

# **UNEMI**

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO  
FACULTAD DE POSGRADOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INCLUSIVA CON MENCIÓN EN  
INTERVENCIÓN PICOEDUCATIVA**

**TEMA:**

**Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para  
fomentar la educación inclusiva en el aula especializada 2 de la  
Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña.**

**Autor:**

**Nelson Giovanni León Tovar**

**Directora:**

**Milagro, Ecuador, 2025**

## Derechos de autor

**Sr. Dr.**

**Fabricio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Nelson Giovanni León Tovar, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magíster en Educación Inclusiva con mención en Intervención Psicoeducativa. como aporte a la Línea de Investigación Atención a escolares con diversidad educativa en la educación general, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 22 de abril del 2025



Nelson Giovanni León Tovar

0910289990

## Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, Rita Maricela Plúas Salazar en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Nelson Giovanni León Tovar, cuyo tema es Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar la educación inclusiva en el aula especializada 2 de la Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña, que aporta a la Línea de Investigación Atención a escolares con diversidad educativa en la educación general, previo a la obtención del Grado Máster en Educación Inclusiva con mención en Intervención Psicoeducativa.

Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 22 de abril del 2025



Rita Maricela Pluas Salazar

0916305626

## Aprobación del tribunal calificador



### VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO FACULTAD DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los diez días del mes de julio del dos mil veintidós, siendo las 11:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. LEON TOVAR NELSON GIOVANNI, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN EL AULA ESPECIALIZADA 2 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ROSAURA MARIDUEÑA,**" ante el Tribunal de Calificación integrado por: Msc TOVAR ARCÓS GERMANICO RENEE, Presidente(a), Mpsc RUEDA ESPINOZA KATI MARIBEL en calidad de Vocal y Mgr. YEPEZ VERDUGA JESSICA VANESSA que actúa como Secretaria.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante coapareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **88.00** equivalente a: **EXCELENTE**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 12:00 horas.



Msc TOVAR ARCÓS GERMANICO RENEE  
PRESIDENTE(A) DEL TRIBUNAL



Mpsc RUEDA ESPINOZA KATI MARIBEL  
VOCAL



Mgr. YEPEZ VERDUGA JESSICA VANESSA  
SECRETARÍA DEL TRIBUNAL



LIC. LEON TOVAR NELSON GIOVANNI  
MAGISTER

## DEDICATORIA

A mi esposa Sumoy,

por ser mi compañera incondicional, por su amor, paciencia y por caminar a mi lado en cada desafío de este recorrido.

Gracias por tu apoyo constante, por motivarme a seguir adelante y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles.

A mis hijos Gilda, Thalía y Jhonnier

,  
ustedes son mi mayor inspiración. Cada esfuerzo, cada noche de estudio y cada logro tienen el propósito de construir un mejor futuro para ustedes.

Los amo profundamente y esta meta alcanzada también les pertenece.

Con todo mi amor,

Nelson Giovanni León Tovar

## AGRADECIMIENTOS

A Dios,

por ser mi guía en cada paso, por darme la fortaleza en los momentos difíciles y la sabiduría para no rendirme. Todo lo he logrado gracias a Su infinita misericordia.

A mis padres,

por su amor, ejemplo y sacrificio. Ustedes me enseñaron el valor del esfuerzo y la perseverancia, y siempre fueron mi mayor apoyo.

A mi sobrina Liz,

quien con cariño y paciencia fue mi secretaria en este proceso. Su ayuda fue fundamental y su compañía, un verdadero alivio en los días más intensos.

A mis docentes y maestrantes,

por compartir su conocimiento, por su entrega en la enseñanza y por ser parte esencial de mi formación profesional.

A mis amigos,

por estar presentes con palabras de ánimo, con sonrisas y gestos que hicieron más llevadero este camino.

A la Mgs. Rita Maricela Plúas Salazar,

directora de este trabajo de titulación, por su valiosa orientación, compromiso y por guiarme con firmeza y respeto durante todo este proceso. Su acompañamiento fue clave para alcanzar esta meta.

A todos ustedes, gracias de corazón. Este logro también es parte de ustedes.

Nelson Giovanni León Tovar

## Resumen

**Introducción:** El presente estudio aborda el impacto del uso de juegos tradicionales adaptados como herramienta pedagógica inclusiva en aulas especializadas con estudiantes que presentan discapacidad. La investigación parte del reconocimiento del valor cultural y educativo de los juegos tradicionales, proponiendo su adecuación sensorial y metodológica para responder a las diversas necesidades de los estudiantes.

**Metodología:** Se utilizó un enfoque cualitativo con apoyo cuantitativo, mediante la aplicación de instrumentos como la observación sistemática, entrevistas a docentes y un pre y post test dirigido a valorar aspectos del desarrollo de los estudiantes. Las actividades lúdicas se implementaron en sesiones planificadas, en las que se promovió la participación activa, la interacción social y el trabajo colaborativo.

**Resultados:** Los hallazgos evidencian mejoras significativas en la atención, el seguimiento de instrucciones, la socialización y el disfrute de las actividades por parte de los estudiantes. Se observó una mayor integración y un clima positivo en el aula, facilitando aprendizajes significativos y fortaleciendo la convivencia inclusiva.

**Conclusión:** El diseño e implementación de un modelo de inclusión educativa basado en juegos tradicionales demuestra ser una estrategia pedagógica efectiva, culturalmente pertinente y replicable en contextos similares. Esta propuesta promueve una educación equitativa que valora la diversidad y potencia el desarrollo integral de los estudiantes desde un enfoque lúdico, emocional y social.

**Palabras clave:** Inclusión educativa, juegos tradicionales, discapacidad, estrategias pedagógicas, aprendizaje lúdico

## Abstract

**Introduction:** This study addresses the impact of using adapted traditional games as an inclusive teaching tool in specialized classrooms for students with disabilities. The research is based on the recognition of the cultural and educational value of traditional games, proposing their sensorial and methodological adaptation to respond to the diverse needs of students.

**Methodology:** A qualitative approach supported by quantitative methods was used, using instruments such as systematic observation, teacher interviews, and a pre- and post-test aimed at assessing aspects of student development. The recreational activities were implemented in planned sessions, which promoted active participation, social interaction, and collaborative work.

**Results:** The findings show significant improvements in students' attention, following instructions, socialization, and enjoyment of the activities. Greater integration and a positive classroom climate were observed, facilitating meaningful learning and strengthening inclusive coexistence.

**Conclusion:** The design and implementation of an inclusive education model based on traditional games proves to be an effective, culturally relevant, and replicable pedagogical strategy in similar contexts. This proposal promotes equitable education that values diversity and enhances students' holistic development through a playful, emotional, and social approach.

**Keywords:** Inclusive education, traditional games, disability, pedagogical strategies, playful learning

## Lista de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	9
Tabla 2 Pre-intervención Dimensión 1: Participación en el aula.....	39
Tabla 3 Post-intervención Dimensión 1: Participación en el aula .....	40
Tabla 4 Pre-intervención Dimensión 2: Integración social .....	41
Tabla 5 Post-intervención Dimensión 2: Integración social .....	42
Tabla 6 Pruebas de normalidad. ....	44
Tabla 7 Prueba de Wilcoxon .....	44
Tabla 8 Estadísticos de prueba.....	44
Tabla 9 Etapas del Modelo y Actividades Propuestas.....	45

## Índice / Sumario

1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2 Delimitación del problema.....	7
1.3 Formulación del problema.....	7
1.4 Preguntas de investigación.....	7
1.5 Determinación del tema.....	8
1.6 Objetivo general.....	8
1.7 Objetivos específicos.....	8
1.8 Hipótesis.....	9
1.9 Variables.....	9
1.10 Justificación.....	12
1.11 Alcance y Limitaciones.....	14
2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación.....	19
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	31
3.2 La población y la muestra.....	35
3.3 Los métodos y las técnicas.....	36
3.4 Técnicas de Investigación.....	37
4.1 Impacto de la implementación de juegos tradicionales en los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula.....	39
4.2 Propuesta de Intervención.....	45
Anexos.....	57
Actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales.....	57
Test de Evaluación Pre/Post Intervención.....	76

## **Introducción**

En el contexto de la educación, la inclusión es un pilar fundamental que garantiza el derecho a una educación de calidad y equitativa para los estudiantes, sin hacer distinción e independientemente de las características y diferencias individuales. Por ello, la educación inclusiva se enfoca en eliminar todas las barreras que se presentan en su aprendizaje asegurando que los estudiantes, sin importar género, condición socio económica, origen cultural, habilidades y que tengan las oportunidades iguales a los demás en el sistema de educación (Bell, Orozco, & Lema, 2022).

En ese sentido, se evidencia una constante evolución de los enfoques pedagógicos para ofrecer herramientas y estrategias de adaptación más flexibles según la necesidad de cada estudiante. La inclusión es importante por su impacto positivo para construir una sociedad más equitativa y justa, a la vez que promueve valores como la solidaridad, la empatía y el respeto por las personas. Sin embargo, se logra verdaderamente una educación inclusiva cuando se apliquen metodologías participativas para favorecer a los estudiantes, de esta manera se asegura que cada uno accedan al conocimiento de forma efectiva y significativa (Valdés, Jiménez, & Jiménez, 2023).

Los juegos tradicionales son una estrategia eficaz que fomentan la educación inclusiva en el aula especializada 2 de la Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña, los mismos que permitirán desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales dentro de un ambiente colaborativo con metodología lúdica. A lo largo de la historia han sido utilizados para el aprendizaje como una forma natural donde los estudiantes experimentan, exploran y desarrollan destrezas para su rendimiento académico.

En el aula especializada donde se desarrolla el estudio, se atienden niños y niñas con diversas necesidades educativas, por ende, los juegos tradicionales son una estrategia clave para estimular la memoria, la atención, las habilidades de comunicación y la motricidad de los estudiantes. Además, siendo juegos de naturaleza participativa permite que se involucren activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desenvolviéndose en un ambiente de motivación y confianza favoreciendo el desarrollo personal y bienestar emocional de cada niño.

Implementar estos juegos favorece la interacción individual y en grupo, por eso se convierte en una herramienta pedagógica fundamental para disminuir barreras en el aprendizaje fomentando un entorno escolar inclusivo en un ambiente seguro para sentirse motivados y valorados para aprender.

La inclusión se produce mediante la generación de espacios donde todos tengan la oportunidad de expresarse, participar y desarrollar su potencial. Permite, además, que las barreras que dificultan el aprendizaje como el miedo, la falta de confianza o las dificultades en la comunicación se minimicen. Los niños al jugar experimentan de manera natural el aprendizaje porque se da de forma espontánea, esto resulta beneficioso al momento de desarrollar habilidades sociales y reforzar conceptos académicos. Este tipo de juegos mejora el bienestar emocional y fomenta el autoestima de los estudiantes en el aula inclusiva, convirtiéndose en una estrategia pedagógica fundamental y efectiva para el fortalecimiento de la inclusión en el lugar donde se realiza este estudio.

En esta investigación la originalidad radica en la integración de los juegos tradicionales enfocados como estrategia pedagógica que fortalece en el aula inclusiva la identidad cultural. La novedad se presenta porque a diferencia de estudios previos que están centrados en temas que abordan herramientas de tecnología o la

enseñanza de contenidos académicos, este tema se eligió basado en la cultura del país y sus tradiciones adaptando los juegos al enfoque de la educación promoviendo la equidad.

Además, es innovador porque se muestra la evidencia en el uso de la metodología de acción-participativa donde todos los actores educativos demuestran colaboración de forma activa en la aplicación de juegos tradicionales. Este trabajo de investigación no solo facilita la preservación del patrimonio cultural en un mundo donde se van perdiendo las tradiciones, sino que también promueve la inclusión social, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades socio emocionales en el contexto de las necesidades educativas.

La investigación aporta para las aulas inclusivas con un modelo replicable para otras instituciones que busquen herramientas para mejorar el aprendizaje en el marco del aprendizaje social y cultural. Hoy en día la tecnología está ganando bastante terreno, donde los juegos participativos se van quedado relegados, sin embargo, su aplicación tiene múltiples beneficios en el entorno escolar, es momento de retomar la utilidad de las tradiciones y convertirlas en una experiencia de aprendizaje para los estudiantes con necesidades educativas especiales.

## Capítulo I: El problema de la investigación

### 1.1 Planteamiento del problema

A nivel mundial, la inclusión educativa es una prioridad, por ello este tema es relevante por su aporte teórico como en la aplicación práctica. En ese sentido, los juegos tradicionales se vuelven en una estrategia relevante. La ausencia de metodologías participativas en la inclusión, da oportunidad para que los juegos tradicionales se empleen en la interacción social y promuevan el desarrollo de forma integral en el aula. La escasez de metodologías que permita abordar las necesidades de todos los estudiantes desde el enfoque participativo motivo a abordar el tema de los juegos tradicionales para fomentar un entorno colaborativo donde se potencien las capacidades emocionales, cognitivas y físicas (Martínez, 2021).

A nivel internacional, la educación inclusiva se ha reconocido como un derecho fundamental de los niños y jóvenes. La Declaración Universal de los Derechos Humanos, adoptada por la ONU, y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible reforzaron la importancia de en cada país garantizar una educación de calidad y equitativa para todos. A pesar de esto, las aulas inclusivas enfrentan diversos desafíos que permitan lograr una inclusión plena en estudiantes con diversidad. La aplicación de juegos tradicionales se presenta como una estrategia flexible y accesible que se puede emplear en diversos estilos de aprendizaje, a la vez que la participación de todos los estudiantes es activa en un ambiente de respeto y colaboración (Martínez, 2021).

En Ecuador, la inclusión avanza en términos legales y normativos garantizando la equidad frente a las diversas capacidades en las aulas regulares, sin embargo, al llevarlo a la práctica los docentes aun presentan desafíos al momento de adaptar

métodos enfocados a la diversidad. Se enfrentan dificultades para emplear materiales, herramientas y estrategia en el aula inclusiva. Basado en esta perspectiva, el juego tradicional se convierte en una respuesta eficaz ante este problema permitiendo que se enfoque en el trabajo integral de los estudiantes de forma lúdica y participativa debido a su naturaleza cultural siendo de fácil aplicación y donde los estudiantes conectan fácilmente con su entorno.

Almeyda et al. (2023) señala sobre la educación inclusiva en América Latina y Mamani & Huayanca (2023) sobre los juegos tradicionales en contextos educativos, estos estudios demuestran que la implementación de estas prácticas mantiene efectos positivos mejorando el clima escolar, desarrollando competencias sociales y favoreciendo la integración de estudiantes. Las revisiones de estudios evidencian que este tipo de juegos son pertinentes y efectivos como una estrategia pedagógica cuyo uso es válido para fomentar la inclusión.

La Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña al igual la mayoría de instituciones educativas enfrenta desafíos al ofrecer inclusión para todos los estudiantes con diferentes capacidades. En este contexto, se recalca la necesidad de mejorar con la aplicación de los juegos tradicionales la participación de los estudiantes con necesidades educativas en el aula especializada que se enfoca en brindar apoyo mediante una atención más personalizada según sus capacidades cognitivas o físicas.

Una de las principales causas de esta problemática tiene su origen en la falta de herramientas y estrategias pedagógicas considerando la diversidad de capacidades dentro del aula especializada. Aunque los docentes están comprometidos con su trabajo, aun se presentan dificultades para adaptar una planificación regular según las características de cada estudiante con diversas

capacidades, generando frustración tanto en los educadores como en los alumnos. Existen materiales y recursos educativos adaptados para las aulas inclusivas, pero las metodologías participativas son escasas entre los estudiantes.

En ese sentido, los juegos tradicionales se convierten en una estrategia potencial y efectiva para la educación inclusiva. Este tipo de juegos, proporcionan un espacio propicio para el desarrollo cognitivo y físico, la interacción social, facilita la solución de problemas y la cooperación para el entorno inclusivo. Su naturaleza permite que estos juegos sean adaptados a diversas capacidades gracias a su flexibilidad, a su vez favorece la integración en actividades compartidas de los estudiantes. Los juegos tradicionales, como las bolillas, la rayuela, carreras de sacos, la cuerda o el escondite se reconocen por su capacidad para generar y establecer vínculos para promover la inclusión.

Dentro del aula especializada, la ausencia de juegos tradicionales forma una barrera para que todos se integren eficazmente conduciendo a la exclusión social dentro del aula especializada. Esto, a su vez, trae consecuencias a nivel académico y emocional, ya que los estudiantes atendidos en el aula especializada pueden experimentar sentimientos de rechazo o aislamiento, lo que impacta de forma negativa su autoestima para aprender. Incorporando los juegos tradicionales, se reducen estas barreras educativas, los mismos que promueven un ambiente colaborativo que beneficie el desarrollo integral de todos los estudiantes en el aula inclusiva.

Dentro de la situación problemática también debe considerar que este tipo de juegos son una práctica culturalmente cercana y motivadora para los estudiantes, facilitando la aceptación y la participación activa. Además, la inclusión en el aula

mediante estos juegos mejorara el respeto mutuo entre los compañeros, la calidad de la interacción social y la colaboración independientemente de sus diferencias.

## 1.2 Delimitación del problema

**Línea de investigación:** Cultura, Tecnología en Innovación para la sociedad.

**Sub línea de investigación:** Atención educativa a escolares con NEE asociadas o no a la discapacidad en la enseñanza regular y especializada.

**Campo de interés:** Juegos tradicionales.

**Unidad de análisis:** Estudiantes de la institución.

**Ubicación geoespacial:** “Escuela Básica Rosaura Maridueña” San Jacinto de Yaguachi– Ecuador

**Ubicación temporal:** Periodo lectivo 2024-2025.

## 1.3 Formulación del problema

¿Cómo los juegos tradicionales pueden ser implementados como estrategia pedagógica en el aula especializada 2 de la Escuela Básica Rosaura Maridueña para fomentar la educación inclusiva mejorar la participación y desarrollo integral de los estudiantes con necesidades educativas especiales?

## 1.4 Preguntas de investigación

¿Cuáles son los juegos tradicionales más adecuados para ser adaptados a las necesidades de los estudiantes con discapacidad en el aula especializada, considerando sus características y habilidades?

¿Qué actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales fomentan la interacción social, la colaboración, el trabajo en equipo y el desarrollo emocional de los estudiantes en un contexto inclusivo?

¿Cuál es el impacto al implementar juegos tradicionales en la mejora de la participación y la integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula?

¿De qué forma un modelo de inclusión educativa basado en el uso de juegos tradicionales puede ser replicado en otras instituciones educativas con aulas especializadas?

## **1.5 Determinación del tema**

Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar la educación inclusiva en el aula especializada 2 de la Escuela Básica Rosaura Maridueña

## **1.6 Objetivo general**

Analizar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar la educación inclusiva en el aula especializada 2 de la Escuela Básica Rosaura Maridueña, promoviendo la participación activa, la interacción social y el desarrollo integral de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

## **1.7 Objetivos específicos**

1. Identificar los juegos tradicionales más adecuados para ser adaptados a las necesidades de los estudiantes con discapacidad en el aula especializada, considerando sus características y habilidades.

2. Diseñar actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales que fomenten la interacción social, el trabajo en equipo y el desarrollo emocional de los estudiantes en un contexto inclusivo.
3. Evaluar el impacto de la implementación de juegos tradicionales en la mejora de la participación y la integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula.
4. Proponer un modelo de inclusión educativa basado en el uso de juegos tradicionales que pueda ser replicado en otras instituciones educativas con aulas especializadas.

## 1.8 Hipótesis

La aplicación del diseño universal para el aprendizaje (DUA) como enfoque didáctico en los juegos tradicionales empleados como estrategia pedagógica en el aula especializada 2 de la Escuela Básica Rosaura Maridueña mejora la educación inclusiva, promoviendo la participación activa, la interacción social y el desarrollo integral de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

## 1.9 Variables

**Variable Independiente:** Implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

**Variable Dependiente:** Educación inclusiva (participación activa, interacción social y desarrollo integral de los estudiantes con necesidades educativas especiales).

**Tabla 1.** Operacionalización de variables

Variables	Dimensión	Definición conceptual	Indicadores	Instrumento de medición
<b>Juegos tradicionales como estrategia pedagógica (enfoque DUA)</b>	<b>Representación (qué se aprende)</b>	En el enfoque DUA, se utilizan diferentes formas de presentación del contenido para garantizar el acceso a la información y la comprensión, adaptando materiales y estrategias diversas a las necesidades.	- Uso de materiales multisensoriales: Visual: Se basa en imágenes y gráficos. Auditivo: Prefiere el uso de sonidos y palabras habladas. Kinestésico: Implica el aprendizaje a través del movimiento y la manipulación de objetos. Lector -escritor: Favorece la lectura y escritura de textos.	Observación directa, lista de verificación.
	<b>Acción y expresión (cómo se aprende)</b>	Se promueve la flexibilidad en la manera en que los estudiantes participan y expresan su conocimiento, facilitando la inclusión de diferentes	Flexibilidad en la participación (movimiento, comunicación, herramientas). - Inclusión de	Observación directa, lista de verificación.

		herramientas y apoyos	apoyos (pictogramas, tableros de comunicación)	
<b>Educación inclusiva (enfoque DUA)</b>	<b>Motivación (por qué se aprende)</b>	Fomenta el interés y la participación mediante estrategias lúdicas y reforzamientos positivos, garantizando un ambiente de aprendizaje estimulante.	Diseño de juegos que fomenten el interés y participación. - Retroalimentación positiva y adaptada.	Encuestas, entrevistas y a estudiantes.
	<b>Participación equitativa</b>	Se refiere a la integración de todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones o necesidades, asegurando igualdad de oportunidades en el acceso y la interacción dentro de las actividades educativas	- Número de estudiantes con y sin discapacidades que participan. - Interacción entre estudiantes con diferentes necesidades	Observación directa, registros de participación
	<b>Accesibilidad</b>	Implica la eliminación de barreras físicas,	• Grado de accesibilidad de los juegos	Lista de verificación

	sensoriales cognitivas que puedan limitar la participación	(física, sensorial, cognitiva).	ción encuestas docentes
		- Uso de materiales adaptados.	
<b>Satisfacción y motivación</b>	Promueve el disfrute del aprendizaje mediante experiencias significativas y adaptadas a sus intereses y capacidades.	Nivel de satisfacción de los estudiantes.	<b>Escala Likert, entrevista</b>
		- Interés y compromiso durante los juegos.	
<b>Mejora en el aprendizaje</b>	Optimiza el aprendizaje a través de la eliminación de obstáculos y el uso de métodos adaptativos.	Progreso académico y social de los estudiantes.	
		- Reducción de barreras en el aprendizaje	

Elaboración propia

## 1.10 Justificación

Los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica que se encuentra respaldada por diversas teorías científicas del aprendizaje, como las de Vygotsky y Piaget donde el constructivismo señala que el aprendizaje se produce mediante la interacción social y el juego es de utilidad para el desarrollo cognitivo y

socioemocional. Vygotsky (1978) en su teoría del constructivismo señala que el aprendizaje significativo se da en la zona de desarrollo próximo (ZDP), donde la mediación entre pares da facilidad para adquirir nuevas habilidades. Dentro del contexto de la educación centrada en la inclusión, los juegos tradicionales permiten que se adapten las distintas actividades según las necesidades de cada uno de los estudiantes, a su vez se promueve la equidad en el aula especializada (Bedregal, 2022).

Actualmente, hablar de inclusión se convierte en un pilar fundamental que garantiza el acceso equitativo en el aprendizaje. La base de los juegos tradicionales es la interacción y la cooperación entre pares, fortaleciendo valores como el respeto, la solidaridad y la empatía, contribuyendo a la formación de ciudadanos más tolerantes e integrados. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2020), la inclusión debe fomentar espacios de convivencia para todos los estudiantes, donde participen en condiciones iguales independientemente de su diversidad.

Desde un enfoque práctico, implementar de juegos tradicionales en el aula especializada permite adaptar estrategias pedagógicas centradas en la discapacidad u otras condiciones que requieren atención diferenciada. Estos juegos son propicios para el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales de manera lúdica y significativa. Además, al ser actividades de bajo costo y accesibles, su implementación no requiere grandes inversiones, facilitando su aplicación en diferentes contextos educativos sin necesidad de recursos tecnológicos avanzados.

La metodología de este tipo de juegos permite la aplicación de estrategias didácticas activas y participativas, que se alinean con el enfoque de aprendizaje basado en actividades lúdicas. Esta estrategia tiene un vínculo con la enseñanza

multisensorial, esto facilita la comprensión y la interacción de los estudiantes a través de experiencias prácticas y dinámicas. Según Calderón (2021), en el aprendizaje el juego mejora notablemente la motivación de los estudiantes con necesidades educativas y permite a los docentes hacer adaptaciones pedagógicas según las necesidades que se presenten en el aula, reforzando la enseñanza en aulas inclusivas mediante adaptaciones accesibles y dinámicas cooperativas.

La relevancia del presente estudio radica en aportar con actividades para la educación inclusiva en aulas especializadas mediante una estrategia lúdica y accesible. Su impacto se traduce en un mejor nivel de participación y en favorecer el desarrollo integral de los estudiantes con capacidades diferentes, fortaleciendo la equidad en la educación. Además, al abordar el tema de los juegos tradicionales, enriquecen elementos culturales en el aprendizaje y se trabaja en el fortalecimiento la identidad cultural dentro de la comunidad escolar inclusiva.

## **1.11 Alcance y Limitaciones**

### **Alcance**

Los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica para la educación inclusiva que presentan diversos alcances que benefician el desarrollo integral de los estudiantes. También fortalecen la interacción social, la cooperación entre los niños, promoviendo un ambiente en el aula especializada de respeto e inclusión. Asimismo, contribuyen al desarrollo de competencias cognitivas y motrices, permitiendo mejoras en la motricidad fina y gruesa, la atención, la memoria y la resolución de problemas, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto relevante es la flexibilidad en la aplicación de los juegos tradicionales, ya que pueden adaptarse a distintos tipos de discapacidad y

necesidades educativas especiales, asegurando que todos los estudiantes participen activamente. Además, su implementación es accesible y no conlleva la utilización de recursos altos, dado que no requiere materiales sofisticados ni tecnología avanzada, permitiendo el uso de recursos reciclables y accesibles para cualquier institución educativa. Finalmente, el impacto del estudio trasciende el aula, sirviendo como referencia para otras instituciones interesadas en estrategias innovadoras para la inclusión a través del juego.

### **Limitaciones**

Aplicar esta estrategia también enfrenta ciertas limitaciones. Una de ellas es la resistencia al cambio por parte de algunos docentes, quienes pueden mostrarse reacios a incorporar juegos tradicionales en su planificación pedagógica debido a la falta de formación en metodologías lúdicas o la preferencia por enfoques tradicionales. Además, la disponibilidad de recursos humanos es un desafío, ya que la implementación efectiva requiere docentes capacitados en educación inclusiva y metodologías lúdicas, lo que puede no estar garantizado en todas las instituciones.

Otra limitación importante es la diversidad de necesidades dentro del aula especializada, ya que algunos juegos pueden no ser adecuados para todos los estudiantes, requiriendo adaptaciones y ajustes constantes. Asimismo, el espacio y el tiempo de implementación pueden ser factores limitantes, pues algunas actividades necesitan áreas amplias para su desarrollo, siendo un desafío en escuelas con infraestructura reducida. Además, el tiempo dedicado a estas actividades debe equilibrarse con el cumplimiento del currículo escolar. Finalmente, evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el aprendizaje y la inclusión puede ser complejo, ya que los resultados dependen de múltiples factores, como la participación de los estudiantes, la actitud de los docentes y el apoyo institucional.

## CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

### 2.1 Antecedentes

Fernández et al., (2024) analizó la percepción de futuros docentes del área de Educación Física sobre el potencial en el contexto inclusivo de los juegos tradicionales y su formación en este ámbito. Participaron 60 estudiantes universitarios, quienes respondieron un cuestionario que evaluó la inclusión motriz y social de estos juegos como la formación que han recibido los docentes. Los resultados principales muestran que los juegos tradicionales son altamente valorados por su impacto social que tiene en la inclusión, pero la formación en este tema es considerada insuficiente, los autores resaltan la necesidad de desarrollar más estrategias metodológicas. Aun así, los estudiantes reconocen la importancia de recibir preparación en inclusión para aplicar estos juegos en su enseñanza.

Mamani & Huayanca (2023), analizaron como los juegos tradicionales impactan en el ámbito de educación física para favorecer la inclusión socio psicomotriz en las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes en educación primaria. El diseño fue de carácter cuantitativo, correlacional y experimental con un grupo de 471 estudiantes de Puno, utilizando un cuestionario tipo Likert. Los resultados iniciales mostraron bajos niveles de inclusión en ambos grupos. Tras la intervención, la muestra alcanzó un 57.63% en la categoría de “logrado”, frente al 14.47% del grupo control, con una significancia de 0.00 en la prueba de chi cuadrado, confirmando una asociación significativa entre los juegos tradicionales y la inclusión.

Cárcamo, Rivera, & Díaz, (2025) señalan en su investigación que implementar de estrategias pedagógicas inclusivas basadas en juegos tradicionales en la U.E San Roque de Sahagún-Córdoba ha demostrado fortalecer la identidad cultural en la

comunidad educativa. Más allá de las competencias educativas, este enfoque integra elementos culturales que fomentan el sentido de pertenencia y orgullo por sus raíces. Los estudiantes experimentan mediante el juego las costumbres y tradiciones de su comunidad de manera activa, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero. Además, el juego tradicional favorece la socialización, el trabajo colaborativo en equipo y la cohesión social, creando un entorno educativo inclusivo y respetuoso. La participación en actividades culturales se incrementa, contribuyendo a la preservación y conservación de prácticas locales en un mundo globalizado. Incluir estos juegos en el currículo no solo beneficia dentro del aula, sino que impacta positivamente en toda la comunidad educativa, promoviendo la neurodiversidad y que se fomente la construcción de una sociedad más equitativa.

Gómez (2024) en su investigación señala que los juegos tradicionales, enfocado en la Educación Primaria y específicamente en el área de Educación Física, es una herramienta enriquecedora y dinámica para formar el estudiantado. Esta propuesta educativa está enfocada en los juegos tradicionales con un enfoque centrado en la atención a la diversidad y fomentando la inclusión y garantizar la participación de todos los alumnos. En esta estrategia, se trabajaron y desarrollaron las habilidades motrices básicas y se reforzaron los valores esenciales dentro del proceso educativo.

El estudio de Rezabala (2024), fue analizar los postulados teóricos sobre como los Juegos Populares contribuyen al desarrollo psicomotriz de niños con Síndrome de Down. La metodología que se utilizó fue una revisión sistemática de veinte y dos fuentes bibliográficas publicadas el período comprendido entre 2016 y 2024, utilizando el método PRISMA). La búsqueda y análisis de literatura científica relevante se realizó en bases de datos especializadas, utilizando términos de búsqueda

específicos y criterios de inclusión y exclusión predefinidos. Los resultados señalaron que los juegos populares son esenciales para propiciar el desarrollo integral de los niños con SD, mejorando positivamente las habilidades y destrezas, ayudando a los niños a conocer mejor su cuerpo y entorno. Sin embargo, la falta de intervención especializada y apoyo en entornos educativos y familiares, impide que se lo utilice como un método lúdico, siendo vital para su desarrollo integral y calidad de vida.

Rodríguez et al., (2023) fue una investigación descriptiva de corte transversal, entre los meses de mayo-septiembre de 2021. Se emplearon métodos como: analítico-sintético, inductivo-deductivo e histórico-lógico; y empíricos: análisis de documentos, observación, cuestionario y entrevista. El diagnóstico que se realizó en este estudio, se corroboró que los participantes presentaban problemas de movilización y la orientación espacial; se evidenció desconfianza, inseguridad y pocas iniciativas relacionadas con la recreación en su cotidianidad familiar, por lo que se hicieron adaptaciones de 10 juegos tradicionales, pero fueron aplicados con poco jugados porque los niños presentaban discapacidad visual, con el fin de alcanzar otras vías que contribuyan a mejorar su movilidad y orientación espacial, luego de una etapa de confinamiento provocada por la Covid-19. La propuesta que se presentó de juegos tradicionales que fueron adaptados responde a la necesidad que se detectaron y potenciaron la recreación y la inclusión dentro del aula inclusiva.

Ocampo et al., (2024) empleó como metodología la revisión sistemática y el enfoque cualitativo, siendo de carácter exploratorio basada en la declaración PRISMA (2020) y los criterios de elegibilidad del sistema PICOS. En cuanto a los resultados principales se encontró falencias a nivel del desarrollo perceptivo-motor (53,8%), condición física (23,1%), habilidades motoras (15,4%) y en la autoestima (7,7%), es por esto que, la clase de educación física se debe convertir en un espacio

indispensable para esta población. En conclusión, los autores sugieren trabajar un enfoque integral que incluya una planificación con programas de ejercicios específicos enfocados para trabajar la coordinación, el equilibrio y la promoción de la autoestima, ya que estos pueden ayudar a mejorar la salud física y el bienestar general de los estudiantes con discapacidad auditiva en el contexto escolar.

Bravo et al.,(2025) utilizó un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo, mediante el método de observación se examina a cinco niños con necesidades especiales de 4 a 7 años en un entorno educativo inclusivo. Mediante observaciones directas durante cuatro semanas, se registraron mejoras significativas en la coordinación mano-ojo, manipulación de objetos, recorte con tijeras y participación en juegos simbólicos, se evidencia un incremento del 30% en cada área. De igual manera se observó un aumento del 30% en la esfera emocional de los niños. Estos hallazgos resaltaron que las estrategias lúdicas no solo mejoran las habilidades motoras, también contribuyen en el ámbito socioemocional. Se concluye que integrar el juego en el currículo escolar es fundamental para promover el desarrollo integral de los niños con necesidades especiales, sugiriendo que el juego debe ser considerado un componente esencial en su educación y terapia.

## **2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación**

### **2.2.1. Fundamentos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se conoce como el enfoque educativo que garantiza el acceso a una educación de calidad y equidad mediante varios principios fundamentales como: acción-expresión, representación, y compromiso. En primera instancia, el principio de acción y expresión permite a los

estudiantes demostrar de diversas maneras su aprendizaje, donde se utilizan herramientas como la escritura, la oralidad, el arte o la tecnología. Por otro lado, la representación está centrada en ofrecer formas variadas de presentar la información, de esta manera se asegura que todos los estudiantes accedan al contenido a través de varios recursos como imágenes, textos, videos o presentar experiencias interactivas. Finalmente, el principio del compromiso se enfoca en la motivación de los niños promoviendo su autonomía, que conlleva a conectar el aprendizaje con sus propios intereses empleando estrategias para despertar la curiosidad en las tareas (González et al., 2023).

El enfoque DUA se convierte en una herramienta clave para la educación inclusiva gracias a su flexibilidad, porque se adapta a las necesidades de todos los estudiantes, esto incluye a los que presentan discapacidad, diferencias culturales, lingüísticas o dificultades de aprendizaje. Al diversificar los métodos empleados de enseñanza y evaluación, se logra disminuir la brecha educativa propiciando un ambiente adecuado en el que cada estudiante alcance su máximo potencial. Asimismo, el DUA está basado en reconocer las fortalezas individuales de los estudiantes y brindar oportunidades que accedan a la información y expresen su conocimiento de acuerdo a sus habilidades y estilos de aprendizaje (Sánchez et al., 2022).

Por otro lado, el enfoque DUA no solo facilita el aprendizaje significativo, sino que también permite que los estudiantes puedan integrar la información con sus experiencias previas y nuevos conocimientos. Al emplear diversas estrategias de este enfoque se vuelve más accesible y relevante, favoreciendo una mejor comprensión y retención del aprendizaje. Además, promueve la autonomía, lo que contribuye al desarrollo de habilidades esenciales como la creatividad, la participación activa y la

resolución de problemas y la autorregulación. Como resultado de esto, los estudiantes con necesidades educativas no solo aprenden de manera más efectiva, sino que también adquieren herramientas para aplicar sus conocimientos en distintos contextos de su vida académica y personal (Lesano & Troya, 2024).

### **2.2.2. El juego como estrategia pedagógica**

Diversos autores en el contexto de educación, han analizado la relación entre el aprendizaje y el juego, destacando las contribuciones de Vygotsky, Piaget y Bruner. Desde la perspectiva dada por Bruner, el juego se convierte en una herramienta clave para la construcción del conocimiento, ya que permite a los niños experimentar y explorar diferentes estrategias en un entorno que le garantiza seguridad y sin riesgos (Quinde, 2025).

A su vez, Vygotsky se centra en resaltar la función del juego en el desarrollo sociocultural, señalando que, los estudiantes desarrollan habilidades nuevas y adquieren conocimientos a través de la interacción con otros y el uso del lenguaje, Además, introduce en su teoría la zona de desarrollo próximo (ZDP), en la que el juego va facilitando el aprendizaje con la ayuda del docente o de sus compañeros. Por su parte, Jean Piaget argumentó que el juego refleja en su máxima expresión el desarrollo cognitivo y su evolución a medida que el niño avanza por distintas etapas: sensoria motora, pre operacional, concreta y formal. En este sentido, el juego se muestra no solo como una actividad recreativa, sino también se convierte en un medio esencial para construir el pensamiento y comprender el mundo (Ribero, 2024).

En relación con los efectos que produce, el juego contribuye de forma significativa al desarrollo cognitivo, socioemocional de los niños. En el aspecto cognitivo, desarrolla el pensamiento crítico, potencia la creatividad y mejora la

capacidad de resolver problemas, mediante esta estrategia el estudiante toma decisiones, analiza situaciones y se adapta a diferentes contextos. Dentro del ámbito social favorece el respeto por las normas y la comunicación, fomenta la cooperación y facilita la interacción con sus pares, además de fortalecer de vínculos interpersonales. De manera similar, en el desarrollo emocional de los estudiantes, el juego permite a los niños regular sus emociones, expresar sus sentimientos y reducir el estrés, promoviendo un equilibrio emocional saludable. Como resultado, no solo se favorece el aprendizaje, sino que también se refuerza el bienestar integral del niño (Arufe et al., 2021).

Además, el aprendizaje basado en el juego influye positivamente en la motivación de los estudiantes, convierte la enseñanza en una experiencia más estimulante y dinámica. A través de las actividades lúdicas que se presentan en el juego, el aprendizaje se convierte un proceso natural y estimulante, incrementando el interés de los niños y su disposición a participar activamente en las tareas escolares. Asimismo, este enfoque lúdico permite adaptar la enseñanza a los intereses y habilidades individuales de cada estudiante, fomentando un mayor sentido de autonomía y competencia. Como consecuencia, los niños se comprometen más con su aprendizaje y desarrollan una actitud positiva hacia el conocimiento, facilitando la construcción de aprendizajes significativos y duraderos (Olhaberry & Sieverson, 2022).

### **2.2.3. Juegos tradicionales: significado y valor educativo**

Los juegos tradicionales se conocen como actividades lúdicas transmitidas de generación en generación, se caracterizan por su arraigo en la cultura de un pueblo

y por su práctica en espacios abiertos o comunitarios sin necesitar recursos tecnológicos. Estas actividades lúdicas se destacan por ser sencillos, accesibles y por fomentar la interacción social entre los participantes. Además, estos juegos implican movimiento corporal, reglas sencillas y trabajo en equipo, contribuyendo al desarrollo integral de los niños (Ardila, 2022).

Entre las principales características se destacan la cooperación, la creatividad y el aprendizaje a través de la experiencia, permitiendo a los niños resolver problemas, fortalecer sus habilidades comunicativas mientras exploran el entorno. Asimismo, los juegos tradicionales refuerzan valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia y la convivencia, convirtiéndolos en una herramienta educativa de gran relevancia (García & Meza, 2022).

Por otra parte, los juegos tradicionales varían en cada país según su cultura, pero todos comparten el propósito de estimular el desarrollo infantil en distintos aspectos. En América Latina, juegos tradicionales como la rayuela, el trompo y las rondas infantiles fortalecen la motricidad gruesa y la coordinación. En Asia, actividades como el kendama en Japón o el takraw en Tailandia promueven el equilibrio y la destreza. En África, los juegos de estrategia como el mancala fomentan el pensamiento lógico y la toma de decisiones. De igual forma, en Europa, actividades como la cuerda o las canicas han sido parte del desarrollo de habilidades motoras y sociales en la infancia (García, 2024).

Estas prácticas lúdicas no solo entretienen, sino que estimulan la imaginación, favorecen el trabajo en equipo y la construcción de identidad cultural. En este sentido, constituyen un puente entre generaciones y son un medio esencial para el aprendizaje infantil. No obstante, en la actualidad, adaptar estos juegos en la educación es un desafío, debido a la influencia de la tecnología y los cambios en los estilos de vida en

los estudiantes se han dejado estas prácticas. Para evitar que estas prácticas desaparezcan, es fundamental que sean integrados en el ámbito escolar a través de estrategias pedagógicas innovadoras (González & Jarrín, 2021).

Implementar estos juegos tradicionales dentro del currículo educativo permite el fortalecimiento de la enseñanza de valores, mejorando la interacción social y a la vez promueve el desarrollo integral de los estudiantes. Además, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) empleado como adaptación a nuevas metodologías facilita su inclusión en diversos contextos porque permite que todos los niños, independientemente de sus habilidades y capacidades participen activamente en las actividades. En consecuencia, los juegos tradicionales en la educación regular y más aún en la inclusiva, no solo rescata una parte importante del patrimonio cultural, sino que también enriquece el proceso de enseñanza t aprendizaje, favoreciendo una formación más integral y significativa (Quiroz et al., 2023).

#### **2.2.4 Adaptación de juegos tradicionales bajo el enfoque DUA**

La educación inclusiva se va fortaleciendo cuando los juegos tradicionales son adaptados y garantizan la participación de todos los estudiantes, sin distinguir sus necesidades o habilidades particulares. Para lograr esto, es esencial modificar y adecuar las dinámicas lúdicas sin que pierdan su esencia, esto permite que cada niño se involucre de manera equitativa (Montoya et al., 2024).

Entre las estrategias más eficaces se encuentran la flexibilización de reglas, la adecuación de materiales y la asignación de roles en función de las capacidades individuales. Además, resulta clave fomentar valores como la cooperación y el respeto entre los participantes, creando un entorno inclusivo donde todos los estudiantes

puedan aprender y disfrutar. Al realizar las adaptaciones, los juegos tradicionales se convierten en un recurso pedagógico flexible y accesible que favorece la integración y el desarrollo de habilidades de cada estudiante dentro del aula (Montero et al., 2024).

En este marco, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y el uso de los juegos tradicionales representan en el aula inclusiva una estrategia innovadora que promueve la equidad educativa. El enfoque DUA ofrece múltiples alternativas a través de sus componentes, facilitando la adecuación de los juegos a las distintas capacidades de los estudiantes. Los niños con discapacidad motora pueden participar en juegos de relevos mediante los dispositivos de apoyo, aquellos estudiantes con discapacidad auditiva se pueden integrar en rondas infantiles dónde se emplee apoyo visual o el uso de lenguaje de señas. Así, el juego deja de ser únicamente una actividad recreativa y se convierte en un medio esencial para el aprendizaje inclusivo, porque fortalece el desarrollo motor, cognitivo y socioemocional en un ambiente colaborativo y de respeto (Delgado, 2021).

En diversos estudios, se destacan las experiencias y los casos de éxito que se han evidenciado al aplicar los juegos tradicionales adaptados en la educación inclusiva. En distintas instituciones donde se han realizado estas propuestas, las intervenciones con juegos tradicionales han aportado con la interacción entre estudiantes, además de fomentar la empatía y la cooperación. Es importante mencionar que en las aulas inclusivas la adaptación de la rayuela con pictogramas, han facilitado la participación de niños con trastornos del neurodesarrollo como TEA o TDAH, fortaleciendo sus habilidades comunicativas y sociales (Jumbo, 2024).

Asimismo, incorporar elementos sensoriales en los juegos tradicionales ha permitido que niños con discapacidad visual se integren de manera autónoma y

participativa en actividades de educación física. Se han realizado estudio de casos que demuestran que la adecuación de los juegos tradicionales a las necesidades de los estudiantes según sus necesidades no solo impulsa la inclusión, sino que también refuerza el sentido de comunidad, el desarrollo de competencias y la motivación por el aprendizaje (Chuquimarca et al., 2024).

### **2.2.5 Impacto de los juegos tradicionales en el aprendizaje**

Los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica, contribuyen en el aprendizaje de forma significativa para desarrollar habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales en los estudiantes. Esta estrategia en el ámbito cognitivo, fomenta en los estudiantes la resolución de problemas, contribuye en la toma de decisiones y permite el desarrollo del pensamiento crítico, ya que mediante el juego los estudiantes analizan situaciones, deben formular estrategias para participar y se adaptan a diferentes escenarios que se propician en la actividad lúdica. En el campo, de la motricidad permite se mejore la coordinación y la motricidad, a través de movimientos controlados y ejercicios que requieren precisión y equilibrio (Jiménez et al., 2022).

Por otro lado, en el ámbito socio-emocional, los juegos tradicionales facilitan la regulación de emociones, desarrolla en los estudiantes la expresión de sentimientos, estado de ánimo y contribuye en la construcción de la autoestima gracias a que experimentan sentimientos de ganar, pero también pueden sentir frustración en medio de un entorno seguro, esto les ayuda a desarrollar el carácter y personalidad. De este modo, esta estrategia no solo funciona en el aspecto didáctico, sino que se convierte en un medio integral que potencia el desarrollo de los niños (Angulo et al., 2023).

Además de los beneficios anteriormente mencionados, los juegos tradicionales fortalecen las habilidades individuales de los estudiantes, mediante cada actividad lúdica se promueve la cooperación y se fortalece el trabajo en equipo, convierte en elementos clave para la convivencia escolar. A través de interactuar con juegos grupales, los estudiantes se comunican eficazmente, aprenden a respetar las ideas de sus compañeros, así mismo asumen roles dentro de un equipo, esto permite que se refuercen valores como la solidaridad y la empatía. La dinámica que se emplea dentro de los juegos tradicionales enseña a trabajar el valor del respeto mediante el uso de las reglas, esto desarrolla en cada participante el sentido de justicia, ya que los participantes siguen normas establecidas y tiene que resolver conflictos propios del juego. Como resultado de estas actividades lúdicas, el trabajo en equipo en los niños se convierte en una competencia esencial que los prepara para interactuar en diferentes contextos sociales y favorece su educación a lo largo de su vida (Calderón et al., 2023).

Por otro lado, la evaluación del aprendizaje a través del juego permite medir el progreso de los estudiantes de manera dinámica y contextualizada, alejándose de métodos tradicionales basados únicamente en pruebas escritas o exámenes estructurados. Mediante la observación de la participación en juegos, los docentes pueden identificar el nivel de comprensión de conceptos, la aplicación de habilidades y el desarrollo de destrezas en un ambiente natural y sin presiones (Burgos et al., 2023).

Además, el juego ofrece la posibilidad de evaluar la creatividad, la toma de decisiones y la capacidad de resolver problemas en tiempo real, proporcionando información valiosa sobre el proceso de aprendizaje de cada estudiante. De esta manera, la evaluación lúdica no solo permite obtener datos sobre el rendimiento

académico, sino que también brinda la oportunidad de retroalimentar de manera positiva y motivadora, promoviendo el interés y la participación activa en el proceso educativo.

### **2.2.6. Consideraciones metodológicas para la implementación de juegos tradicionales con enfoque DUA**

El diseño de juegos educativos tradicionales es fundamental para garantizar la participación activa de todos los estudiantes, sin excluir a ninguno por sus habilidades, necesidades o condiciones dentro del proceso de aprendizaje. Es necesario que se adapten las dinámicas de los juegos tradicionales a las necesidades de cada estudiante, se debe asegurar que las reglas permitan la interacción de todos y sean flexibles. Asimismo, es importante que dentro de las planificaciones se consideren las adaptaciones curriculares de acuerdo a la variabilidad en las capacidades de los estudiantes. Esto proporcionará que se manejen diferentes niveles de dificultad dentro de la misma actividad según las capacidades de los estudiantes y siendo un reto acorde a su desarrollo (Caballero, 2021).

Junto con la planificación de actividades lúdicas accesibles, el uso de recursos y materiales inclusivos es fundamental para que todos los niños puedan participar en el juego. Para lograrlo, es recomendable utilizar materiales adaptados, como tableros con braille para los estudiantes con discapacidad visual, pictogramas para aquellos que tienen dificultades en la comunicación verbal, y objetos manipulables que ayuden a entender conceptos abstractos (Sevilla, 2024).

Además, la tecnología puede ser un gran aliado en la creación de juegos adaptados. Hay aplicaciones interactivas y dispositivos de asistencia que permiten a los niños con discapacidad participar de manera autónoma. Al integrar estos recursos

en el diseño de actividades lúdicas, se asegura un entorno educativo donde cada estudiante tiene las mismas oportunidades de aprender y disfrutar (Morocho & Puli, 2024).

Por otro lado, evaluar cuán efectivos son los juegos tradicionales en el aprendizaje nos ayuda a entender el verdadero impacto de estas estrategias en el desarrollo de los estudiantes. Para lograrlo, es fundamental utilizar métodos de observación y análisis que nos permitan detectar mejoras en habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales, así como en la participación y motivación de los niños (Bustamante et al., 2024).

Además, se pueden emplear cuestionarios, entrevistas y registros de desempeño para recoger información directa de los estudiantes y docentes sobre cómo los juegos contribuyen al proceso educativo. Así, la evaluación no solo ayuda a confirmar la efectividad de los juegos tradicionales en la enseñanza, sino que también promueve su mejora continua, adaptándolos a las necesidades y realidades de cada grupo de estudiantes (Bustamante et al., 2024).

### **2.2.7 Educación inclusiva**

La educación inclusiva es un enfoque pedagógico que busca garantizar que todos los estudiantes, sin importar sus diferencias individuales, tengan acceso, permanezcan y aprendan de manera equitativa. Este modelo valora la diversidad como un enriquecimiento dentro del aula, lo que significa que se deben implementar estrategias que permitan a cada estudiante desarrollar sus habilidades en igualdad de condiciones (Delgado et al., 2022).

Para lograrlo, es fundamental crear entornos de enseñanza flexibles y eliminar las barreras que pueden obstaculizar el aprendizaje. Este enfoque no se limita solo a

los estudiantes con discapacidad, sino que también incluye a aquellos que enfrentan diferencias socioeconómicas, culturales, lingüísticas o que tienen necesidades educativas especiales, asegurando así una educación de calidad y equitativa (Hurtado et al., 2023).

La educación inclusiva solo puede ser efectiva si toda la comunidad educativa colabora en su implementación. En este sentido, los docentes juegan un papel crucial, ya que necesitan una formación adecuada que les permita identificar y atender las necesidades específicas de sus estudiantes a través de metodologías inclusivas. Además, la participación activa de las familias y de la comunidad es esencial para fortalecer el aprendizaje fuera del aula y brindar el apoyo necesario en casa (Hurtado et al., 2023).

## CAPÍTULO III: Diseño metodológico

### 3.1 Tipo y diseño de investigación

#### Según su finalidad:

- **Aplicada:** El presente estudio es investigación aplicada porque se enfoca en dar solución a una problemática concreta en un contexto educativo específico, utilizando una estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales para fomentar la educación inclusiva en un aula especializada. La intención no es solo generar conocimiento, sino también aplicar dicho conocimiento en la práctica educativa para mejorar el aprendizaje, especialmente aquellos con necesidades educativas especiales (Castro et al., 2023).

- **Según su objetivo gnoseológico:**

- **Cuantitativo:** Este enfoque permite comprender cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de una educación inclusiva desde la perspectiva de los actores involucrados, como docentes y estudiantes. Este tipo de estudio se orienta a interpretar experiencias, actitudes y prácticas pedagógicas, permitiendo un análisis profundo de las dinámicas sociales y educativas que se dan en la inclusión (Chacma & Laura, 2021).

#### Según su contexto:

- **De campo:** La investigación se clasifica como de campo porque se lleva a cabo directamente en el lugar donde ocurre el fenómeno, es decir, en el aula especializada 2 de la Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña. Allí se recogen datos directamente mediante la observación, entrevistas u otras técnicas, lo que permite obtener información real y contextualizada sobre la

implementación de los juegos tradicionales y su efecto en la inclusión (Vizcaíno et al., 2023).

#### **Según el control de las variables:**

- **No experimental:** Este estudio es no experimental porque no se manipulan las variables de forma deliberada; en cambio, se observan los hechos tal como ocurren en su entorno natural. El investigador no controla las condiciones, sino que analiza cómo se desarrollan las interacciones y actividades pedagógicas con los juegos tradicionales, identificando su impacto en la dinámica inclusiva del aula (Vizcaíno et al., 2023).

#### **Según la orientación temporal:**

- **Transversal:** La investigación tiene una orientación temporal transversal porque se centra en observar y analizar una situación en un momento específico del tiempo. No se hace un seguimiento prolongado ni se estudia la evolución del fenómeno a lo largo del tiempo, sino que se recopila información en un periodo determinado para describir el estado actual del uso de juegos tradicionales como estrategia inclusiva (Manterola et al., 2023).

### **3.1.1 Diseño de Investigación**

El diseño descriptivo tiene como propósito fundamental observar, detallar y analizar cómo se manifiestan ciertos fenómenos o situaciones sin intervenir ni manipular las variables. Se enfoca en recolectar información que permita identificar las características, comportamientos, actitudes o condiciones de un grupo determinado, ofreciendo una visión clara y objetiva del contexto en estudio. Este tipo de diseño es útil cuando se desea conocer el “qué”, “cómo” y “cuánto” de un

fenómeno, permitiendo obtener datos relevantes que reflejen la realidad tal como se presenta (Sucasaire, 2021).

En esta investigación, el enfoque descriptivo es apropiado porque permite evidenciar cómo se implementan los juegos tradicionales como estrategia pedagógica dentro del aula especializada 2 de la Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña, y cómo dicha implementación se relaciona con los principios de la educación inclusiva. A través del análisis de datos obtenidos mediante el pre y post test, se podrán identificar patrones, niveles de participación, percepción de inclusión, y otros aspectos relevantes que caractericen la experiencia educativa de los estudiantes. Este tipo de estudio no pretende establecer relaciones causales, sino ofrecer una representación fiel y detallada del fenómeno en su estado actual.

### **3.1.2 Perspectiva General de la Investigación**

#### **El Papel del Investigador en la Investigación**

En esta investigación, el papel del investigador es actuar como un agente neutral y objetivo, encargado de recolectar y analizar datos cuantificables sobre la implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el aula especializada. Su función se centró en diseñar instrumentos como un test aplicado antes y después a estudiantes, para medir aspectos relacionados con la inclusión educativa, tales como la participación, la interacción social y la integración de los niños con necesidades educativas especiales. El investigador no interviene en el desarrollo natural del proceso pedagógico, sino que observa y recoge información con rigurosidad científica, asegurando la fiabilidad de los resultados sin influencias personales o subjetivas (Mejía, 2022).

## **La Interpretación y Percepción de la Realidad**

Desde el enfoque cuantitativo adoptado en este estudio, la realidad educativa del aula especializada se percibe como un fenómeno objetivo, observable y medible. Se parte del supuesto de que el uso de juegos tradicionales tiene un efecto concreto sobre el nivel de inclusión que puede ser identificado a través de indicadores específicos y expresado en términos numéricos. La interpretación de esta realidad se realizó con base en los datos empíricos obtenidos, lo que permitirá describir y valorar el grado en que los juegos tradicionales favorecen la participación activa, la interacción y el aprendizaje equitativo de todos los estudiantes, especialmente aquellos con necesidades especiales, sin que medie una visión subjetiva del investigador (Chacma & Laura, 2021).

## **La Estructura del Conocimiento**

En esta investigación, la estructura del conocimiento se sustenta en la formulación de hipótesis relacionadas con el efecto del uso de juegos tradicionales en el fortalecimiento de la educación inclusiva. A partir de un marco teórico previo, se definen variables medibles como el tipo de juego, la frecuencia de uso y los niveles de inclusión observados que se operacionalizan y analizan mediante técnicas estadísticas. El conocimiento generado busca ser objetivo, sistemático y verificable, lo que permitirá establecer conclusiones respaldadas por evidencia numérica y, potencialmente, replicables en otros contextos educativos similares. De esta forma, se espera aportar datos significativos que fortalezcan las prácticas inclusivas en entornos especializados mediante estrategias lúdicas tradicionales (Espinoza & Cervantes, 2021).

## **3.2 La población y la muestra**

### **3.2.1 Características de la Población**

La población de esta investigación está conformada por los actores educativos del aula especializada 2 de la Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña, ubicada en el cantón San Jacinto de Yaguachi, provincia del Guayas. Esta población está integrada por estudiantes con necesidades educativas especiales. Son individuos que participan activamente en procesos educativos con un enfoque inclusivo, y que poseen experiencia directa en el uso o aplicación de estrategias lúdicas dentro del contexto de la educación especial (Cruz & Hernández, 2022).

### **3.2.2 Delimitación de la Población**

La investigación se delimita específicamente al aula especializada 2, la cual cuenta con una matrícula de 25 estudiantes con distintos tipos de discapacidad intelectual, motora, sensorial, entre otras. Esta delimitación se realiza con el fin de enfocar el estudio en un grupo manejable y representativo del contexto inclusivo dentro de la institución, permitiendo una recolección de datos precisa y contextualizada (Acosta, 2023).

### **3.2.3 Tipo de Muestra**

Debido al tamaño reducido y accesible de la población total, se opta por una muestra no probabilística por conveniencia, en la que se seleccionan todos los sujetos que cumplen con los criterios definidos para el estudio. Esta muestra estará conformada por la totalidad de los estudiantes del aula especializada 2 lo cual asegura una mayor profundidad y fiabilidad en el análisis de los datos recogidos. La selección por conveniencia permite trabajar con aquellos individuos que están directamente

involucrados en el contexto educativo especializado y que ofrecen información significativa para el análisis del fenómeno. Esta estrategia facilita la recolección de datos de manera eficiente y contextualizada, garantizando la pertinencia de la muestra frente a los objetivos del estudio (Hernández, 2021).

### **3.2.4 Proceso de Selección de la Muestra**

El proceso de selección de la muestra se realizó bajo criterios de inclusión específicos, priorizando a los actores directamente involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula especializada 2. Se identificaron a los estudiantes con necesidades educativas especiales matriculados en el aula que participan de manera activa en la aplicación de estrategias didácticas inclusivas. Esta selección se hizo con base en la disponibilidad y el consentimiento informado de los participantes, garantizando la ética en el tratamiento de la información y la validez del estudio (Hernández, 2021).

## **3.3 Los métodos y las técnicas**

En esta investigación, se utilizaron métodos teóricos que permiten el análisis y la interpretación de la información disponible sobre el uso de juegos tradicionales en el contexto de la educación inclusiva. Entre los principales métodos teóricos aplicados, se incluyen:

- **Análisis y síntesis:** A través del análisis de las teorías pedagógicas sobre la educación inclusiva y el juego como estrategia didáctica, se desglosaron los conceptos clave y se sintetizarán los hallazgos de investigaciones previas relacionadas con el uso de juegos tradicionales en aulas especializadas.
- **Inducción y deducción:** A partir de los datos obtenidos en el estudio de campo, se generaron conclusiones generales (inducción) y se comprobaron

hipótesis previas mediante el contraste con las teorías existentes (deducción).

- **Comparación:** Este método permitió comparar los efectos de los juegos tradicionales con otras estrategias pedagógicas utilizadas en el aula especializada, destacando las ventajas de este enfoque en el fomento de la inclusión educativa.

### 3.3.2 Métodos Empíricos

En cuanto a los métodos empíricos, se emplearon técnicas de recolección de datos directamente relacionadas con la observación y el análisis del comportamiento de los estudiantes en el aula especializada, así como con la percepción de los docentes sobre el uso de juegos tradicionales. Los métodos empíricos incluyen:

- **Observación directa:** Se llevó a cabo una observación directa del aula, donde se analizaron las interacciones de los estudiantes durante las actividades con juegos tradicionales. Se observó cómo estos juegos fomentan la inclusión, la participación y la interacción entre los estudiantes con diferentes necesidades educativas.
- **Estudio de casos:** Se seleccionaron algunos estudiantes con necesidades educativas especiales para realizar un seguimiento detallado de su progreso y participación en las actividades con juegos tradicionales, proporcionando una visión más profunda del impacto en el proceso de inclusión.

## 3.4 Técnicas de Investigación

Con base en los objetivos específicos de la investigación, primero se identificaron los juegos tradicionales más adecuados para ser adaptados a las necesidades de los estudiantes con discapacidad, tomando en cuenta sus

características individuales, habilidades motrices, sociales y cognitivas. Luego, se diseñaron actividades lúdicas adaptadas, con un enfoque inclusivo, que promovieron la interacción social, el trabajo en equipo y el desarrollo emocional.

Para evaluar el impacto de la intervención, se aplicó un pre test antes de la implementación de las actividades, con el propósito de establecer una línea base del nivel de participación e inclusión de los estudiantes. Posteriormente, se aplicó un post test con el mismo instrumento, después de desarrollar las actividades lúdicas. El instrumento fue previamente validado mediante juicio de expertos, quienes evaluaron su pertinencia, claridad y coherencia en relación con los objetivos de la investigación. Esta validación aseguró la confiabilidad de los resultados obtenidos.

## CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

### 4.1 Impacto de la implementación de juegos tradicionales en los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula.

A continuación, se presentan los datos recolectados durante el desarrollo del pre test y post test aplicados a los estudiantes con necesidades educativas especiales del aula especializada 2 de la Escuela de Educación Básica Rosaura Maridueña. Estas evaluaciones permitieron medir el impacto de la implementación del juego tradicional de las canicas, adaptado bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), en el desarrollo de habilidades motoras, sociales y cognitivas en un contexto inclusivo.

**Tabla 2 Pre-intervención Dimensión 1: Participación en el aula**

Pre-intervención	SI		NO	
	Frecuenci	Porcentaj	Frecuenci	Porcentaj
	a	e	a	e
El estudiante demuestra interés al participar en actividades grupales	20	80%	5	20%
El estudiante se involucra activamente en las dinámicas del aula	17	68%	8	32%
El estudiante sigue instrucciones durante los juegos o actividades colectivas	24	96%	1	4%
El estudiante muestra iniciativa para integrarse a los juegos sin necesidad de ser llamado	12	48%	13	52%

El estudiante se mantiene siempre atento y enfocado durante las actividades lúdicas	18	72%	7	28%
---	----	-----	---	-----

Elaboración propia

**Tabla 3 Post-intervención Dimensión 1: Participación en el aula**

Pre-intervención	SI		NO	
	Frecuenci	Porcentaj	Frecuenci	Porcentaj
	a	e	a	e
El estudiante demuestra interés al participar en actividades grupales	24	96%	1	4%
El estudiante se involucra activamente en las dinámicas del aula	25	100%	0	0%
El estudiante sigue instrucciones durante los juegos o actividades colectivas	23	92%	2	8%
El estudiante muestra iniciativa para integrarse a los juegos sin necesidad de ser llamado	25	100%	0	0%
El estudiante se mantiene siempre atento y enfocado durante las actividades lúdicas	24	96%	1	4%

Elaboración propia

En la Dimensión 1: Participación en el aula, se evidencia una mejora significativa en el comportamiento de los estudiantes tras la implementación del juego

tradicional de las canicas como estrategia pedagógica adaptada. En la fase pre-intervención, los niveles de participación activa y atención mostraban una distribución menos favorable; por ejemplo, solo el 80% de los estudiantes demostraban interés en actividades grupales, el 68% se involucraba activamente en las dinámicas del aula y apenas el 48% mostraban iniciativa para integrarse a los juegos sin ser llamados. Esto reflejaba una limitada disposición inicial hacia la participación inclusiva y autónoma dentro del aula especializada.

Tras la intervención, los resultados del post test muestran un incremento notable en todos los indicadores observados. El interés por participar en actividades grupales subió al 96%, la iniciativa para integrarse a los juegos alcanzó el 100%, y la atención durante las actividades lúdicas mejoró del 72% al 96%. Estos datos confirman que el uso de juegos tradicionales, cuidadosamente adaptados a las necesidades de los estudiantes con discapacidad, puede ser una estrategia efectiva para fomentar la interacción, la autonomía, el enfoque y el trabajo colaborativo en un entorno inclusivo. La planificación basada en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) también fue un elemento clave para garantizar el acceso y la participación de todos los estudiantes.

**Tabla 4 Pre-intervención Dimensión 2: Integración social**

Pre-intervención	SI		NO	
	Frecuenci	Porcentaj	Frecuenci	Porcentaj
	a	e	a	e
El estudiante interactúa de forma respetuosa con sus compañeros	15	96%	10	4%
El estudiante es aceptado por sus compañeros durante los juegos	25	100%	0	0%

El estudiante comparte materiales y turnos de manera cooperativa	20	96%	5	4%
El estudiante solicita ayuda o colabora con otros durante las actividades	2	80%	23	20%
El estudiante muestra señales de disfrute al participar con sus compañeros en los juegos	22	100%	3	0%

Elaboración propia

**Tabla 5 Post-intervención Dimensión 2: Integración social**

Post-intervención	SI		NO	
	Frecuenci	Porcentaj	Frecuenci	Porcentaj
	a	e	a	e
El estudiante interactúa de forma respetuosa con sus compañeros	24	96%	1	4%
El estudiante es aceptado por sus compañeros durante los juegos	25	100%	0	0%
El estudiante comparte materiales y turnos de manera cooperativa	24	96%	1	4%
El estudiante solicita ayuda o colabora con otros durante las actividades	23	92%	2	8%
El estudiante muestra señales de disfrute al participar con sus compañeros en los juegos	25	100%	0	0%

Elaboración propia

Al comparar los datos obtenidos en la fase pre-intervención y post-intervención, se evidencia un progreso sustancial en la interacción social de los estudiantes con necesidades educativas especiales tras la implementación de los juegos tradicionales adaptados. Inicialmente, solo el 60% de los estudiantes interactuaban de forma respetuosa con sus compañeros, mientras que en la evaluación posterior esta cifra aumentó a un 96%, reflejando un notable avance en el respeto y la convivencia. La aceptación por parte de los compañeros se mantuvo en un nivel alto en ambas fases (100%), lo que reafirma un ambiente de inclusión ya presente, pero que fue fortalecido con las estrategias lúdicas.

En cuanto al compartir materiales y turnos de manera cooperativa, el porcentaje pasó del 80% al 96%, mostrando una mejora en la colaboración y habilidades de convivencia. Un cambio particularmente significativo se dio en la disposición para solicitar ayuda o colaborar, que inicialmente fue muy baja (8%) y subió al 92% post-intervención, lo cual evidencia un impacto profundo de la actividad lúdica en la apertura y comunicación entre pares. Finalmente, la manifestación de disfrute al participar con los compañeros aumentó del 88% al 100%, lo que demuestra que el uso de los juegos tradicionales no solo potenció las habilidades sociales, sino que también mejoró la motivación, la confianza y el bienestar emocional de los estudiantes dentro del aula especializada.

En la evaluación de la normalidad de datos, en la tabla 5 se observa que el nivel de significancia (Sig.) es menor a 0,05 lo cual indica que no existe normalidad y que debe aplicarse una prueba no paramétrica.

**Tabla 6** Pruebas de normalidad.

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Pre test	,779	24	,000
Post test	,474	24	,000

Elaboración propia

Para identificar el impacto de la implementación de juegos tradicionales en la mejora de la participación y la integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula se realizó la Prueba de Wilcoxon.

**Tabla 7** Prueba de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
pretest – post test	Rangos negativos	20a	20,50	820,00
	Rangos positivos	0b	,00	,00
	Empates	5c		
	Total	25		

a. posttest < pretest  
b. posttest > pretest  
c. posttest = pretest

Elaboración propia

**Tabla 8** Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba	
Z	posttest - pretest -5,608b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

Elaboración propia

En la Prueba de Wilcoxon se confirma que la medición obtenida en la pre-intervención educativa fue menor a la medición obtenida en el post-intervención de la implementación de juegos tradicionales en la mejora de la participación y la

integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula. Mediante el nivel de significancia obtenido de ,000 se comprueba la hipótesis señalando que la aplicación del diseño universal para el aprendizaje como enfoque didáctico en los juegos tradicionales empleados como estrategia pedagógica en el aula especializada 2 de la Escuela Básica Rosaura Maridueña mejora la educación inclusiva, promoviendo la participación activa, la interacción social y el desarrollo integral de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

## 4.2 Propuesta de Intervención

### 4.2.1 Modelo de inclusión educativa basado en el uso de juegos tradicionales que pueda ser replicado en otras instituciones educativas con aulas especializadas.

#### Objetivo General del Modelo:

Fomentar la inclusión educativa y el desarrollo integral de estudiantes con necesidades educativas especiales mediante la implementación de juegos tradicionales adaptados en aulas especializadas.

**Tabla 9** Etapas del Modelo y Actividades Propuestas

Etapa	Objetivo Específico	Actividad Principal	Juego		
			Tradicional Adaptado	Áreas que se trabajan	Adaptaciones y Recursos
Diagnóstico inicial	Identificar habilidades motoras, sociales y cognitivas de los	Aplicación de pre test validado.	Observación de interacción libre.	Motricidad, comunicación, atención.	Fichas de evaluación adaptadas, pictogramas.

<b>Etapa</b>	<b>Objetivo Específico</b>	<b>Actividad Principal</b>	<b>Juego Tradicional Adaptado</b>	<b>Áreas que se trabajan</b>	<b>Adaptaciones y Recursos</b>
Planificación DUA	estudiantes. Diseñar actividades basadas en los principios del DUA.	Elaboración de planificación semanal.	Selección de juegos tradicionales (canicas, rayuela, cuerda).	Participación, expresión, motivación.	Actividades por niveles, apoyos visuales, roles diferenciados.
Intervención lúdica	Promover el trabajo colaborativo, el respeto y la autonomía.	Aplicación del juego de las canicas en pequeños grupos.	Juego de canicas adaptado (uso de pistas, turnos guiados).	Coordinación motriz, interacción social, normas.	Material sensorial, marcadores de turnos, tiempo flexible.
Seguimiento y acompañamiento	Monitorear avances y dificultades en la participación.	Rondas guiadas con retroalimentación individual.	Repetición del juego con nuevas reglas o roles.	Escucha activa, trabajo en equipo, resolución de problemas.	Evaluación participativa, uso de facilitadores entre pares.
Evaluación final	Comparar avances pre y post	Aplicación de post test y análisis de resultados.	Observación estructurada en	Autonomía, habilidades sociales,	Instrumento de evaluación con

<b>Etapa</b>	<b>Objetivo Específico</b>	<b>Actividad Principal</b>	<b>Juego Tradicional Adaptado</b>	<b>Áreas que se trabajan</b>	<b>Adaptaciones y Recursos</b>
	intervención.		situaciones lúdicas.	desempeño motor.	rúbricas, fotos/vídeos de apoyo.

Elaboración propia

## Recursos Necesarios para la Implementación

### Humanos

- Docente especializado
- Terapeuta de apoyo
- Auxiliar pedagógico.

### Materiales

- Juegos tradicionales adaptados (canicas grandes, cuerda gruesa, aros de colores)
- Pictogramas
- Tableros Visuales.

### Tecnológicos

- Tablet con apps de seguimiento
- Cronómetro visual
- Música ambiental.

### Evaluativos

- Pre y post test validados
- Rúbricas de observación

## CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

### 5.1 Conclusiones

- La identificación de juegos tradicionales adecuados para estudiantes con discapacidad demuestra que estos recursos, cuando se adaptan pedagógica y sensorialmente, se convierten en herramientas inclusivas valiosas. Permiten estimular múltiples áreas del desarrollo, respetando las características individuales de cada niño y potenciando su participación activa en el aula especializada.
- Diseñar actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales ha permitido fomentar interacciones significativas entre los estudiantes, fortaleciendo la cooperación, el trabajo en equipo y el desarrollo emocional. Estas experiencias lúdicas ayudan a crear un entorno seguro y motivador que facilita el aprendizaje y la convivencia inclusiva.
- La evaluación del impacto de los juegos tradicionales evidencia una mejora sustancial en la participación e integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales. Los resultados del pre y post test reflejan avances notables en la atención, el seguimiento de instrucciones, la interacción social y el disfrute de las actividades lúdicas.
- La propuesta de un modelo de inclusión educativa basado en el uso de juegos tradicionales constituye una estrategia pedagógica replicable que responde a las necesidades de las aulas especializadas. Este modelo fomenta la inclusión real desde una perspectiva cultural, emocional y social, promoviendo una educación más equitativa y participativa

## 5.2 Recomendaciones

- Es recomendable que los docentes realicen un diagnóstico previo de las capacidades e intereses de sus estudiantes para seleccionar juegos tradicionales pertinentes, adaptándolos en función de las necesidades físicas, cognitivas y emocionales de cada niño.
- Se sugiere que las actividades lúdicas sean diseñadas bajo el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), integrando múltiples formas de participación y expresión, de manera que todos los estudiantes puedan involucrarse activamente y desde sus fortalezas.
- Se recomienda establecer mecanismos de evaluación continua y colaborativa, que incluyan no solo el seguimiento individual del progreso del estudiante, sino también el análisis del ambiente inclusivo del aula, promoviendo ajustes oportunos en la práctica pedagógica.
- Es importante que las instituciones educativas incorporen este modelo dentro de sus estrategias de atención a la diversidad, incentivando la formación continua del personal docente en inclusión y metodologías activas, y compartiendo experiencias exitosas entre comunidades educativas.

## Referencias bibliográficas

- Almeyda, G., Arias Ortiz, E., Giambruno, C., Oubiña, V., Pérez Alfaro, M., Schwartz, L., ... & Zoido, P. (2023). *Camino hacia la inclusión educativa. Paso 3: intervenciones oportunas para proteger las trayectorias educativas*.
- Andi, C. R. (2024). *Los Juegos Populares y el desarrollo psicomotriz en niños con Síndrome Down: Revisión Sistemática*. MENTOR: Revista de Investigación Educativa y Deportiva, 3(9), 1366-1386.
- Acosta, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), Article 8. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Angulo, R. A., Lema, M. F., López, S. M., & Moposita, F. G. (2023). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(11), Article 11. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11.6228>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4.
- Arufe, V., Pena García, A., & Navarro Patón, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448-480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
- Bravo Avila, H. A., Aguilar, D. M. T., Saldaña, A. N. F., Martínez, N. J. C., & Gualpa, C. P. L. (2025). Papel del juego en desarrollo de habilidades motoras finas en niños con necesidades especiales. *Revista Científica Arbitrada*

*Multidisciplinaria*                      *PENTACIENCIAS*,                      7(1),                      25-35.

<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i1.1358>

Burgos, D. J., Perlaza, A. A., Vargas, M. P., Paredes Echeverría, C. A., Morales, B. R., & Peralta, J. D. (2023, julio). *Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física* [Text]. Efdportes. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>

Bustamante, F. F., Troya, B. N. T., Sanabria, C. M. B., Centeno, J. A. H., Oviedo, M. Y. M., Trujillo, G. D. V., & Parraga, A. P. B. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), Article 5. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13886](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886)

Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878.

Calderón Villa, Y., Valdés Labrador, Y., & Paredes Jiménez, E. (2023). Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 8(2), 224-239. <https://doi.org/10.34982/2223.1773.2023.v8.no2.006>

Castro, J. J., Gómez Macho, L. K., Camargo Casallas, E., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>

Chacma, E., & Laura, T. (2021). Investigación cuantitativa: Buscando la estandarización de un esquema taxonómico. *Revista médica de Chile*, 149(9), 1382-1383. <https://doi.org/10.4067/S0034-98872021000901382>

- Chuquimarca, E. G., Gualacata Cachimuel, N. F., Serrano Aguilar, J. L., López Orozco, L. C., Palacios Zumba, E. M., Chuquimarca Males, E. G., Gualacata Cachimuel, N. F., Serrano Aguilar, J. L., López Orozco, L. C., & Palacios Zumba, E. M. (2024). Inclusión y adaptación en la Educación Física: Estrategias para la participación de estudiantes con discapacidades. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1996-24522024000100025&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1996-24522024000100025&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Cruz, P. E., & Hernández, L. J. (2022). Una reflexión en torno a la educación inclusiva en el aula. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.15658/INVESTIGIUMIRE.221301.05>
- Delgado, K. (2021). Diseño universal para el aprendizaje, una práctica para la educación inclusiva. Un estudio de caso. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.17561/riai.v7.n2.6280>
- Delgado Valdivieso, K., Vivas Paspuel, D. A., Carrión Berrú, C. B., & Reyes Masa, B. del C. (2022). Educación inclusiva en América Latina: Trayectorias de una educación segmentada. *Revista de ciencias sociales*, 28(Extra 5), 18-35.
- Espinoza, F. H. R., & Cervantes, R. E. (2021). Revisión Bibliográfica: La Metodología del Aprendizaje basado en la Investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(1), 1079-1093. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i1.312](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i1.312)
- García, C. (2024). Juegos tradicionales en los países francófonos. Un viaje cultural a través de la actividad física. *Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Segovia*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/69059>

- García, V. N., & Meza, A. K. T. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), Article 2. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Gómez Herranz, L. (2024). *Juegos tradicionales y atención a la diversidad: Una alternativa formativa*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/69067>
- González, E. J., Sandoval-Vitovis, L. R., Trujillo-Vanegas, C., Vidal-Floriano, V. P., González-Vargas, E. J., Sandoval-Vitovis, L. R., Trujillo-Vanegas, C., & Vidal-Floriano, V. P. (2023). Sistematización de experiencia de implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en preescolar en una institución educativa del municipio de La Plata, Colombia. *Prospectiva*, 36. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i36.12640>
- González, L. H., & Jarrín, S. A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(Extra 2), 234-257.
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Hurtado, A., Montoya Martínez, M. D., Valencia López, Á. M., & Calzada Londoño, G. A. (2023). La educación inclusiva en la prosocialidad desde una perspectiva de la diversidad. *Revista Guillermo de Ockham*, 21(1), 79-96. <https://doi.org/10.21500/22563202.5467>
- Jiménez, R. J., Ludeña, L. F., & Medina, C. S. (2022). ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES

INTERPERSONALES. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), Article 9.

Jumbo, L. del R. (2024). *Diseñar un manual de juegos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la Educación Inclusiva, para niños con autismo en la Educación Básica Elemental* [Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y Comercial]. <https://dspace.formacion.edu.ec/handle/123456789/1045>

Lesano, Á. U., & Troya, G. P. (2024). El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco para las Adaptaciones Curriculares en los estudiantes con necesidades educativas especiales de básica superior. *MQRInvestigar*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.901-917>

Manterola, C., Hernández-Leal, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., Grande, L., Manterola, C., Hernández-Leal, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., & Grande, L. (2023). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. *International Journal of Morphology*, 41(1), 146-155. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146>

Mejía, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>

Montero, I. S., Caranqui, M. A., Ramirez, R. M., & Briones, K. (2024). Gamificación y DUA: Creando Entornos de Aprendizaje Inclusivos. *Revista Imaginario Social*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.59155/is.v7i4.252>

Montoya, T. M., Fierro, M. C., Arias, M. C. A., Cordonez, P. C. L., & Taípe, M. P. P. (2024). El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), Un Modelo para la Inclusión Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), Article 4. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13231](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13231)

- Morocho, J. C., & Puli, G. E. (2024). *Aprendizaje inclusivo basado en los estilos de aprendizaje de niños en educación inicial de la Escuela de innovación UNAE*. [bachelorThesis, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3473>
- Ocampo Bolívar, C., Cardona Meneses, Y. A., Castro, J. E. V., Estrada, F. J. A., & Zapata, J. J. C. (2024). Intervenciones en educación física y discapacidad auditiva. *Revista Educación Física Chile*, 278, Article 278. <http://revistas2.umce.cl/index.php/refc/article/view/2859>
- Olhaberry, M., & Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 358-366. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2022.06.002>
- Pérez Pedregosa, A. B. (2023). La educación inclusiva y la atención a la diversidad. *Revista RETOS XXI*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.30827/retosxxi.7.2023.28152>
- Quinde, E. (2025). *Importancia del juego en el desarrollo cognitivo de niños de 4 años: Estrategias creativas para educadores*. [masterThesis, La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2025]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13140>
- Quiroz, J. D., Borja, J. L., Hernández, S., & Cuervo, J. J. (2023). Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *EmásF: revista digital de educación física*, 80 (ENERO-FEBRERO), 43-60.
- Rezabala Andi, C. (2024). Los Juegos Populares y el desarrollo psicomotriz en niños con Síndrome Down: Revisión Sistemática. *MENTOR: Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(9), 1366-1386.

- Ribero, F. (2024). ¿Cómo influye la enseñanza a través del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo grado? *Instituto de Formación Docente de Artigas "María Orticochea"*.  
<http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/2965>
- Rodríguez García, L., Hernández Moya, R. de la C., Palacio González, D. de los M., Pacheco Rodríguez, E., Banguela Beuvide, S., Antunes Ferrer, O., Rodríguez García, L., Hernández Moya, R. de la C., Palacio González, D. de los M., Pacheco Rodríguez, E., Banguela Beuvide, S., & Antunes Ferrer, O. (2023). Juegos tradicionales para niños con discapacidad visual: Un conocimiento necesario en educación médica. *EDUMECENTRO*, 15.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2077-28742023000100072&lng=es&nrm=iso&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2077-28742023000100072&lng=es&nrm=iso&tlng=pt)
- Sánchez, S., Duk, C., Sánchez Fuentes, S., & Duk, C. (2022). La Importancia del Entorno. Diseño Universal para el Aprendizaje Contextualizado. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 16(2), 21-31.  
<https://doi.org/10.4067/S0718-73782022000200021>
- Sevilla, L. E. S. (2024, marzo). *El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica* [Text]. Efdesportes.  
<https://doi.org/10.46642/efd.v28i310.7411>
- Sucasaire, J. (2021). *Estadística descriptiva para trabajos de investigación: Presentación e interpretación de los resultados*. Sucasaire Pilco, Jorge.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12390/2241>
- Vizcaíno, P. I., Cedeño, R. J. C., & Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), Article 4. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)

Anexos

**Actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales**

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DUA				2024 - 2025	
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>					
<b>NIVEL EDUCATIVO Y PARALELO:</b>	Cuarto de Básica Elemental "A"	<b>NÚMERO DE NIÑOS:</b>	17		
<b>DOCENTE:</b>	Lic. Nelson León Tovar				
<b>ASIGNATURA:</b>		<b>UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:</b>	Estrategias de Comunicación Inclusiva y Participación Activa		
<b>TIEMPO ESTIMADO EN SEMANAS:</b>	4	<b>FECHA DE INICIO Y FINALIZACIÓN:</b>	00/04/2024	00/0242025	
<b>OBJETIVO ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	Desarrollar estrategias de comunicación inclusiva para fomentar la participación activa de los estudiantes con diversidad auditiva en el entorno escolar, promoviendo la equidad y la integración en el aula.				
<b>OBJETIVO ESPECIFICOS</b>	Fomentar la participación y la inclusión de niños con capacidades especiales en actividades físicas. Desarrollar habilidades motoras y de coordinación en niños con capacidades especiales. Promover la interacción social y la comunicación entre niños.				
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>					
<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	

<p>Identificar y aplicar estrategias de comunicación visual y gestual para favorecer la interacción y comprensión en estudiantes con diversidad auditiva. (Ref. LL.2.1.1.)</p> 	<p><b>Semana 2 - Tema: Inclusión y Participación en el Aula</b></p> <p>Inclusión y participación.          Describir como se aseguran la inclusión y participación de todos los niños con capacidades especiales en los juegos.          Enumerar las adaptaciones y modificaciones que se harán en el juego, para que sea accesible divertido para los niños con capacidades especiales.</p> <p>Apoyo y asistencia.-Describir como se proporcionará apoyo ya asistencia a los niños con capacidades especiales durante el juego como un asistente docente o padre de familia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué estrategias nos ayudarán a que todos los compañeros participen?</li> <li>○ ¿Cómo podemos mejorar la inclusión en nuestra escuela?</li> </ul>	<p><b>JUEGOS LAS CANICAS, INICIO</b></p> <p>Calentamiento. (5 m)          Los niños realizaran un calentamiento ligero. (Canción la tortuga).          Se les explicara el objetivo del juego lo demostrara el docente utilizando todas las partes de la mano con que se juega.  <b>APLICACIÓN.</b>          Los niños se dividirán de 2-3 y formarán en el centro del patio .          Cada chico tendrá una o dos bolillas en sus manos las tiraran y la bajan a coger.          Otra manera cada uno lanzara una bolilla hacia donde está un cono.          Otra variante (El pepo) más difícil cada niño lanzara una bolilla y el otro tratara de tocarla.          Cambiamos(Juego la olla) hacemos un círculo y ponemos unas 10 bolillas cada uno de</p>	<p>Bolillas de diferentes material, colores, tamaños, textura,          Cancha o patio lizo.          Compañeros con camisetas de diferentes colores.          Música, sonidos, silbatos etc.  <b>ADAPTACIONES .</b>  <b>VISUAL.-</b>Objetos con diferentes texturas.  <b>AUDITIVA.-</b>Se utilizará señales visuales, colores.  <b>DISCAPACIDAD FISICA.</b>          Utilizar objetos más grandes, más ligeros fáciles de manejar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Colocar asientos de apoyo.</li> <li>● Pizarra</li> <li>● Marcadores de colores</li> </ul>	<p>Se observará la participación y la interrelación de los niños durante el juego.          Se les preguntara a los niños sobre su experiencia y que les gusto o no el juego.          Se evaluará la efectividad del juego en el desarrollo en el desarrollo de habilidades motoras y de coordinación en los niños</p>
---	---	--	--	---

		<p>los chicos a una distancia de 2 metros trataran de chocar o tocar las bolilla del centro .</p> <p>Otra variante (Tumbar el castillo) se pondrá una torre de conos y los chicos a ciertas distancia uno por uno tratará de tumbar los conos.</p> <p>VUELTA A LA CALMA. Se los hace acostar en el suelo boca arriba y se les dirá que cierren los ojos y escuchen el ruido del avión, las aves.</p> <p>Respiren profundo y que traten de pensar que ellos van en el avión</p> <p>¿ Qué fue lo que más disfrutaron de trabajar en equipo?</p> <p>¿Cómo podemos aplicar estas habilidades dentro y fuera del aula?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del docente y del estudiante</li> <li>• Carteles ilustrados</li> <li>• Videos con subtítulos</li> </ul>	
<p><b>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>				

ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA
Especificación (con y sin) NEE	Semana 4	
<p>. Discapacidad física: Limitaciones en la movilidad, fuerza o coordina con motora, amputaciones.</p> <p>Sensorial.-limitaciones en la: Visión, audición, ceguera, sordera o discapacidad auditiva.</p> <p>Discapacidad cognitiva: Síndrome de Down, discapacidad intelectual leve o moderada.</p>	<p>Tema: Comunicación Visual y Lenguaje de Señas Básico</p>	<p>Uso de intérprete de Lengua de Señas en actividades clave.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementación de materiales visuales y textos con apoyo gráfico.</li> <li>- Creación de grupos de apoyo para fomentar la interacción entre compañeros.</li> <li>- Uso de tecnología de apoyo, como aplicaciones de transcripción de voz a texto.</li> <li>-</li> </ul> <p>Accesibilidad dentro del colegio, curso tanto dentro y fuera del plantel.</p> <p>Equipamiento sillas, conos, pelotas de varios colores y tamaños.</p> <p>Materiales adaptados.</p> <p>Acompañamiento del docente y personal de auxilio.</p> <p>Ayuda visual. Sonidos.</p> <p>Bolillas y pelotas de diferentes tamaños y color</p>

Estrategias para los padres de familia:

- **Incentivar el Uso de Lengua de Señas y Comunicación Bimodal:** Aprender y aplicar la lengua de señas en el hogar facilita la interacción con los niños y fortalece su integración en el entorno escolar.
- **Garantizar Recursos Visuales y Tecnológicos de Apoyo:** El acceso a pictogramas, subtítulos, herramientas digitales y dispositivos auditivos contribuye a una mejor comprensión y desarrollo educativo.
- **Modificar la Metodología y el Espacio Escolar:** Organizar el aula de forma inclusiva y aplicar estrategias visuales y colaborativas favorece la participación activa de los estudiantes con discapacidad auditiva.
- **Fomentar la Capacitación y Sensibilización Escolar:** Educar a docentes, compañeros y familias sobre la cultura sorda y la comunicación accesible promueve un entorno más empático e inclusivo.
- **Ajustar la Evaluación y el Currículo Escolar:** Adaptar los materiales y métodos de evaluación permite que los estudiantes demuestren sus aprendizajes de manera justa y adecuada a sus necesidades.

ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
Lcdo. Nelson León T.		
FECHA: 12/04/2025		

Elaboración propia

	2024 - 2025
--	-------------

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DUA				
<b>4. DATOS INFORMATIVOS</b>				
<b>NIVEL EDUCATIVO Y PARALELO:</b>	Cuarto de Básica Elemental “A”	<b>NÚMERO DE NIÑOS:</b>	17	
<b>DOCENTE:</b>	Lic. Nelson León Tovar			
<b>ASIGNATURA:</b>	Cultura Física	<b>UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:</b>	Estrategias de Comunicación Inclusiva y Participación Activa	
<b>TIEMPO ESTIMADO EN SEMANAS:</b>	4	<b>FECHA DE INICIO Y FINALIZACIÓN:</b>	/04/2024	/04/2025
<b>OBJETIVO ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	Desarrollar estrategias de comunicación inclusiva para fomentar la participación activa de los estudiantes con diversidad auditiva en el entorno escolar, promoviendo la equidad y la integración en el aula.			
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<p>Fomentar la participación y la inclusión de niños con capacidades especiales en actividades físicas.</p> <p>Desarrollar habilidades motoras y de coordinación en niños con capacidades especiales.</p> <p>Promover la interacción social y la comunicación entre niños.</p>			
<b>5. PLANIFICACIÓN</b>				
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
Identificar y aplicar estrategias de comunicación visual y gestual para favorecer la interacción y comprensión en estudiantes con diversidad auditiva. (Ref. LL.2.1.1.	<p><b>Semana 2 - Tema: Inclusión y Participación en el Aula</b></p> <p>Inclusión y participación.</p> <p>Describir como se asegurar la inclusión y participación de todos los niños con capacidades especiales en los juegos.</p>	<p>JUEGO LA RAYUELA</p> <p>Bienvenida saludos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rayuela pintada o hecha con cinta en el suelo.</li> <li>● Piedra, pelotita, o ficha para lanzar.</li> <li>● Pictogramas y tarjetas visuales.</li> </ul>	Se observará la participación y la interrelación de los

<p><b>Coordinación motriz gruesa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Saltar con un solo pie, mantener el equilibrio.</li> <li>○ Alternar pies en los saltos mejora el control postural.</li> </ul> <p><b>Esquema corporal y lateralidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Identificar derecha/izquierda al saltar o lanzar una piedra.</li> <li>○ Tomar conciencia del cuerpo en el espacio.</li> </ul> <p><b>Secuenciación y atención:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Seguir el orden numérico de los casilleros.</li> <li>○ Mantener la concentración en la rutina del juego.</li> </ul> <p><b>Regulación emocional:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender a esperar turnos.</li> <li>○ Tolerar la frustración si la piedra no cae donde debe.</li> </ul> <p><b>Interacción social:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Compartir, turnarse y respetar reglas básicas.</li> </ul> <p><b>Planificación motora:</b></p>	<p>Enumerar las adaptaciones y modificaciones que se harán en el juego, para que sea accesible divertido para los niños con capacidades especiales.</p> <p><b>Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso de <b>imágenes</b> y <b>señales visuales</b> para mostrar los pasos del juego.</li> <li>● Demostración práctica con <b>modelado físico</b> por parte del docente o un compañero tutor.</li> <li>● Explicaciones <b>verbales claras</b>, con lenguaje simple y concreto.</li> <li>● Señalización de los números en la rayuela con colores y pictograma</li> </ul> <p><b>Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Opciones de participación: lanzar piedra, pelotita suave, o marcar con una ficha si hay dificultades motoras.</li> <li>● Tiempo extra para turnos si es necesario.</li> <li>● Alternativas para saltar (caminar, colocar pie en casilla, etc.) según la motricidad.</li> </ul>	<p>Juego canguros y cazadores</p> <p>Inicio. Demostrar la rayuela pintada con diferentes colores y lanzar una ficha con un sonido y silbato saltar el profesor.</p> <p>Formar filas y cada niño primero lanzar la ficha y saltar con los dos pies.</p> <p>Luego lanzar la ficha y saltar con un pie con apoyo.</p> <p>Luego lanzar en orden a cualquier espacio y saltara de la manera que el desea, dejarlo jugar libremente.</p> <p>VUELTA A LA CALMA.</p> <p>Se los sentara en el centro cogido de las manos y se</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personajes decorativos (opcional).</li> <li>● Manta o cojín de regulación sensorial.</li> <li>●</li> </ul>	<p>niños durante el juego.</p> <p>Se les preguntara a los niños sobre su experiencia y que les gusto o no el juego.</p> <p>Se evaluará la efectividad del juego en el desarrollo en el desarrollo de habilidades motoras y de coordinación en los niños.</p>
--	--	--	---	--

<p>Anticipar movimientos para lograr el objetivo.</p>	<p><b>Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación (el porqué del aprendizaje)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Refuerzos positivos (stickers, aplausos, elogios).</li> <li>● Uso de personajes animados o una historia breve: “La rayuela mágica del bosque encantado”.</li> </ul> <p>Posibilidad de elegir colores o nombres para las casillas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué estrategias nos ayudarán a que todos los compañeros participen?</li> <li>○ ¿Cómo podemos mejorar la inclusión en nuestra escuela?</li> </ul> </li> </ul>	<p>les dice que cierren los ojos y se imaginen que esta en la playa oigan el cantar de los pájaros el ruido del barco de las olas</p> <p>Felicitarlos por el juego y se les pregunta sobre la experiencia.</p>		
<b>6. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA</b>		<b>ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA</b>		

Especificación(con y sin ) NEE	Semana	
<p>. . Discapacidad física: Limitaciones en la movilidad, fuerza o coordina con motora, amputaciones.</p> <p>Sensorial.-limitaciones en la: Visión, audición, ceguera, sordera o discapacidad auditiva.</p> <p>Discapacidad cognitiva: Síndrome de Down</p>	<p>Tema: Comunicación Visual y Lenguaje de Señas Básico</p>	<p>Accesibilidad dentro del colegio, curso tanto dentro y fuera del plantel.</p> <p>Equipamiento sillas, conos, pelotas de varios colores y tamaños.</p> <p>Materiales adaptados.</p> <p>Acompañamiento del docente y personal de auxilio.</p> <p>Ayuda visual. Sonido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Estructura visual clara</b> del espacio de juego.</li> <li>● Uso de un <b>horario visual</b> con imágenes para anticipar actividades.</li> <li>● <b>Apoyo de un compañero tutor</b> o adulto de referencia.</li> <li>● Reglas claras repetidas con apoyo visual.</li> <li>● <b>Rutinas predecibles</b> y transiciones suaves.</li> <li>● Posibilidad de un <b>espacio de regulación emocional</b> cercano.</li> </ul>

Estrategias para los padres de familia:

- **Incentivar el Uso de Lengua de Señas y Comunicación Bimodal:** Aprender y aplicar la lengua de señas en el hogar facilita la interacción con los niños y fortalece su integración en el entorno escolar.
- **Garantizar Recursos Visuales y Tecnológicos de Apoyo:** El acceso a pictogramas, subtítulos, herramientas digitales y dispositivos auditivos contribuye a una mejor comprensión y desarrollo educativo.
- **Modificar la Metodología y el Espacio Escolar:** Organizar el aula de forma inclusiva y aplicar estrategias visuales y colaborativas favorece la participación activa de los estudiantes con discapacidad auditiva.
- **Fomentar la Capacitación y Sensibilización Escolar:** Educar a docentes, compañeros y familias sobre la cultura sorda y la comunicación accesible promueve un entorno más empático e inclusivo.
- **Ajustar la Evaluación y el Currículo Escolar:** Adaptar los materiales y métodos de evaluación permite que los estudiantes demuestren sus aprendizajes de manera justa y adecuada a sus necesidades.

<b>EDAD Y NIVEL DE CAPACIDAD:</b>	Niños con capacidades especiales de 6 a 12 años. Nivel de capacidad moderado alto.	
<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
Lcdo. Nelson León T.		
<b>FECHA:</b> 00/04/2025		

Elaboración propia

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DUA				2024 - 2025	
<b>7. DATOS INFORMATIVOS</b>					
<b>NIVEL EDUCATIVO Y PARALELO:</b>	Cuarto de Básica Elemental "A"	<b>NÚMERO DE NIÑOS:</b>	17		
<b>DOCENTE:</b>	Lic. Nelson León Tovar				
<b>ASIGNATURA:</b>		<b>UNIDAD DE PLANIFICACIÓN :</b>	Estrategias de Comunicación Inclusiva y Participación Activa		
<b>TIEMPO ESTIMADO EN SEMANAS:</b>	4	<b>FECHA DE INICIO Y FINALIZACIÓN:</b>	00/04/2024	00/0242025	
<b>OBJETIVO ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	Desarrollar estrategias de comunicación inclusiva para fomentar la participación activa de los estudiantes con diversidad auditiva en el entorno escolar, promoviendo la equidad y la integración en el aula.				
<b>OBJETIVO ESPECIFICOS</b>	<p>Los alumnos participarán activamente en la construcción y vuelo de una cometa, mejorando la coordinación motora gruesa, la planificación de secuencias de acción y el trabajo en equipo, respetando turnos y normas de seguridad.</p> <p>Fomentar la participación y la inclusión de niños con capacidades especiales en actividades físicas.</p> <p>Desarrollar habilidades motoras y de coordinación en niños con capacidades especiales.</p> <p>Promover la interacción social y la comunicación entre niños.</p>				
<b>8. PLANIFICACIÓN</b>					

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>I</p> <p>identificar y aplicar estrategias de comunicación visual y gestual para favorecer la interacción y comprensión en estudiantes con diversidad auditiva. (Ref. LL.2.1.1.)</p> <p><b>Coordinación ojo-mano y motriz gruesa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lanzar la cometa, correr y sostenerla.</li> </ul> <p><b>Percepción visual y seguimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Seguir visualmente la cometa en el cielo, lo cual estimula la atención visual.</li> </ul> <p><b>Regulación sensorial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Adaptarse al viento, ruidos y movimiento.</li> </ul>	<p><b>Semana 2 - Tema: Inclusión y Participación en el Aula</b></p> <p>Inclusión y participación.</p> <p>Describir como se asegurar la inclusión y participación de todos los niños con capacidades especiales en los juegos.</p> <p>Enumerar las adaptaciones y modificaciones que se harán en el juego, para que sea accesible divertido para los niños con capacidades especiales.</p> <p>Apoyo y asistencia.-Describir como se proporcionará apoyo ya asistencia a los niños con capacidades especiales durante el juego como un asistente docente o padre de familia</p> <p><b>1. Representación (el “qué”)</b></p> <p><b>2. Acción y expresión (el “cómo”)</b></p> <p><b>3. Motivación e implicación (el “porqué”)</b></p>	<p>5'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Saludo y presentación del objetivo.</li> <li>– Mostrar vídeo ilustrativo (1’).</li> </ul> <p>10'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Explicación de materiales y pasos para construir la cometa.</li> <li>– Distribución de kits (papel, varillas, pegamento).</li> </ul> <p>15'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En parejas o tríos, ensamblar la estructura y decorar.</li> </ul> <p>– Uso de roles rotativos (pictogramas de pasos).</p> <p>– Vídeo corto mostrando la construcción y vuelo de una cometa.</p> <p>– Muestras reales de los materiales a usar.</p> <p>– Diferentes herramientas para sujetar el hilo (pinza, cinta).</p> <p>– Permitir que algunos dibujen o marquen su cometa en lugar de pintar.</p> <p>– Salir al patio o espacios abiertos constructor, vigilante de seguridad). Práctica de lanzamiento y lanzamiento.</p> <p>– Historia previa: “La cometa viajera que conoce lugares mágicos”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit por grupo: Papel ligero o bolsa plástica de colores</li> <li>• Dos varillas (paja o madera fina)</li> <li>• Cinta adhesiva y pegamento</li> <li>• Hilo resistente con bobina pequeña</li> <li>• Pictogramas de pasos (impresos)</li> <li>• Vídeo corto de demostración</li> <li>• Tarjetas de pasos (colores)</li> <li>• Zona de regulación sensorial (cojines, pelotas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación directa</b> de: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participación en la construcción y el vuelo.</li> <li>○ Comunicación y solicitud de ayuda.</li> </ul> </li> <li>• Respeto de turnos y normas de seguridad.</li> <li>• <b>Registro anecdótico:</b> breve nota sobre progreso individual.</li> <li>• <b>Autoevaluación guiada:</b> el niño señala con</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Es ideal para trabajar tolerancia a estímulos sensoriales del entorno.</li> </ul> <p><b>Desarrollo de la paciencia y la persistencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Intentar varias veces hasta lograr que la cometa vuele.</li> </ul> <p><b>Juego simbólico o representativo (si se trabaja con historia o personaje):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se puede integrar a una narrativa que favorezca el juego imaginativo y la comunicación.</li> </ul> <p><b>Colaboración y trabajo en equipo (si vuelan cometas entre varios):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Promueve el respeto por el espacio del otro y el logro conjunto.</li> </ul>		<p>- Elección del color del hilo por turnos.</p> <p>5'</p> <p>– Reflexión breve: “¿Cómo me sentí volando la cometa?”</p> <p>– Entrega de pegatina o sello de “Volador Estrella”.</p>	<p>- Elección del nombre de las cometas.</p> <p>- Refuerzos sociales (elogios, aplausos) y materiales (pegatinas).</p> <p>Pegatinas de refuerzo</p>	<p>pictogram a cómo se sintió al final.</p> <hr/>
---	--	--	---	---

9. ADAPTACIONES CURRICULARES		
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA
Especificación (con y sin NEE)	Semana 4	

<p>. Discapacidad física: Limitaciones en la movilidad, fuerza o coordina con motora, amputaciones.</p> <p>Sensorial.-limitaciones en la: Visión, audición, ceguera, sordera o discapacidad auditiva.</p> <p>Discapacidad cognitiva: Síndrome de Down, discapacidad intelectual leve o moderada.</p>	<p>Tema: Comunicación Visual y Lenguaje de Señas Básico</p>	<p><b>Estrategias específicas para niños con TEA</b></p> <p>Uso de intérprete de Lengua de Señas en actividades clave.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementación de materiales visuales y textos con apoyo gráfico.</li> <li>- Creación de grupos de apoyo para fomentar la interacción entre compañeros.</li> <li>- Uso de tecnología de apoyo, como aplicaciones de transcripción de voz a texto.</li> <li>-</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Horario visual</b> de la sesión, paso a paso, colgado en el aula.</li> <li>● <b>Modelado físico</b> por parte del docente o un compañero guía.</li> <li>● <b>Zona de regulación sensorial</b> cercana (cojín, pelotas anti-estrés).</li> <li>● <b>Instrucciones claras y concisas</b>, evitando metáforas; reforzar con señas o gestos.</li> <li>● <b>Turnos predefinidos</b> con tarjetas de colores que indiquen quién vuela y quién espera.</li> </ul>
<p>Estrategias para los padres de familia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Incentivar el Uso de Lengua de Señas y Comunicación Bimodal:</b> Aprender y aplicar la lengua de señas en el hogar facilita la interacción con los niños y fortalece su integración en el entorno escolar.</li> <li>- <b>Garantizar Recursos Visuales y Tecnológicos de Apoyo:</b> El acceso a pictogramas, subtítulos, herramientas digitales y dispositivos auditivos contribuye a una mejor comprensión y desarrollo educativo.</li> <li>- <b>Modificar la Metodología y el Espacio Escolar:</b> Organizar el aula de forma inclusiva y aplicar estrategias visuales y colaborativas favorece la participación activa de los estudiantes con discapacidad auditiva.</li> <li>- <b>Fomentar la Capacitación y Sensibilización Escolar:</b> Educar a docentes, compañeros y familias sobre la cultura sorda y la comunicación accesible promueve un entorno más empático e inclusivo.</li> <li>- <b>Ajustar la Evaluación y el Currículo Escolar:</b> Adaptar los materiales y métodos de evaluación permite que los estudiantes demuestren sus aprendizajes de manera justa y adecuada a sus necesidades.</li> </ul>		
<p><b>ELABORADO POR:</b></p>	<p><b>REVISADO POR:</b></p>	<p><b>APROBADO POR:</b></p>

Lcdo. Nelson León T.

**FECHA:** 00/04/2025

Elaboración propia

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DUA				2024 - 2025	
<b>10. DATOS INFORMATIVOS</b>					
<b>NIVEL EDUCATIVO Y PARALELO:</b>	Cuarto de Básica Elemental "A"	<b>NÚMERO DE NIÑOS:</b>	17		
<b>DOCENTE:</b>	Lic. Nelson León Tovar				
<b>ASIGNATURA:</b>	Cultura Física	<b>UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:</b>	Estrategias de Comunicación Inclusiva y Participación Activa		
<b>TIEMPO ESTIMADO EN SEMANAS:</b>	4	<b>FECHA DE INICIO Y FINALIZACIÓN:</b>	/04/2024	/04/2025	
<b>OBJETIVO ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	Desarrollar estrategias de comunicación inclusiva para fomentar la participación activa de los estudiantes con diversidad auditiva en el entorno escolar, promoviendo la equidad y la integración en el aula.				
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<p>Fomentar la participación y la inclusión de niños con capacidades especiales en actividades físicas.</p> <p>Desarrollar habilidades motoras y de coordinación en niños con capacidades especiales.</p> <p>Promover la interacción social y la comunicación entre niños.</p>				
<b>11. PLANIFICACIÓN</b>					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
Identificar y aplicar estrategias de comunicación visual y gestual para favorecer la interacción y comprensión en estudiantes con diversidad auditiva. (Ref. LL.2.1.1.)	<b>Semana 2 - Tema: Inclusión y Participación en el Aula</b>  Inclusión y participación.	JUEGO LAS COGIDAS  INICIO.  Calentamiento. (5 m)	Objetos para coger (pelotas, tollas, conos ,etc.)  Conos de colores, campo delimitado o marcado.	Se observará la participación y la interrelación de los niños durante el juego.	

## LAS COGIDAS, JUEGO INFANTIL TRADICIONAL



Describir como se aseguran la inclusión y participación de todos los niños con capacidades especiales en los juegos.

Enumerar las adaptaciones y modificaciones que se harán en el juego, para que sea accesible y divertido para los niños con capacidades especiales.

Apoyo y asistencia.-Describir como se proporcionará apoyo y asistencia a los niños con capacidades especiales durante el juego como un asistente docente o padre de familia.

- :
- ¿Qué estrategias nos ayudarán a que todos los compañeros participen?
- ¿Cómo podemos mejorar la inclusión en nuestra escuela?

Los niños realizarán un calentamiento ligero, (la canción pimpón es un juguete de cartón).

Se les explicará el objetivo del juego lo demostrará el docente.  
**APLICACIÓN.**

Los niños se formarán en el centro del patio formarán un círculo, el docente se encargará de coger a los chicos, solo con tocar a los chicos ya esta cogido y ese chico pasa al centro a coger.

Hacemos variante a los chicos se les dice que se ponga una camiseta de color diferentes y al que esta cogiendo se les indica el color que debe coger.

Otra variante a los chicos se les dará un silbato y el chico que está cogiendo

Compañeros con camisetas de diferentes colores.

Música, sonidos, silbatos etc.

**ADAPTACIONES .**  
**VISUAL.**-Objetos con diferentes texturas.

**AUDITIVA.**-Se utilizará señales visuales, colores.

**DISCAPACIDAD FISICA.**

Utilizar objetos más grandes, más ligeros fáciles de manejar.

- Colocar asientos de apoyo
- Pizarra
- Marcadores de colores
- Texto del docente y del estudiante
- Cuaderno de trabajo
- Carteles ilustrados
- Videos con subtítulos

Se les preguntará a los niños sobre su experiencia y que les gusta o no el juego.

Se evaluará la efectividad del juego en el desarrollo en el desarrollo de habilidades motoras y de coordinación en los niños.

		<p>tendrá que coger al que toca el silbato.</p> <p>VUELTA A LA CALMA.</p> <p>Se los sentara en el centro cogido de las manos y se les dice que cierren los ojos y se imaginen que esta en la playa oigan el cantar de los pájaros el ruido del barco de las olas</p> <p>Felicitarlos por el juego y se les pregunta sobre la experiencia.</p>	
--	--	---	--

**12. ADAPTACIONES CURRICULARES**

ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA
Especificación(con y sin ) NEE	Semana	
<p>. . Discapacidad física: Limitaciones en la movilidad, fuerza o coordina con motora, amputaciones.</p>	<p>Tema: Comunicación Visual y Lenguaje de Señas Básico</p>	<p>Accesibilidad dentro del colegio, curso tanto dentro y fuera del plantel.</p> <p>Equipamiento sillas, conos, pelotas de varios colores y tamaños.</p> <p>Materiales adaptados.</p> <p>Acompañamiento del docente y personal de auxilio.</p> <p>Ayuda visual. Sonidos.</p>

<p>Sensorial.-limitaciones en la: Visión, audición, ceguera, sordera o discapacidad auditiva.</p> <p>Discapacidad cognitiva: Síndrome de Down</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de intérprete de Lengua de Señas en actividades clave.</li> <li>- Implementación de materiales visuales y textos con apoyo gráfico.</li> <li>- Creación de grupos de apoyo para fomentar la interacción entre compañeros.</li> <li>- Uso de tecnología de apoyo, como aplicaciones de transcripción de voz a texto.</li> </ul>	
<p>Estrategias para los padres de familia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Incentivar el Uso de Lengua de Señas y Comunicación Bimodal:</b> Aprender y aplicar la lengua de señas en el hogar facilita la interacción con los niños y fortalece su integración en el entorno escolar.</li> <li>- <b>Garantizar Recursos Visuales y Tecnológicos de Apoyo:</b> El acceso a pictogramas, subtítulos, herramientas digitales y dispositivos auditivos contribuye a una mejor comprensión y desarrollo educativo.</li> <li>- <b>Modificar la Metodología y el Espacio Escolar:</b> Organizar el aula de forma inclusiva y aplicar estrategias visuales y colaborativas favorece la participación activa de los estudiantes con discapacidad auditiva.</li> <li>- <b>Fomentar la Capacitación y Sensibilización Escolar:</b> Educar a docentes, compañeros y familias sobre la cultura sorda y la comunicación accesible promueve un entorno más empático e inclusivo.</li> <li>- <b>Ajustar la Evaluación y el Currículo Escolar:</b> Adaptar los materiales y métodos de evaluación permite que los estudiantes demuestren sus aprendizajes de manera justa y adecuada a sus necesidades.</li> </ul>			
<p><b>EDAD Y NIVEL DE CAPACIDAD:</b></p>	<p>Niños con capacidades especiales de 6 a 12 años. Nivel de capacidad moderado alto.</p>		
<p><b>ELABORADO POR:</b></p>	<p><b>REVISADO POR:</b></p>	<p><b>APROBADO POR:</b></p>	
<p>Lcdo. Nelson León T.</p>			
<p style="text-align: center;"><b>FECHA:</b> 00/04/2025</p>			

Elaboración propia

## Instrumento

### Test de Evaluación Pre/Post Intervención

**Instrucciones:** Marque la opción que mejor describa el comportamiento del estudiante en relación con cada afirmación.

Escala:

1 = Nunca  
2 = Frecuentemente  
3 = Siempre  
4 = Siempre

#### **Dimensión 1: Participación en el aula**

El estudiante demuestra interés al participar en actividades grupales

El estudiante se involucra activamente en las dinámicas del aula

El estudiante sigue instrucciones durante los juegos o actividades colectivas

El estudiante muestra iniciativa para integrarse a los juegos sin necesidad de ser llamado

El estudiante se mantiene siempre atento y enfocado durante las actividades lúdicas

#### **Dimensión 2: Integración social**

El estudiante interactúa de forma respetuosa con sus compañeros

El estudiante es aceptado por sus compañeros durante los juegos

El estudiante comparte materiales y turnos de manera cooperativa

El estudiante solicita ayuda o colabora con otros durante las actividades

El estudiante muestra señales de disfrute al participar con sus compañeros en los juegos

1 2 3 4

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

*¡Evolución académica!*

@UNEMIEcuador

