para crear, representar el mundo y colaborar socialmente. En general, según la Convención sobre los Derechos del Niño, el juego es un derecho del niño. Esto les permite encontrarse en actividades placenteras que expresan una sensación de alegría a través de actividades libres desarrolladas intersubjetivamente, como las relaciones e interacciones con los demás.

El juego en la primera infancia se considera un aspecto importante del progreso de diversas funciones emocionales, cognitivas y del lenguaje. Es una experiencia humana importante que nos permite utilizar destrezas para representar y examinar el mundo. A través de interacciones y conexiones lúdicas con adultos y compañeros, los niños adquieren habilidades sociales y fortalecen sus capacidades emocionales y cognitivas. Mientras juegas, puedes interactuar, comunicarte y conectarte con otros en situaciones divertidas. "El juego apoya el desarrollo cognitivo, emocional, físico y moral" (Zúñiga, 2018)

Las habilidades que un niño demuestra durante el juego se pueden organizar en un orden cronológico específico para cada etapa de desarrollo. Estas secuencias revelarán diferencias entre los períodos de juego de niños y niñas y el desempeño de niños con discapacidades y niños con desarrollo propio. Para los niños con un desarrollo propio, el juego es una habilidad muy

natural que experimentan todos los días y desarrollan en los diversos entornos y situaciones en las que participan.

Encuentran formas de comunicarse con los demás, usan juguetes y objetos para simular situaciones o eventos, usan la imaginación y la creatividad resolver problemas o encontrar soluciones a problemas que les interesan y disfrutar de un compromiso continuo que los motive a largo plazo. Los diferentes aspectos del juego se desarrollan de manera diferente para los niños con discapacidades.

Algunos niños con discapacidad, dependiendo del nivel de desarrollo alcanzado, muestran una disminución en sus habilidades de juego; En muchos casos, las habilidades de juego no se desarrollan espontáneamente, ocurren con menos frecuencia y, a veces, hay una disminución significativa de las habilidades de juego en comparación con el tipo de juego, las interacciones que se forman durante el juego, mientras que el juego simbólico se desarrolla de manera menos diversa. (Zúñiga, 2018)

2.3 Los juegos y el cerebro

Jugar puede promover conexiones entre neuronas en la corteza prefrontal del cerebro. Los estudios de resonancia magnética muestran cómo la actividad del juego cambia la estructura de las neuronas de la corteza prefrontal, especialmente las conexiones neuronales del cerebro, donde el juego juega un papel importante. Los niños necesitan dedicar suficiente tiempo al juego libre.

En este cerebro, que aprende jugando y tiene una enorme plasticidad neuronal, se activan un grupo de hormonas para impulsar el desarrollo del cerebro del niño. La dopamina motiva y estimula los músculos para el movimiento y la repetición; estimula la imaginación; y crea

condiciones que fomentan la creatividad, mejorando así el proceso de aprendizaje. Cuando los niños juegan también se incita la secreción de acetilcolina. (Espinosa, 2018)

La acetilcolina es un neurotransmisor implicado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, favorece el desarrollo de la concentración y el pensamiento lógico, activa tanto la memoria (formación de memoria) como la de largo plazo.

La serotonina es un neurotransmisor responsable de reducir la ansiedad y el estrés, equilibrar y regular el estado de ánimo y el sueño, y juega un papel importante en el control de la temperatura corporal, entre otras cosas. Además, las encefalinas son sustancias encargadas de reducir el tono de las neuronas. Uno que traiga paz y felicidad a los niños. A su vez, aumenta la producción de endorfinas, lo que favorece un estado de bienestar, alivia el dolor y mejora determinadas funciones del sistema inmunológico. Las endorfinas y encefalinas mantienen a los niños tranquilos y felices, y cuando juegan, se activa la estructura bioquímica del cerebro (Espinosa, 2018)

2.3.1 Lo que ocurre en el cerebro de los niños cuando juegan

Jugar es una especie de placer muy interesante y entretenido. Esto es aprendizaje. El juego aporta innumerables beneficios a los niños a todos los niveles (físico, mental, social). Pero también activa el cerebro y lo mantiene en forma. Si pudiéramos observar dentro del cerebelo de un niño, veríamos la acción en su cerebro cada vez que juega. El culpable, o mejor dicho la culpable, es la química. El juego produce varias hormonas que funcionan en el cerebro de los niños activando sustancias en el cerebro las cuales son:

- ❖ La Serotonina.
- ❖ La Acetilcolina.
- ❖ Las Endorfinas y Encefalinas.

❖ La Dopamina.

2.3.2 El juego en la infancia permite desarrollar mejor el cerebro

El cerebro de un niño no sólo quiere jugar, sino que se nutre del juego. La experiencia sensorial y la imaginación (escenas, realidades y personas) son clave: a través de ellas, niños construyen nuevas vías neuronales que proporcionan una base sólida para el aprendizaje. Cuando empiezan a jugar, sus cerebros saltan y se iluminan de emoción a medida que las conexiones entre las neuronas se desarrollan espectacularmente. Las vías neuronales impulsadas por el juego establecido antes de los seis años tienen efectos profundos y duraderos en las posibilidades futuras del niño. Privarlos de su deseo innato de jugar puede privarlos de importantes experiencias de aprendizaje y oportunidades de crecimiento.

Los cuerpos y cerebros de los niños pequeños están literalmente diseñados para jugar, lo cual es esencial para su desarrollo. Los niños nacen para jugar y cualquier desviación continua de este diseño magistral tendrá un precio. Los juegos son sólo para entretenimiento. Su sugerencia fue que el juego y la imaginación deberían considerarse un aspecto fundamental del desarrollo de los niños. Al cerebro le encanta jugar y ya es hora de que los adultos aprendamos este concepto (Scaliter, 2023)

2.4 El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años.

Los juegos son unidireccionales son lo más importante para los niños. Adquieren los conocimientos y habilidades necesarios. Por lo tanto, las oportunidades de juego y los entornos que apoyan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son la base de programas preescolares eficaces. Todo el mundo reconoce el "juego" cuando lo ve, ya sea en la calle, en la

ciudad, en el patio de recreo o en el aula. En todas las culturas, niveles económicos y sociedades, los niños empiezan a jugar a una edad temprana.

Un aspecto importante del juego es la habilidad. Acciones de los niños y control sobre la experiencia. Por agencia nos referimos a la iniciativa de los niños, sus procesos de toma de decisiones y el grado en que toman sus propias decisiones en el juego. En última instancia, el juego debe incluir un nivel de autonomía que permita a los niños asumir roles activos y ser dueños de sus propias experiencias, permitiéndoles reconocer y creer que son capaces, autónomos y capaces de recorrer su propio camino (UNICEF, 2018)

2.5 Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave

Cuando los niños deciden jugar, no piensan “aprenderé algo de esta actividad”, sino que su juego crea poderosas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo. Durante el juego, los niños utilizan varias habilidades al mismo tiempo. Esto ocurre a menudo durante el "juego en la esquina" o el "juego en el centro" en los programas de educación temprana o preescolar. Las actividades de esquina bien planificadas promueven el desarrollo y las habilidades de aprendizaje de su hijo de manera más efectiva que cualquier otra actividad preescolar. (UNICEF, 2018).

Al elegir jugar con cosas que les gustan, los niños desarrollan habilidades en todas las áreas: intelectual, social, emocional y física. Cuando los niños juegan, pueden aprender nuevas habilidades sociales (como compartir juguetes o ponerse de acuerdo sobre cómo trabajar) y materiales), y a menudo se enfrentan a tareas cognitivas estimulantes (como descubrir cómo construir una estructura a partir de piezas más pequeñas cuando las piezas más grandes no están disponibles). Los niños aprenden "prácticamente": adquieren conocimientos a través de

interacciones lúdicas con objetos y personas¹⁰, y necesitan mucha práctica con objetos físicos para comprender conceptos abstractos.

Por ejemplo, al jugar con bloques geométricos, entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. A través de patrones hacia adelante, hacia atrás, girar, aplaudir y repetir, pueden comenzar a aprender las propiedades de los patrones que forman la base de las matemáticas. (UNICEF, 2018).

2.6 Contribuciones del juego para el desarrollo infantil.

Animar a los niños a jugar y explorar puede ayudarles a aprender y desarrollar habilidades sociales,

Emocional, física e intelectualmente.

- ❖ La importancia del juego en el desarrollo cognitivo.
- ❖ Puede ignorarse. El juego es esencial para el aprendizaje de los niños, ¿no es así?
- ❖ Importar contenido real. El juego es una poderosa experiencia de aprendizaje.
- ❖ Diferentes aspectos. El juego infantil está relacionado con la investigación, la experimentación.
- ❖ Desarrollo del lenguaje, habilidades cognitivas y sociales. (Oyarce, 2019).

2.6.1 Desarrollo psicomotor:

Desde un panorama psicomotriz, el juego favorece el desarrollo físico y sensorial. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la conciencia y la confianza en el uso del cuerpo contribuyen a la relajación. Todos los juegos motores (juego con el cuerpo y los objetos) juegan un papel importante en su progresivo desarrollo psicomotor, inciden en la finalización de la maduración neurológica y en la estimulación de la coordinación de las diferentes partes del cuerpo.

Los primeros juegos motores de un niño en la primera infancia determinan los planes motores, y durante la repetición de estos juegos motores, estos planes motores se combinan entre sí para hacer que el desarrollo de las funciones psicomotoras sea más complejo y avanzado (García Márquez, 2019)

2.6.2 Desarrollo afectivo-social

Desde el punto de vista emocional y social, los niños interactúan lúdicamente con sus compañeros, conociendo así a los individuos que les rodean, aprendiendo las reglas de comportamiento y, en el marco de esta interacción, encontrándose en su entorno. Todas las actividades de ocio que niños y niñas realizan colectivamente durante la infancia estimulan el desarrollo progresivo de la identidad social. Los estudios realizados han justificado que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen propiedades esenciales relacionadas con el proceso de socialización de los niños.

2.6.3 Desarrollo intelectual

Jugando el niño aprende porque adquiere nuevas experiencias, porque es una oportunidad para triunfar y equivocarse, aplicar sus conocimientos y resolver problemas. A nivel intelectual, el desarrollo de juegos de simulación o ficción implica muchas tendencias en el desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado.

Estas tendencias abarcan descentrar, descontextualizar e integrar, al mismo periodo que desarrollan una idea convergente y divergente y apoyan el desarrollo de muchas operaciones cognitivas como la correspondencia, el almacenamiento, la categorización, la reversibilidad y la toma de perspectiva (García Márquez, 2019)

2.7 Beneficios

Es el medio de manifestación más exitoso que tienen niños y niñas para expresar las emociones, pensamientos o situaciones que están viviendo. Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación, esta es la base más cuantiosa para fortalecer los lazos de amistad con los compañeros durante la niñez. Es integrador y global, integrando el funcionamiento de todo el organismo. El juego asume un papel muy importante en la vida académica y las tácticas que promueve pueden ayudar a mejorar las relaciones entre los estudiantes. (Revista Para el Aula - IDEA, 2016)

2.8 Inclusión

La inclusión es una actitud, tendencia o política que integra a todas las personas en la sociedad con el objetivo de permitirles participar, contribuir a la sociedad y beneficiarse del proceso. La inclusión es una orientación que responde positivamente a la diversidad humana y a las diferencias personales, en el que la diversidad no es un problema, sino una parte integral de la vida familiar, la educación, la vida laboral y en general, los procesos y comunidades sociales y culturales es una oportunidad para enriquecer la civilización a través de la participación. (UNESCO, 2005)

La inclusión significa garantizar que todos los individuos o grupos sociales tengan las mismas oportunidades para efectuar como individuos. Independientemente de los atributos, capacidades, discapacidades, cultura o necesidades de salud. A principios de la década de 1990, coincidiendo con la publicación de un proyecto de investigación llevado a cabo por la UNESCO sobre nuevos enfoques para la "cuidado de las personas con discapacidad" y la acuñación del término "juvenil", las personas con discapacidad se convirtieron en sujetos legales. Se dieron

los primeros pasos hacia el uso del modelo integrado de educación a "las niñas con necesidades educativas especiales"

En el enfoque de la integración, los estudiantes que se incorporan a las escuelas comunes se tienen que adaptar o asimilar a la oferta educativa disponible (currículo, valores, normas, entre otros) independientemente de su origen social y cultural, sus capacidades, su lengua o situaciones de vida. El sistema educativo permanece inalterable por lo que las acciones se centran más en la atención individualizada de las necesidades de los estudiantes sin cabida en la oferta disponible (adaptaciones curriculares, apoyos especializados, otros), que en modificar aquellos aspectos del contexto educativo y de la enseñanza que limitan el aprendizaje y participación de todos. (Marquez, 2019)

La concentración a la diversidad significa reconocer el derecho a la distinción como enriquecimiento educativo y social. Esto requiere una transformación de la jerarquía institucional, las prácticas en el aula y las relaciones con la sociedad y las comunidades. Además, reconozca que la cultura se transmite de generación en generación e incidir en la vida y la sociedad de los niños. La participación familiar y las diferentes formas de mediación cultural demuestran la importancia de diferentes contextos en los que los juegos no están excluidos. Pues es uno de los elementos que perdura a través de los tiempos. (Marquez, 2019)

2.9 Educación Inclusiva en la primera infancia

La partición de la Primera Infancia valora la pertenencia, el aprendizaje y la participación de los niños con inhabilidad y/o sanos y sus familias en una variedad de actividades y organizaciones de la comunidad local, enfatizando los tres conceptos clave que precisan la inclusión, a saber: acceso, participación y participación, apoyo. "La inclusión en la primera infancia encarna los

valores, normas y procedimientos que encarnan el derecho de todos los bebés, niños pequeños y sus familias a participar." (Zúñiga, 2018)

La inclusión en los centros de educación infantil son una oportunidad muy importante y valiosa inclusión social en la educación no sólo promueve el potencial de desarrollo de los niños/ se trata de la implicación de la familia en la comunidad educativa. La inclusión debe vivirse y promoverse en entornos periódicos, lugares y acciones compartidas que formen parte del entorno natural de la primera infancia de niños.

En esta experiencia cotidiana, el "juego" se convierte en un concepto central en las actividades en las que participan los niños y sus familias, y se convierte en un entorno natural que ayuda a desarrollar las habilidades de integración de los niños con y sin discapacidad. El desarrollo de competencias inclusivas se puede predecir a partir de la voluntad de cooperar con los demás, ya que las diferencias son aceptadas y bienvenidas desde el juego con su dinámica, flexibilidad y reglas (Zúñiga, 2018)

2.10 La educación inclusiva en el nivel inicial

Una sociedad justa significa un acercamiento y aplicación del derecho descrito internacional y localmente a todos los sectores que lo necesitan. La educación primaria como oportunidad de aprendizaje debe describir la legislación relevante para los esfuerzos de educación inclusiva. La educación inclusiva en la escuela primaria se basa en los siguientes principios: calidad, igualdad, igualdad de oportunidades, acceso a la educación sin distinciones ni privilegios y atención a las necesidades educativas núcleo de desarrollo (Delgado, 2021)

2.10.1 Comprender a la educación inclusiva

La educación inclusiva en este nivel se centra y tiene en cuenta las necesidades de cuidado. Algo especial tienen los niños que tienen acceso a él. Se basa en el constructivismo y desafía las prácticas de enseñanza pedagógica tradicionales para garantizar que los estudiantes reciban un aprendizaje significativo que surja de las conexiones entre planes nuevos y pasados pertenece a una persona. Si los sistemas educativos garantizan que todos los estudiantes tengan acceso a un aprendizaje significativo, las escuelas serán inclusivas, es decir, accesibles para todos (Delgado, 2021)

2.11 Relación entre neurociencia y desarrollo sensorio-motriz

La importancia de la neurociencia y el desarrollo sensoriomotor es fundamental para la inclusión, particularmente en el ámbito de las NEE. El primero se requiere del estudio del sistema nervioso, y el desarrollo sensoriomotor se refiere al aprendizaje de habilidades motoras y sensoriales. Por lo tanto, es importante trabajar con estudiantes con necesidades educativas especiales para promover su participación y la contribución activa en el método de aprendizaje y enfatizar el juego como elemento clave de este proceso.

2.12 El rol del docente en la inclusión escolar

Para garantizar una educación no discriminatoria, tiene un papel decisivo el docente, quien debe ser capaz de adaptar la enseñanza a todos los alumnos, entendiendo sus fortalezas y debilidades. Esto incluye adaptar materiales educativos, usar ayudas visuales e implementar estrategias específicas. También debes estar preparado para colaborar con otros expertos, como un psicopedagogo, un logopeda. Esta colaboración nos permite identificar las necesidades de cada estudiante y diseñar estrategias de aprendizaje efectivas.

La formación de docentes que puedan trabajar con niños cuyas estructuras físicas y mentales aún están en formación muestra la complejidad de su proceso de formación. Conocimientos del desarrollo fisiológico y psicológico infantil, pedagogía, psicología y sociología de la educación. Existe una experiencia distinta en este aspecto de la formación docente en el aula regular, ya que la mayoría de los programas de formación docente, a pesar de las diferencias en el desarrollo docente y las tasas de crecimiento, no consideran aspectos relacionados con diferencias de enfoque.

Gente en general. Por lo tanto, la educación inclusiva parece ser exclusiva de la educación especial, y los psicopedagogos, terapeutas y docentes profesionales parecen tener poder exclusivo y de toma de decisiones, mientras que la mayoría de los docentes de aula regular no reconocen la diversidad de sus estudiantes y no han recibido respeto y dignidad capacitación. Centrarse en las diferencias, incluso si el debate gira en torno a la no exclusión y la no discriminación. (Fermín, 2019).

2.13 Beneficios

El objetivo es que todos aprendan de todos y se fortalezcan y fomenten las destrezas y capacidades que se pueden utilizar. Cuando los niños aprenden juntos, los efectos académicos y sociales son mucho más satisfactorios. De esto se favorecen no sólo los niños con discapacidad, sino también el resto de la clase. Promueven entre ellos diferentes valores de respeto, convivencia y compañerismo, que son fundamentales en el desarrollo del comportamiento.

Todos los estudiantes son parte del todo y nadie es excluido por cualquier condición psicológica o social. La diversidad se valora como una causa común y la inclusión se logra a un nivel comunitario más amplio. “Vigotsky” Los juegos surgen de las necesidades de los niños y

que los juegos son sus factores básicos de desarrollo. Los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar. (Najas, 2020)

Desde que nace, el juego ha sido y es el eje que mueve las expectativas del niño, fortaleciendo su campo de experiencia y centrando sus intereses en el aprendizaje significativo. El juego en el aula puede ser utilizado para fortalecer los valores como son la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y el grupo, respeto por los demás siendo un lazo de unión, una herramienta esencial de la inclusión fomentando el amor propio y el amor por los demás.

El juego es accesible para todos los niños siendo que parta de la imaginación para todas las edades sin importar su condición y habilidades. Se lo adapta a la necesidad de cada niño sin excluirlo siendo participe de cada una de las actividades propuestas garantizando que todas se sientan bienvenidos. Una de las principales razones por las que la equidad, la diversidad y la inclusión son importante en el diseño del juego es que ayudan a crear una comunidad de juegos más inclusiva y acogedora. (Valarezo, 2022)

CAPÍTULO III.

METODOLOGIA

3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de investigación

La presente investigación cuenta con un enfoque cuantitativo, porque vamos a obtener datos numéricos que nos permitirá la correlación entre las variables el juego y la inclusión.

3.2 Diseño de Investigación

En base al proyecto de investigación se utilizó un diseño no experimental.

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 Nivel o alcance de la Investigación

3.3.1.1 Documental

La investigación cuenta con una serie de técnicas, métodos de búsqueda y almacenamiento de información englobando documentos relacionados al juego, inclusión y la primera infancia, es una investigación bibliográfica que facilita, organiza, selecciona, interpreta y analiza información sobre el juego en el proceso de inclusión en los niños de Inicial II iniciando desde fuentes tales como: artículos, revistas sobre la importancia del tema ya mencionado sitios web que aporten conocimiento.

3.3.1.2 Descriptiva

Se encarga de puntualizar las características de la población que se está estudiando. Se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación describiendo la naturaleza

de un segmento demográfico, sin centrarse en las razones por las que se produce un determinado fenómeno. Es decir, “describe” el tema de investigación, sin cubrir “por qué” ocurre.

3.4 Técnicas e instrumentos

3.4.1 Técnica

Técnica de observación

Consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Se observa a los niños que no son incluidos en ciertos juegos que se realiza en el aula y niños que por naturaleza al jugar son incluidos en dichas actividades.

3.4.2 Instrumentos

Guía de actividades motrices mediante el juego y fichas de observación

3.5.1 Población

La población de la presente investigación son los estudiantes de Educación Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro.

3.5.2 Muestra

La muestra es de tipo no probabilístico.

Tabla 1

Estudiantes de la de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro.

BENEFICIARIOS	NÚMEROS	PORCENTAJES
Niños	12	48%
Niñas	13	52%

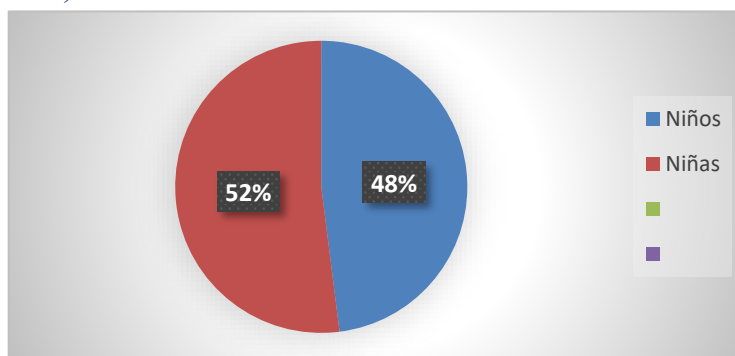
Total	25	100%
--------------	----	------

Nota: Estudiantes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Figura 1

Total, de alumnos de Inicial II



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Población de estudio

La población de estudio fueron los niños de educación Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro, contando con 12 niños y 13 niñas con un total de 25 niños.

Procesamiento para análisis e interpretación para la información.

- ❖ Se realizó un cronograma
- ❖ Se trabajo con diferentes técnicas
- ❖ Plan de recolección de información
- ❖ Elaboración de los instrumentos
- ❖ Revisión y aprobación de los instrumentos
- ❖ Aplicación de los instrumentos
- ❖ Tabulación

CAPÍTULO IV.

4. RESULTADOS Y ANALISIS

4.1 Resultados de la ficha de observación realizada a las docentes y niños de educación Inicial

2.

Pregunta 1 ¿La maestra utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje?

Tabla 2

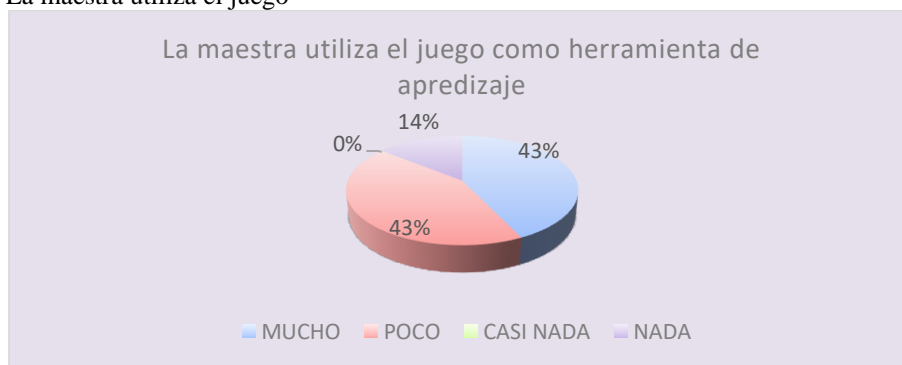
La maestra utiliza el juego

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	3	43%
POCO	3	43%
CASI NADA	0	0%
NADA	1	14%
TOTAL	7	100%

Nota: La maestra utiliza el juego como estrategia

Figura 2

La maestra utiliza el juego



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro.

Análisis

Luego de realizar la tabulación de la pregunta 3 maestras de educación inicial con el 43% responde la interrogante que Mucho utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje. También 3 docentes contestan que Poco utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje. Una maestra responde la interrogante con el 14% que Nada utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje.

Interpretación

Luego de analizar los datos encontrados, vemos que la mayoría de las maestras de educación inicial responde que utilizan el juego como una estrategia de aprendizaje, lo que favorece al mejoramiento de la calidad educativa.

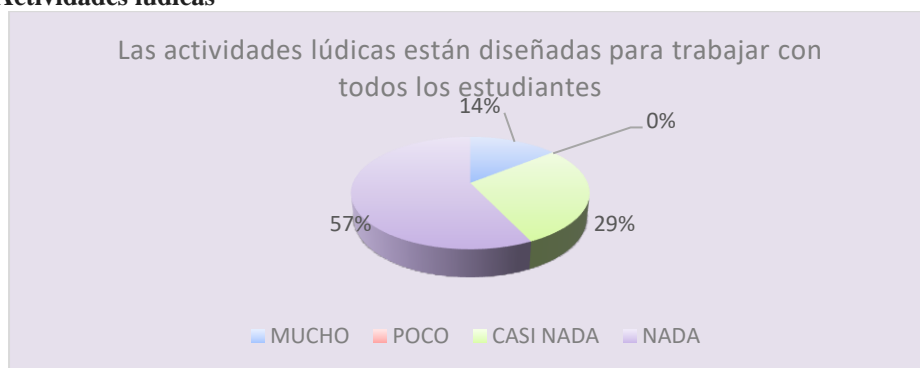
Pregunta 2 ¿Las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes?

Tabla 3
Actividades lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	1	14%
POCO	0	0%
CASI NADA	2	29%
NADA	4	57%
TOTAL	7	100%

Nota: La maestra trabaja con actividades lúdicas

Figura 3
Actividades lúdicas



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Luego de revisar los datos de la pregunta dos maestras con el 14% responden Mucho. Las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes. También 2 maestras de educación inicial 29% responden que Casi Nada las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes. Así mismo 4 docentes con el 57% contestan que Nada. Las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes.

Interpretación

Al revisar los datos vemos que con un porcentaje mayor de maestras responde la interrogante que Nada, las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes, siendo un problema para el proceso de inclusión de los niños.

Pregunta 3 ¿Se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas?

Tabla 4
Estudiantes motivados con las actividades lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	0	0%
POCO	4	57%
CASI NADA	1	14%
NADA	2	29%
TOTAL	7	100%

Nota: Participación de los niños en el aula

Figura 4
Estudiantes motivados con las actividades lúdicas



Elaborado por: Amanda María Camañero

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro.

Análisis

Luego de revisar los datos 4 maestras de educación inicial responden con el 57% que POCO, se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas. 1 maestra contesta que Casi Nada. Se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas. 2 maestras con el 29% contestan la interrogante que Nada. Se observa a los estudiantes

motivados al participar en las actividades lúdicas. Siendo necesario fortalecer las estrategias de aprendizaje mediante el juego.

Interpretación

Luego de revisar los datos vemos que un porcentaje mayor de maestras de educación inicial responden que Mucho, se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas, esto favorece al proceso de inclusión.

Pregunta 4 ¿La maestra realiza actividades lúdicas que involucran a los alumnos en los diferentes escenarios?

Tabla 5
Involucra las actividades lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	2	29%
POCO	2	29%
CASI NADA	3	43%
NADA	0	0%
TOTAL	7	100%

Nota: La maestra involucra en las actividades lúdicas

Figura 5
Involucra las actividades lúdicas



Elaborado por: Amanda María Camañero

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Luego de revisar los datos 2 maestras con el 29% responden la interrogante que Mucho. La maestra realiza actividades lúdicas que involucran a los alumnos en los diferentes escenarios. Así mismo 2 maestras con el 29% responden que Poco. La maestra realiza actividades lúdicas que involucran a los alumnos en los diferentes escenarios. 3 maestras de educación Inicial con

el 43% contestan la pregunta que Casi Nada. La maestra realiza actividades lúdicas que involucran a los alumnos en los diferentes escenarios.

Interpretación

Luego de revisar los datos de la interrogante, vemos que con un porcentaje mayor responde que Casi Nada, las maestras de educación inicial, realiza actividades lúdicas que involucran a los alumnos en los diferentes escenarios, siendo un aspecto negativo para generar el proceso de inclusión.

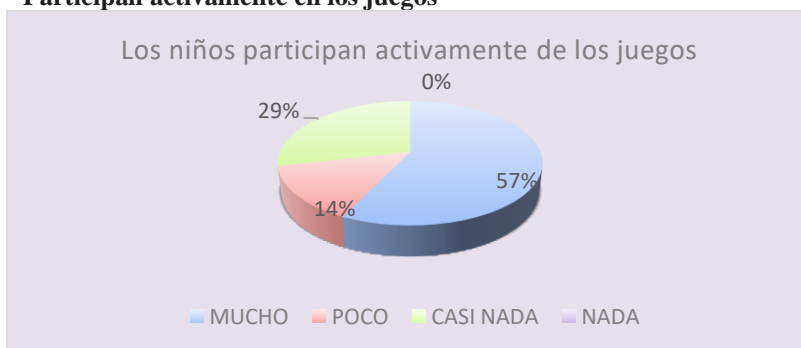
Pregunta 5. ¿Los niños participan activamente de los juegos?

Tabla 6
Participan activamente en los juegos

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	4	57%
POCO	1	14%
CASI NADA	2	29%
NADA	0	0%
TOTAL	7	100%

Nota: Los niños juegan activamente con actividades lúdicas

Figura 6
Participan activamente en los juegos



Elaborado por: Amanda María Camañero

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Luego de revisar los datos obtenidos se observa, responden la interrogante 4 maestras de educación inicial con 57% que Mucho. Los niños participan activamente de los juegos. También responden 1 maestra con el 14% que Poco. Los niños participan activamente de los juegos. 2

maestras con el 29% responden que Casi Nada. Los niños participan activamente de los juegos, esto es un problema para el aprendizaje y para fomentar la inclusión de los niños.

Interpretación

Al revisar los datos encontrados en la interrogante se desprende que con un porcentaje mayor responde que Mucho. Los niños participan activamente de los juegos, siendo una de las estrategias que pueden fomentar la Inclusión.

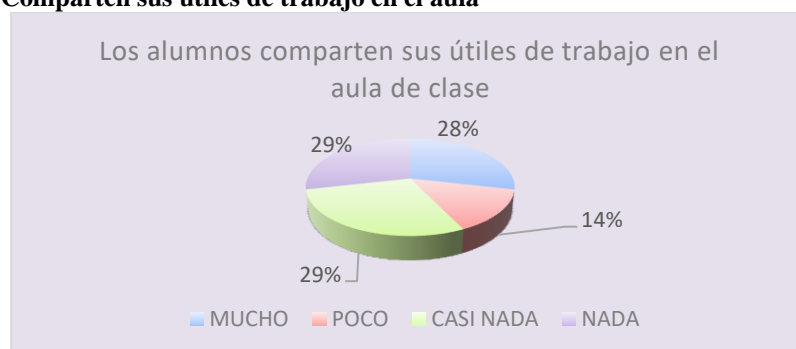
Pregunta. 6 ¿Los alumnos comparten sus útiles de trabajo en el aula de clase?

Tabla 7
Comparten sus útiles de trabajo en el aula

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	2	28%
POCO	1	14%
CASI NADA	2	29%
NADA	2	29%
TOTAL	7	100%

Nota: Los niños comparten los útiles escolares

Figura 7
Comparten sus útiles de trabajo en el aula



Elaborado por: Amanda María Camañero

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro.

Análisis

Al revisar los datos contenidos en la ficha de observación 2 maestras de educación Inicial, contestan la interrogante que Mucho. Los alumnos comparten sus útiles de trabajo en el aula de clase. 1 maestra con el 14% responde la pregunta que Poco. Los alumnos comparten sus útiles

de trabajo en el aula de clase. 2 maestras con el 29% contestan que Casi Nada y 1 docente de educación inicial con el 14% contesta Nada. Los alumnos comparten sus útiles de trabajo en el aula de clase.

Interpretación

Al revisar los datos encontrados en la pregunta contestan con un porcentaje mayor que Mucho las maestras de educación inicial comparten los útiles en el aula de clase, lo que favorece al proceso de inclusión en las actividades educativas.

Pregunta 7 ¿La maestra utiliza el juego como estrategia de inclusión?

Tabla 8

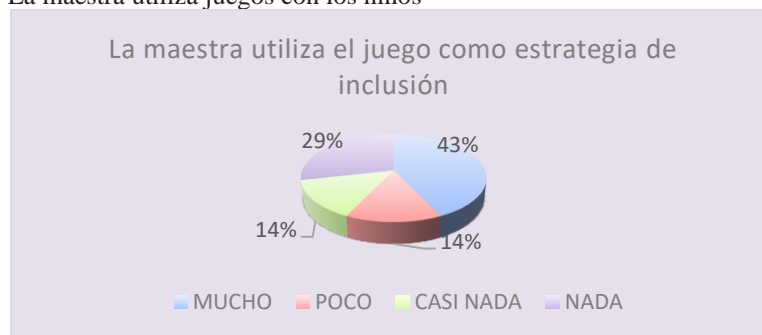
La maestra utiliza juegos con los niños

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	3	43%
POCO	1	14%
CASI NADA	1	14%
NADA	2	29%
TOTAL	7	100%

Nota: El juego como herramienta de aprendizaje

Figura 8

La maestra utiliza juegos con los niños



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Luego de revisar los datos obtenidos en la pregunta 3 maestras de educación inicial con el 43% responden que Mucho. La maestra utiliza el juego como estrategia de inclusión. Una maestra con el 14% contestan que Poco. La maestra utiliza el juego como estrategia de inclusión. Una

maestra contesta con el 14% que Casi Nada. La maestra utiliza el juego como estrategia de inclusión, y 2 docentes con el 29% responden la interrogante que Nada.

Interpretación

Al interpretar los datos observamos que con un porcentaje mayor las maestras de educación inicial contestan que Mucho. La maestra utiliza el juego como estrategia de inclusión, siendo una estrategia una herramienta que favorece a los maestros para trabajar el proceso de inclusión.

Pregunta 8 ¿La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos?

Tabla 9
La maestra aplica estrategias

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	1	14%
POCO	0	0%
CASI NADA	4	57%
NADA	2	29%
TOTAL	7	100%

Nota: Se utiliza estrategias dentro del aula de clase las maestras

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Figura 9
La maestra aplica estrategias



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Luego de revisar los datos encontrados en la interrogante se deduce que 1 maestra de educación inicial responde con el 14% que es Mucho. La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos. 4 Maestras de educación inicial contestan con el 57% que Casi Nada. La maestra

aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos. 2 docentes con el 29% contestan que Nada. La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos.

Interpretación

Luego de revisar los datos encontrados en la pregunta con un porcentaje mayor, responden las maestras de educación inicial que Casi Nada. La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos, sien do un aspecto negativo que no aporta en la calidad educativa de los infantes.

Pregunta 9 ¿Se evidencia estudiantes que tienden alejar a sus compañeros de las actividades propuestas por la maestra?

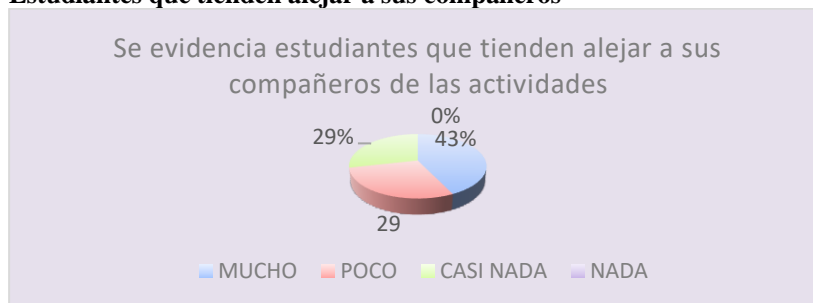
Tabla 10
Estudiantes que tienden alejar a sus compañeros

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	3	43%
POCO	2	29%
CASI NADA	2	29%
NADA	0	0%
TOTAL	7	100%

Nota: Los niños se alejan cuando no existe una estrategia de aprendizaje

Figura 10

Estudiantes que tienden alejar a sus compañeros



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Al revisar los datos encontrados en la interrogante 3 maestras de educación inicial con el 43% responden que Mucho. Se evidencia estudiantes que tienden alejar a sus compañeros de las actividades propuestas. 2 docentes contestan la pregunta con el 29% que Poco. Se evidencia estudiantes que tienden alejar a sus compañeros de las actividades propuestas. 2 maestras con

29% responden la pregunta que Casi Nada. Se evidencia estudiantes que tienden alejar a sus compañeros de las actividades propuestas.

Interpretación

Al revisar los datos se puede decir que con un porcentaje mayor responden las maestras de educación inicial que Mucho. Se evidencia estudiantes que tienden alejar a sus compañeros de las actividades propuestas, siendo necesario potenciarlo para elevar el proceso de inclusión.

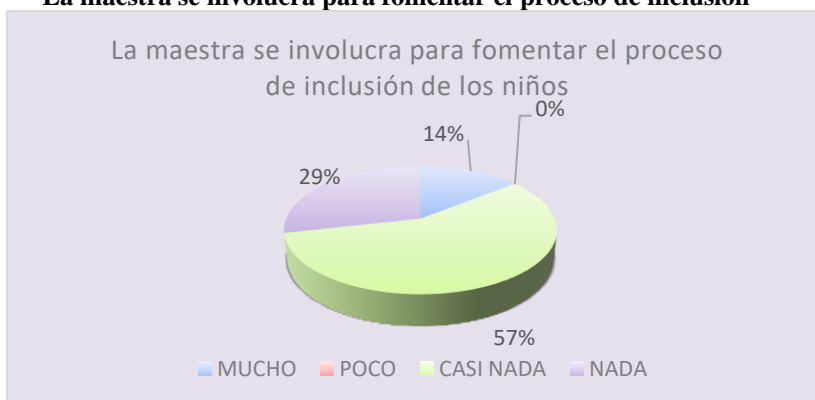
Pregunta 10 ¿La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión de los niños?

Tabla 11
La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
MUCHO	1	14%
POCO	0	0%
CASI NADA	4	57%
NADA	2	29%
TOTAL	7	100%

Nota: Los procesos de inclusión se apoyan con el juego como actividad de aprendizaje

Figura 11
La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión



Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Fuente: Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Análisis

Luego de revisar los datos en la interrogante 1 maestras de educación inicial con el 14% de las maestras contestan que Mucho. 4 maestras con el 57% responden que Casi Nada. La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión de los niños y por último 2 docente con el 29%

afirman que nada. La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión de los niños, es se produce porque desconoce de estrategias lúdicas como el juego.

Interpretación

Luego de revisar los datos de la pregunta, se desprende que, con un porcentaje alto, las maestras de educación inicial responden que poco. La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión de los niños, siendo necesario emplear el juego como estrategia de inclusión el juego.

Verificación de la Hipótesis

Para el trabajo de investigación el estadígrafo de significación y poder obtener datos claros precisos por excelencia es Chi Cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

Combinación de frecuencias

Para poder establecer la correspondencia de las tablas se eligió cuatro preguntas de la Ficha de observación aplicada a maestras parvularias de la de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro, seleccionando dos preguntas por cada variable de estudio, esto permitió efectuar el proceso para obtener la combinación o relación necesaria.

Planteamiento de la hipótesis

H.0.- El juego como estrategia No Incide en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

H.1.- El juego como estrategia SI Incide en el proceso de inclusión de los niños de Inicial de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Selección del Nivel de significación

Se utiliza el $\alpha = 0.05$

Descripción de la población

Se trabajará con la muestra de 7 docentes de parvularia de Inicial de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Especificaciones del Estadístico

De acuerdo con la tabla de contingencia 4 x 4 utilizaremos la fórmula.

$$X^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E} \quad \text{Donde}$$

X^2 = Chi o Ji Cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencia Esperadas

Especificaciones de la región de aceptación y rechazo

Para indicar sobre estas regiones primeramente determinaremos todos los grados de libertad conociendo que el cuadrado está formado por 4 filas y 4 columnas.

$$gl = (f - 1) \cdot (c - 1)$$

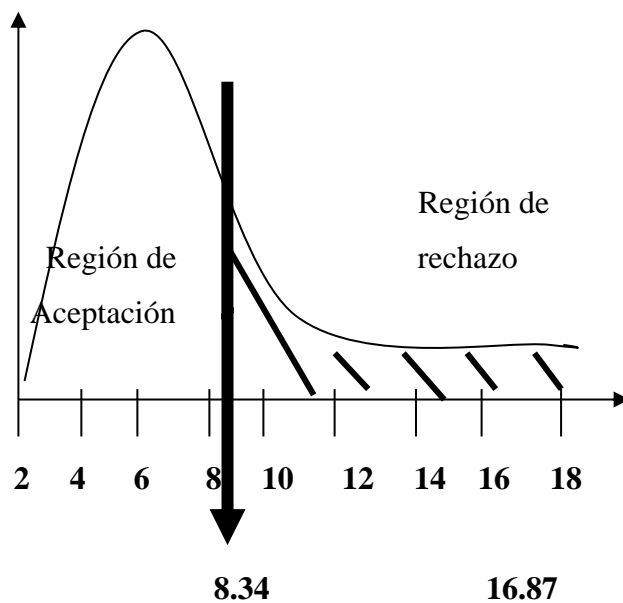
$$gl = (4 - 1) \cdot (4 - 1)$$

$$gl = (3) \cdot (3)$$

$$gl = 9$$

Entonces con el 9 gl y el nivel de 0.5 tenemos la tabla de X^2 siendo el valor de 8.34 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todos los valores de Ji Cuadrado que se encuentran hasta el valor 8.34 y se rechaza la hipótesis alternativa cuando los valores calculados son mayores a 8.34.

La representación gráfica sería:



Recolección de datos de los cálculos de las estadísticas

Tabla 12

Recolección de datos docentes

PREGUNTAS	CATEGORÍAS				Subtotal
	Mucho	Poco	Casi Nada	Nada	
2.- ¿Las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes?	1	0	2	4	7
3 ¿Se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas?	0	4	1	2	7
8 ¿La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos?	1	0	4	2	7
10 ¿La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión de los niños?	1	0	4	2	7
SUBTOTAL	3	4	11	10	28

Nota: Datos estadísticos de las preguntas tomadas

Tabla 13

Recolección de datos docentes

PREGUNTAS	CATEGORÍAS				Subtotal
	Mucho	Poco	Casi Nada	Nada	
2.- ¿Las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes?	0.75	1	2.75	2.5	7
3 ¿Se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas?	0.75	1	2.75	2.5	7
8 ¿La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos?	0.75	1	2.75	2.5	7
10 ¿La maestra se involucra para fomentar el proceso de inclusión de los niños?	0.75	1	2.75	2.5	7
SUBTOTAL	3	4	11	10	28

**Nota: Datos estadísticos de la formula Chi o Ji cuadrado
Elaborado por: Amanda María Camañero Moya**

Tabla 14
Cálculo de Ji = Cuadrado Docentes

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² / E
1	0.75	0.25	0.06	0.08
0	1	-1	-1	1.00
2	2.75	-0.75	-0.56	0.20
4	2.5	1.5	2.25	0.90
0	0.75	-0.75	-0.56	0.75
4	1	3	9	9.00
1	2.75	-1.75	-3.06	1.11
2	2.5	0.5	-0.25	0.10
1	0.75	-0.25	-0.06	0.08
0	1	-1	-1	1.00
4	2.75	1.5	2.25	0.81
2	2.5	-0.5	-0.25	0.10
1	0.75	0.25	0.06	0.08
0	1	-1	-1	1.00
4	2.75	1.25	1.56	0.56
2	2.5	-0.5	-0.25	0.10
				16.87

Fuente Encuesta realizada a los Docentes

Elaborado por: Amanda María Camañero Moya

Decisión Final

Recolección de datos y cálculo de las estadísticas

Para 9 grados de libertad a un nivel de 0.5 se obtiene 8.34 y como el valor del Ji calculado a los docentes es de 16.87, se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la Hipótesis Nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: El juego como estrategia **SI** Incide en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Al realizar el estudio del juego y la inclusión en la vida estudiantil puedo concluir que el juego es una herramienta muy potente que va de la mano de la inclusión siendo generadores de igualdad entre niños con y sin discapacidad en la primera infancia.

Se ha identificado que las actividades de movimiento contribuyen al aprendizaje educativo inclusivo de los niños al fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la percepción, la creatividad y el uso del pensamiento, creando así juegos divertidos, atractivos y lúdicos. Aprenda actividades que exploren el conocimiento existente y su integración mutua para que puedan lograr aprendizajes significativos.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda Utilizar la guía de actividades motrices elaborada que incluye juegos basadas en: Aprendizaje colaborativo, actividades que fomentan la inclusión y juegos que divertirán a los niños. Actividades especiales para estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

Es importante emplear juegos que fomenten la inclusivo. Produciendo un ambiente armonioso con respeto a la diversidad, la guía fue creada como una herramienta de ayuda para que el docente pueden lograr una verdadera inclusión educativa y aprendizaje significativo que mejora calidad pedagógica de las instituciones educativas.

BIBLIOGRAFÍA

- Bello. (s.f.). Obtenido de <https://www.postgradounab.cl/noticias/neurociencia-y-aprendizaje-inclusivo-como-se-relacionan/>
- Benque, L. (20 de Marzo de 2020). *HUMANIUM*. Obtenido de <https://www.humanium.org/es/articulo-31-la-necesidad-del-juego-en-la-vida-del-nino/>
- Booth, T. (2015). *UNESCO*. Obtenido de <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/2780>
- Calderón, R. S. (19 de Junio de 2019). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44730104.pdf>
- Cancio, M. R. (s.f.). *Universidad de Vigo*. Obtenido de <https://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/viiicongreso/pdfs/134.pdf>
- Carolina Giaconia, P. N. (2018). *Scielo*. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062017000100014
- Coelho, F. (Febrero de 2022). Obtenido de <https://www.significados.com/inclusion/#:~:text=La%20inclusi%C3%B3n%20es%20a%20actitud,proviene%20del%20lat%C3%ADn%20inclusio%2C%20inclusi%C5%8Dnis.>
- Coperativa, A. (30 de 11 de 2018). Obtenido de <https://cooperativa.abacus.coop/es/comunidades/comunidad-de-ocio/conocimiento-compartido-ocio/el-juego-como-estrategia-de-inclusion-social/>
- Cynthia Duk, J. M. (2019). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/61487677.pdf>

- Delgado, K. E. (13 de Noviembre de 2021). Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/79280768/a21v42n03p03-libre.pdf?1642796788=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_educacion_inclusiva_en_el_nivel_inici.pdf&Expires=1705009703&Signature=b4LeVZV8hDHbyU9fZiizKyZGa01HHbR1HziFyItAS3zZJ72Ma
- Espinosa, P. (08 de 11 de 2018). Obtenido de <https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/#:~:text=las%20funciones%20cerebrales.-,La%20actividad%20%C3%BAadica%20modifica%20la%20estructura%20neuronal%20de%20la%20corteza,el%20pensamiento%20y%20el%20lenguaje.>
- F. Cáceres Zúñiga, M. G. (2018). *Scielo*. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Fermín, M. (2019). *Scielo*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142007000200006
- Fernández, G. (Enero de 2019). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/289980628.pdf>
- Froebel González, A. G. (1 de Junio de 2022). Obtenido de <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/18692>
- García Márquez, A. A. (2019). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm#:~:text=A%20trav%C3%A9s%20del%20juego%20se,control%20motor%20o%20la%20resistencia.>
- Healthy Children.Org*. (26 de 11 de 2019). Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the->

power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20muestra%20que%20jugar,ni%C3%B1os%20a%20sobrellevar%20el%20estr%C3%A9s.

Hernández, M. M. (s.f.). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

Jumbo. (2022). Obtenido de <https://www.productosjumbo.com/que-son-los-juegos-inclusivos-y-cuales-son-sus-ventajas/#:~:text=Este%20tipo%20de%20juegos%20nos,empat%C3%ADa%20entre%20los%20diversos%20grupos>.

LEXIS. (07 de Julio de 2023). Obtenido de <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/codigo-ninez-adolescencia>

Malara, J. (28 de 10 de 2020). Obtenido de <https://pixedcorp.com/que-es-inclusion/#:~:text=La%20inclusi%C3%B3n%20es%20lograr%20que,o%20necesidade s%20de%20atenci%C3%B3n%20m%C3%A9dica>.

Marín, I. (04 de Marzo de 2021). *Guia Infantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/ocio/juegos/lo-que-ocurre-en-el-cerebro-de-los-ninos-cuando-juegan/>

Mariotti, G. (Octubre de 2019). Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Marquez. (21 de 10 de 2019). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500074

- Mayor, R. O. (2019). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500074
- Modulo I Educación Inclusiva* . (2014). Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/Modulo_Trabajo_EI.pdf
- Monica Herrera, R. B. (2020). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/446958187/ESTADISTICA-PROYECTO-FINAL>
- Moreira, O. M. (02 de Diciembre de 2019). *Scielo*. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782018000100181
- Moreno, R. G. (Agosto de 2017). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/GUIA-INCLUSION-JUEGO.pdf>
- Najas, R. T. (2020). Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Notari, C. (Febrero de 2022). *Revista de la educación del pueblo*. Obtenido de <https://aula.com.uy/revista-de-la-educacion-del-pueblo/2021/rep-162-tercera-2021/el-juego-y-la-inclusion-educativa>
- Ojeda, R. (Enero de 2020). Obtenido de <https://www.gub.uy/ministerio-educacion-cultura/sites/ministerio-educacion-cultura/files/documentos/publicaciones/Educaci%C3%B3n%20Inclusiva%20en%20Primera%20Infancia.pdf>
- Oyarce, M. (2019). Obtenido de <https://simularevistas2.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/576/592>
- Pérez. (15 de 10 de 2021). Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/juego/>

Revista Para el Aula - IDEA. (2016). Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

S/A. (2018). *Incluyeme* . Obtenido de <https://www.incluyeme.com/que-es-la-inclusion-2/>

Scaliter, J. (Lunes de Octubre de 2023). *CienciaExplora*. Obtenido de https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoplora/ciencia/juego-infancia-permite-desarrollar-mejor-cerebro_202310096523fbe2b2ab5700016ddb86.html

Tenorio, J. S. (Octubre de 2019). Obtenido de <https://publicaciones.uazuay.edu.ec/flip/books/libro/uazuay-libro-58.pdf>

Torres, C. M. (2020). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

UNESCO. (2005). Obtenido de <https://www.unesco.org/es/education/inclusion>

UNICEF. (Octubre de 2018). Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valarezo, A. S. (01 de Julio de 2022). Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v5n10/2665-0282-ek-5-10-29.pdf>

Valle, A. (Octubre de 2019). Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782018000100181

Vigotsky. (2019). Obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-autores-hablan-sobre-el-juego-y-el-aprendizaje>

Vivas, L. (7 de Septiembre de 2020). Obtenido de <https://www.cunimad.edu.es/noticias/porque-el-juego-es-una-pieza-clave-en-la-inclusion/#:~:text=El%20juego%20es%20inclusi%C3%B3n&text=Se%20obtienen%20conocimientos%20para%20desarrollar,como%20algo%20natural%20y%20enriquecedor.>

ANEXOS

FICHAS DE OBSERVACIÓN



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

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFECIONAL

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “AUGUSTO NICOLAS MARTÍNEZ”

Objetivo: Observar y recoger datos numéricos sobre la Inclusión en los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolas Martínez “del cantón Píllaro.

ITEMS	INDICADORES	MUCHO	POCO	CASI NADA	NADA
1	La maestra aplica estrategias que incluyen a todos los alumnos.				
2	La maestra utiliza el juego como estrategia de inclusión.				
3	Las actividades lúdicas están diseñadas para trabajar con todos los estudiantes.				
4	Se observa a los estudiantes motivados al participar en las actividades lúdicas.				
5	Los alumnos comparten sus útiles de trabajo en el aula de clase.				
6	Se evidencia estudiantes que tienden alejar a sus compañeros de las actividades propuestas por la maestra.				



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFECIONAL
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS INICIAL 2 DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “AUGUSTO NICOLAS MARTÍNEZ”

Objetivo Observar y recoger datos numéricos sobre el Juego en los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Píllaro.

ITEMS	INDICADORES	MUCHO	POCO	CASI NADA	NADA
1	La maestra realiza actividades lúdicas que involucran a los alumnos en los diferentes escenarios.				
2	La maestra utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje.				
3	La maestra se involucra en las actividades de los niños.				
4	Los niños participan activamente de los juegos.				
5	Los niños cumplen reglas.				
6	Se evidencia empatía entre pares al trabajar actividades lúdicas que propone la maestra.				

- ❖ Mucho = 3
- ❖ Poco = 2
- ❖ Casi nada = 1
- ❖ Nada = 0

GUÍA DE ACTIVIDADES MOTRICES PARA LA INCLUSIÓN MEDIANTE EL JUEGO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

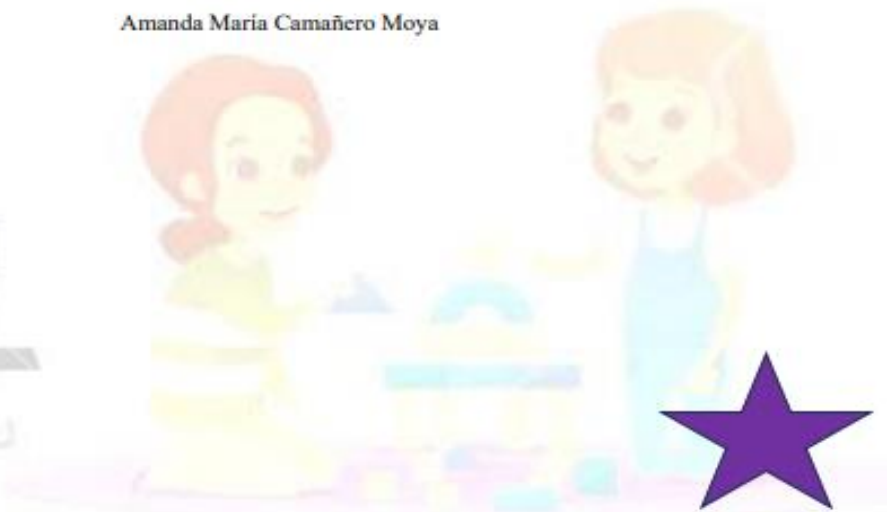
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

GUÍA DE ACTIVIDADES MOTRICES PARA LA INCLUSIÓN
MEDIANTE EL JUEGO



Investigadora

Amanda María Camañero Moya



Índice

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	3
CONCEPTOS BÁSICOS.....	4
ACTIVIDAD INCLUSIVA N°1.....	5
INTERACTUANDO JUNTOS.....	5
Actividad Inclusiva 2.....	6
Jugando con nuestra memoria.....	6
Actividad Inclusiva N°3.....	7
LA CAJA MÁGICA.....	7
Actividad Inclusiva N°4.....	8
LA GALLINITA CIEGA.....	8
Actividad Inclusiva N°5.....	10
Corrida de huevos.....	10
Actividad Inclusiva N°6.....	11
Actividad Lúdica N°7.....	12
Actividad Inclusiva N°9.....	14
Actividad Inclusiva N°10.....	15
MOVIENDO EL CUERPITO.....	15



INTRODUCCIÓN

Mediante mi proyecto de investigación, considero indispensable contar con dicha guía en donde se encontrarán con actividades motrices que aviven la inclusión y la convivencia en el ámbito educativo. Es así que a partir de las experiencias en mis practicas pre profesionales ha surgido la necesidad de promover el juego en el proceso de inclusión entre niños con y sin discapacidad. La participación en los estudios corresponde al derecho garantizado a una educación de calidad. La educación inclusiva es un proceso que ayuda a superar las barreras que limitan la participación, y el éxito de los estudiantes, y como un proceso que fortalece la capacidad del sistema educativo.

Por ello, con la ayuda de esta guía intento reconocer el valor del juego a nivel escolar como un elemento que permite la generación de conocimientos y el fortalecimiento de habilidades en diversas situaciones interactivas.



CONCEPTOS BÁSICOS

Es importante diferenciar la Inclusión de la integración siendo que la inclusión es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no



es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades. Por otro lado, la integración permite que los niños con necesidades educativas especiales accedan al currículo escolar común, flexibilizando la enseñanza para que los niños puedan trabajar juntos según su desarrollo y ritmo de aprendizaje.

Las actividades propuestas en la presente guía no solo nos permite trabajar con niños o no a la discapacidad, dichas actividades pretende llegar a cada uno de los niños incentivando a la diversión, aprendizaje y en especial a la inclusión.

La guía de actividades motrices también pretende dar paso a la imaginación del docente siendo que ellos apliquen las diferentes actividades inclusivas tanto fuera y dentro del aula de clase fomentando a la inclusión y de la misma manera una recreación divertida para los alumnos.

La base fundamental de la inclusión es el respeto y la aceptación.



ACTIVIDAD INCLUSIVA N°1 INTERACTUANDO JUNTOS

Materiales

- Pictogramas
- Pizarrón
- Marcadores
- Hojas de trabajo
- Lápices de colores

Duración

- De 25 a 30 min

Desarrollo

- Iniciar con un conversatorio entre los niños y el docente en dónde exista intercambio de ideas y pensamientos acerca de los temas a tratar que entienden por cada uno de ellos.
- Indicarles cada uno de los pictogramas con sus respectivas imágenes e iniciar un espacio de dialogo.
- Realizar dibujos en el pizarrón y pedir la participación de los niños en donde ellos identifiquen que significa cada uno, una vez que se haya entendido el tema y haya existido el cambio de ideas y la debida explicación.
- Se entregará las hojas de trabajo en dónde se pedirá al estudiante que identifique y coloree las imágenes que tienen relación con los temas tratados.
- Iniciar con una lluvia de ideas en dónde podamos identificar las positivas y negativas.

Finalidad

Entender e identificar las ideas que mantienen cada uno de los estudiantes sobre los conceptos impartidos y su nivel de familiaridad con dichos temas.

Actividad Inclusiva 2

Jugando con nuestra memoria

Objetivo

Aprender acerca del valor de cada una de las personas.

Materiales

- Pantalla
- Infocus
- Video
- Cartulina
- Hojas de trabajo, tijeras y goma

Duración

- De 25 a 30 min



shutterstock.com - 2149522141

Desarrollo

- ☺ Observar el video junto a los niños sobre los valores de los seres humanos titulado "Cuerdas".
https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw
- ☺ Iniciar un conversatorio y realizar preguntas acerca del video observado.
- ☺ Pedir a unos 5 estudiantes que nos hable acerca de lo que entendió del video.
- ☺ Entregar las hojas de trabajo en donde le pediremos a los niños recortar cada una de las escenas que estaban involucradas en el video y pedir que las peguen en su cartulina del color de su elección.
- ☺ Al finalizar pediremos a los niños realizar la escena que más le gusto junto a uno de sus compañeros.



Finalidad

Se busca trabajar con la memoria y retener información a corto plazo de los más pequeños y buscar beneficios tanto en el aula como en el hogar.

Actividad Inclusiva Nº3

LA CAJA MÁGICA

Materiales

- Caja
- Cartulina de colores
- Diferentes objetos

Duración

- De 25 a 30 min

Objetivo

El presente juego busca animar a los niños a explorar más a fondo y desarrollar sus sentidos identificando objetos sin verlos. Por lo tanto, excluye a los niños con cualquier tipo de problema de visión y también hace que otros niños se pongan en la piel de la gente que sufre de problemas de vista.



Desarrollo

- Vamos a utilizar una caja de cartón antigua o que puedas reciclar. Para utilizar la caja, tendremos que dejar un lado completamente abierto y realizar una apertura en el lado contrario de la caja que sea lo suficientemente grande como para que los infantes puedan meter sus brazos.
- Introducir tantos objetos como sea posible según el número de niños que vayan a realizar la actividad y que quieras que reconozcan.
- Utilizar una bufanda o un antifaz para cubrir los ojos.
- Es mejor elegir objetos que haya en el aula de clase, inanimados y seguros, para asegurarte de que los niños están familiarizados con ellos.

Finalidad

Se busca trabajar con la memoria y retener información a corto plazo de los más pequeños y buscar beneficios tanto en el aula como en el hogar.



Actividad Inclusiva N°4

LA GALLINITA CIEGA

La gallinita ciega es un juego sencillo, tradicional y muy divertido que entretendrá a los niños durante una tarde, en el recreo porque es sencillo y suele hacer reír a los niños.

Este juego ayuda a los niños a comprender la importancia de los sentimientos porque se juega con los ojos vendados.



DESARROLLO

- Para iniciar con el juego debemos elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto de los niños. Una vez elegido debe colocarse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
- El resto de los niños se colocarán en distintas partes del espacio elegido para realizar el juego ponen y alrededor de la gallinita ciega. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
- La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Finalidad

La finalidad de dicha actividad es conseguir la cooperación y trabajo en grupo sin discriminación alguna, conseguir movimientos en base al sonido- desarrollar la agudez auditiva motora así logrando una sensibilidad entre el alumnado con personas que tengas problemas visuales.



Jugar no es un descanso
del aprendizaje. Es un
aprendizaje interminable,
encantador, profundo,
atractivo y práctico. Es la
puerta al corazón de los
niños.

Vince Gowmon



Actividad Inclusiva N°5

Corrida de huevos



Este juego es una gran oportunidad para mejorar las habilidades motoras de los niños. Además, al no poder cargar los huevos con las manos y utilizar únicamente la boca, los niños se ponen en la piel de un niño que puede tener algunos problemas motores, como poca movilidad en un brazo. Para hacerlo más difícil, puedes atar una cuerda alrededor de la pierna del niño para limitar su movilidad, siempre y cuando se mantenga un espacio en donde el niño no pueda lastimarse. De esta forma, si en la clase hay niños con restricciones de movilidad o discapacidad, podrán competir con otros compañeros sin obstáculos.

DESARROLLO

- ☺ Hacer un espacio en el aula de clase para que los niños puedan moverse en línea recta durante al menos 4 o 5 metros.
- ☺ Para que sea lo más higiénico posible, necesitarás una cuchara por niño que vaya a jugar al juego para evitar cualquier tipo de contagio entre ellos.
- ☺ Huevos o pequeñas pelotas de goma espuma*.
- ☺ Si desea incrementar la dificultad del juego, lazos o cordones.
- ☺ Para evitar que la clase se ensucie y eliminar el estrés a los niños que puedan tener hipersensibilidad a los sonidos, te recomendamos reemplazar los huevos por pelotas de ping pong o pequeñas pelotas de goma espuma para así mantener la calma entre los niños y conseguir el objetivo del juego que se diviertan y al mismo tiempo que se pongan en los zapatos de sus compañeros que talvez tengan una dificultad motora.

Finalidad

Se busca obtener la concentración, coordinación y paciencia del alumnado para llegar a la meta sin tirar el huevo de la misma manera el ponerse en los zapatos de los infantes que tengan problemas de movilidad y concientizar en cada uno de ellos



Actividad Inklusiva N°6 FIESTA DE LA DIVERSIDAD CULTURAL

Los disfraces es una gran estrategia para triunfar entre los peques. Podemos mirar fotografías, videos de las diferentes culturas que existen en nuestro país Ecuador sus atuendos tradicionales de cada cultura.



DESARROLLO

- ✦ En el aula de clase vamos a iniciar observando fotografías y videos de las distintas culturas que tenemos en nuestro país de la misma manera podrán observar su vestimenta y se irá explicando su significado y el respeto que debemos mantener a cada una de ellas.
- ✦ Al mirar los atuendos de las culturas vamos a intentar reproducirlos con lo que tengamos en casa, se enviará a los alumnos distintos atuendos para que ellos al día siguiente puedan interpretarlos y serán presentados en la clase.
- ✦ Una vez que se presente cada alumno con su vestuario vamos a iniciar una charla realizando un círculo en el aula y vamos a pedir que nos compartan que sintieron al vestirse de esa manera que no es su ropa común, para finalizar realizaremos un baile con la música de las diferentes regiones.

Finalidad

La finalidad de dicha actividad es que los más pequeños del hogar se sientan libres de prejuicios divertidos y el llevar distinta vestimenta no nos hace diferentes el uno del otro.

Permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración.



Actividad Lúdica N°7 ADIVINA ADIVINADOR CON MÍMICA



Mediante esta actividad buscamos comunicarnos a través del lenguaje no verbal utilizando nuestro cuerpo mediante mímicas y buscar el ponerse en la piel de personas que tengan dificultad para comunicarse mediante el habla.

DESARROLLO

Vamos a imprimir diferentes tarjetas las cuales tengan imágenes de algunas categorías como animales, medios de transporte, profesiones entre otras.

Invitaremos a un niño o niña a colocarse al frente de sus compañeros y al alumno que se encuentre al frente le indicaremos una de las tarjetas y el deberá imitar, realizar gestos los mismos que les permitan a sus compañeros adivinar que personaje es el cual está imitando.

Finalidad


Con la presente actividad se busca que los niños aprendan vocabulario emocional y que existe otra manera de comunicarse con los demás mediante mímica y así poder comprender y sensibilizarse con las personas que tienen problemas de habla.

Así se busca que se elimine la discriminación el que puedan manifestar sus sentimientos en todo el cuerpo y a prestar atención a la comunicación no verbal.



ASPAU Asociación Proyecto Autismo

INCLUIR
no es
dejar entrar



es dar la
BIENVENIDA

The illustration shows a group of diverse children of various ethnicities and abilities holding hands in a circle. In the center of the circle is a white heart with a blue pulse line. The children are drawn in a simple, colorful style. One child is wearing a red cap, another a green shirt, and another a white lab coat. The overall theme is inclusivity and community.

Actividad Inclusiva N°9 JUEGO DE BOLOS

Mediante esta actividad se desarrolla la paciencia y habilidades sociales con las personas con las que juegas. Aumenta la motivación y la resistencia para mejorar en cada carrera. Mejora las habilidades motoras gruesas ya que todos los músculos trabajan para desarrollar fuerza en cada extremidad.



DESARROLLO

- ❖ Para iniciar con la actividad vamos a colocar botellas plásticas de diferentes colores que contengan diferente material dentro lo cual ayude a mantener de pie a las botellas, simulando unos bolos.
- ❖ Se colocarán en fila los alumnos participantes cada uno tendrá una pelota en su mano para lanzar en dirección a derribar las botellas según sea su turno.
- ❖ Cada jugador se turna para lanzar la pelota hacia el objetivo y gana aquel jugador que haga caer la mayor cantidad de objetos.

Finalidad

Se busca obtener la concentración y coordinación entre los jugadores al lanzar la pelota.



Actividad Inclusiva N°10

MOVIENDO EL CUERPITO



El bailar con los más pequeños con o sin discapacidad intelectual, esta actividad es divertida y muy sencilla. Escuchar música y dejarse llevar o seguir los pasos básicos del docente les ayuda a conocer su cuerpo y a mejorar la coordinación, movilidad y flexibilidad.

DESARROLLO

Vamos a colocar a los niños en un espacio amplio en dónde ellos puedan realizar sus movimientos de baile con tranquilidad y con el espacio adecuado para cada uno.

Encenderemos el radio colocando música las cuales les guste a los más pequeños y la letra sea adecuada para los oyentes.

Empezaremos con un leve calentamiento y de ahí iniciaremos con los pasos de bailes en donde ellos se sientan alegres, libres al bailar.

Finalidad

La finalidad de la presente actividad es desarrollar gradualmente su motricidad gruesa, desarrollar funciones de percepción ejecución y el encontrar su propio lenguaje corporal. Se crea un momento de diversión y de liberación.



CARTA DE AUTORIZACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ"



Correo: uem_pillaro2017@hotmail.com

Oficio N-175 UEMSP - REC

Píllaro 29 de febrero del 2024

MSc. Luis Lara

RECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ"

Asunto: autorización para la ejecución del proyecto de investigación.

Yo MSc. Luis Lara, Rector de la Escuela de Educación Básica "AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ" autorizo a la Srta. Compañero Moya Amanda María con C.I 1803674942 estudiante de la Universidad Nacional de Chimborazo a realizar la socialización de su proyecto de investigación con el tema: **El juego en el proceso de inclusión de los niños de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica "AUGUSTO NICOLÁS MARTÍNEZ"** haciendo énfasis que la información no será publicada, solo es con fines para la obtención de su título de tercer nivel, Licenciatura en Educación Inicial.

Es todo cuanto puedo indicar en honor a la verdad, la señorita puede utilizar el documento para cualquier cosa que fuere necesario.

Augurando el mejor de los éxitos a usted en su vida profesional.

Atentamente

MSc. Luis Lara Areos
RECTOR (E)
