

**Lúdica, juego e inclusión: Transformando realidades en la  
sede Antonia Santos II del Colegio Kennedy IED**

Trabajo de grado presentado para optar el título de

Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Director: Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Nora Mercedes Bustos Suescún

Junio de 2020

**Resumen:**

El planteamiento de los entes reguladores de la educación de nuestro país frente a la educación inclusiva es subsanar las falencias y vacíos que prevalecen en ésta, y hacer valedero el derecho a la educación de esta población. En este sentido se propone la lúdica y el juego como una asertiva estrategia, que sea considerada como un recurso didáctico que permita la inclusión educativa de niños con déficit cognitivo en la escuela regular, teniendo en cuenta las distintas facetas del ser, sus derechos constitucionales, su formación holística de aprender y tomar como herramienta sus capacidades para un aprendizaje duradero, significativo y tangible, lo que conllevaría a una verdadera inclusión educativa en sus distintas facetas del ser.

En esta propuesta se persigue plantear alternativas y estrategias concernientes a diseñar e implementar el juego y la lúdica como un recurso didáctico que posibilite las prácticas de una verdadera inclusión, y que propenda para que sea implementado como base de todo proceso de aprendizaje, en el cual se desarrollan habilidades y capacidades innatas en el ser y conllevan a la mejora de procesos, creando y construyendo un nuevo ser, feliz y en ascenso.

**Palabras clave:** Educación Especial, lúdica, juego, inclusión

## **Abstract**

The approach of the regulatory entities of our country's inclusive Education Is To correct the short coming and blank spaces prevailing in this one , and make valid the right of education in this population. In this sense ludic and playful is proposed as an assertive didactic strategy to be consider as A didactic resource that allows the educational inclusion of children with cognitive deficit in an average school, taking into account the different faces of being, it's right, the capacity for a lasting learning, significant and tangible which would lead to a true educational inclusion in its different faces of being.

This proposal seeks to choose alternatives and strategies concerned to design an implement the play and ludic As a didactic resource which will allow the practice of true inclusion and promote to be implemented as a base in the whole learning process in which it will develop abilities and inner capacities of the being and we lead to better the process creating and building a new human being happy and rising .

**Key words:** Special Education, playful, game, inclusion

## Tabla de contenido

1. Problema .....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación de la pregunta.....	3
1.3.1. Objetivo General: .....	3
1.3.2. Objetivos específicos .....	3
2. Antecedentes .....	7
3. Marco referencial y teórico .....	9
4. Línea de investigación .....	14
4.1. Instrumentos.....	15
5. Estrategia de intervención.....	15
Evaluación.....	19
6. Conclusiones .....	20
Recomendaciones. ....	21
7. Referencias.....	22
Anexos .....	24

## 1. Problema

A continuación, se dará a conocer el problema y su planteamiento, base de la propuesta de intervención a trabajar.

### 1.1. Planteamiento del problema

La escuela se ha reconocido a través del tiempo como una de las instituciones más importantes en la consolidación así como de desarrollo de la sociedad, ésta siempre se ha pensado como el símbolo de la integración y la igualdad social, se le debería repensar como la gestora de la experiencia escolar del hombre y es comparada muchas veces como un segundo hogar, donde se llevan a cabo procesos de enseñanza - aprendizaje que contribuyen a los dados al interior de la familia en una integración social del ser, pero aun así y pese a esto, el contexto escolar también es un escenario de exclusión y vulneración de los derechos humanos.

Es necesario conocer todos los procesos que tienen que atravesar los niños de NEE (Necesidades Educativas Especiales) para acceder a un espacio escolar que los reciba y les proporcione una educación de calidad de acuerdo con sus condiciones o limitaciones, ellos han sido estigmatizados por poseer patologías que los ponen en desventaja cognitiva con los otros niños, o por tener conductas o síndromes que no les permiten interactuar de manera normal con sus compañeros de clase. Esta sería una de las principales razones, porque existen otras características en los limitantes para ser aceptados, en el peor de los casos por ser pobres, indígenas, migrantes o de “raza diferente”

Cuando se establece la ley estatutaria 1618 de 2013 que pretende garantizar y asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con discapacidad mediante la adopción de medidas de inclusión, acción afirmativa y de ajustes razonables así como el eliminar toda forma de discriminación por razón de discapacidad, se empezaron a realizar proyectos que atenderían únicamente a estos niños de manera individual pero que pertenecieran a un grupo escolar y para ello se necesitaban maestras de apoyo especializadas que implementaran un plan de trabajo particular para ellos.

Cabe anotar que, en ese proceso no se tenía en cuenta la institución ni las condiciones que esta tuviese, simplemente se envían y de manera automática se matriculan e inician su proceso de enseñanza aprendizaje sin miramientos ni condiciones ajustadas a sus necesidades. La maestra de apoyo se limita a sacarlo de clase y a hacerle una atención no mayor a 30 minutos, lo que en realidad perjudica su aprendizaje ya que lo aísla del grupo.

No es desmeritar el proceso de las maestras de NEE, sino repensar el trabajo para que este realmente sea de inclusión y no de exclusión como se ha venido realizando, ya que de manera indirecta se rotula a estos infantes y el mismo grupo los determina como los “niños especiales”, sin reconocer el amplio sentido de la expresión y que todos los niños son realmente especiales. Se ha implementado el PIAR (Plan Individualizado de Ajustes Razonables) desde el trabajo de inclusión, pero es una propuesta básica que al sacar al niño de su aula marca aún más la diferencia entre el grupo, además las actividades son muy básicas en su contenido, lo que desmotiva y apaga el interés del niño que lo trabaja, ligado a que se distancia de la clase del curso y esto fomenta el atraso así como la distracción en su proceso de aprendizaje en el aula regular.

La escuela ha incorporado a niños con necesidades especiales al aula de estudiantes regulares, se han adaptado currículos, creado esquemas, dado capacitación, todo para hacer posible esta inclusión; el niño con dificultades debe “encajar” en la educación regular; pero por qué no cambiar, por qué no al contrario que el aula en general se adapte y modifique su estructura macro a las necesidades de los niños con educación especial y esto ayudaría más a una verdadera inclusión. Este es el ideal y señala la esencia del planteamiento del proyecto ya que es el aula la que se debe adaptar a las necesidades de los niños de inclusión, puesto que, al hacerlo se favorecen los procesos de aprendizaje de todos teniendo en cuenta sus necesidades y diferencias.

Este es el problema para tratar ya que las políticas educativas han establecido la inclusión en el aula regular sin distingo de discapacidades ni déficits en estos estudiantes y las

herramientas que hay, aunque son buenas, no cumplen el objetivo en su totalidad y generan conflicto entre maestros y los niños al no sentirse incluidos.

La población del colegio Antonia Santos II es diversa y densa, lo que conlleva a ser un factor problema la inclusión de estos niños al aula regular, creando barreras y distanciamiento del grupo en general. No hay una educación acorde a las necesidades de estos niños que promueva cambios para lograr el objetivo de aprendizaje desde sus necesidades, y más allá de eso, que sean reconocidos como estudiantes capaces y con posibilidades.

## 1.2. Formulación de la pregunta

Con el fin de llevar a cabo el desarrollo del presente documento, la pregunta que orienta su propósito es: ¿Cómo implementar la inclusión de los niños con déficit cognitivo en el aula de clase, del grado tercero de educación básica primaria, de la sede Antonia Santos II del colegio Kennedy IED?

## 1.3. Objetivos

### 1.3.1. Objetivo General:

Diseñar e implementar estrategias lúdicas tendientes a lograr la inclusión de los estudiantes con déficit cognitivo al aula regular.

### 1.3.2. Objetivos específicos

- a. Establecer estrategias lúdicas para un buen ambiente de aprendizaje de los estudiantes de inclusión en el aula de clase del grado tercero.
- b. Incorporar estrategias lúdicas para elevar la calidad de aprendizaje en los estudiantes de inclusión al interior del aula de clase de tercero de primaria.

- c. Evaluar las estrategias lúdicas implementadas al interior del aula de grado tercero y corroborar su efectividad en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de inclusión.

#### 1.4 Justificación

La inclusión se ha ido construyendo sobre el imaginario de que todos somos iguales, con los mismos derechos, al igual que debemos ser valorados y respetados según el mandato de la constitución. Pero la inclusión va más allá, esta se debe referenciar desde la calidad educativa con equidad en los distintos contextos en que se desarrollan las personas “etiquetadas” como diferentes para lograr un desarrollo de sus capacidades.

Las nuevas políticas de educación establecen normas que abarcan las poblaciones con discapacidad tales como déficit cognitivo, síndrome de Down, autismo, síndrome de asperger; incluidos dentro de un aula regular, pero la realidad que se ha dado en la experiencia diaria del colegio Kennedy en la sede B es estigmatizar y volverse un problema para el maestro. Suena disonante y cruel, pero es lo que se vive hoy desde la implementación de la ley que pone barreras en el proceso de aprendizaje, para ser integrados y tratados equitativamente.

Aquí vale hacer una digresión: la sociedad se ha caracterizado por ser desintegrada y fragmentada debido a la inequidad que existe, además que las políticas nacionales que socavan cada vez más esa brecha de desigualdad generan altos índices de exclusión. Tedesco (2004) señala que una de las tendencias más fuertes de la economía es el aumento de las desigualdades, la segmentación espacial y la fragmentación cultural de la población. Es desde aquí que se debe reflexionar e interiorizar que la educación inclusiva lleva implícito un derecho fundamental: el de ser tenida en cuenta como una educación de calidad, impartida a todos de manera equitativa y pertinente.



Hace unos años atrás, en la época de los 80s, los niños con déficit o discapacidad eran estigmatizados desde su familia por tener esa condición, era muy difícil lograr educación de calidad para ellos y la academia aún no estaba preparada para asumir ese reto, hoy la historia se reescribe al ver el potencial que tienen, además de demostrar lo positivo que puede ser integrarlos a la escuela regular sin rótulos ni señalamientos y asumirlos como un estudiante más con ganas de aprender.

Durante mucho tiempo se han dado movimientos y reformas educativas en pro de la equidad, la calidad y cobertura en aras de un acceso universal a la educación para todos. Al tener como premisa esto se han implementado ajustes que conllevan a rediseñar la estructura de currículos, pero aún falta mucho, en especial en lo relacionado con la inclusión en cuanto el concientizar, capacitar y ampliar ese imaginario de los maestros hacia la realidad de un aprendizaje claro y preciso para todos y cada uno de los niños que se tienen en el aula. El apoyo de directivos, padres y personal especializado es importante para lograr este propósito.

Acéptese o no se sigue en una inequidad total y más aun con aquellos que presentan dificultades para su proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que los maestros no cuentan con los recursos necesarios para soportar las distintas deficiencias y discapacidades que llegan día a día para incluirlos en un aula con muchos estudiantes, de distintas condiciones y sin las herramientas adecuadas para poder lograr el que dicha inclusión sea asertiva, adecuada y equitativa.

Mas allá de esto, están las diferentes discapacidades que llegan y que no se conoce su génesis y queda el maestro limitado por no tener el previo conocimiento de las herramientas a usar en estos casos, lo que conlleva a la realización de actividades de forma general sin tener en cuenta las diferencias y necesidades de este tipo de población generando deserción, indiferencia así como el atraso en el proceso de aprendizaje. Es aquí donde se puede revertir el orden dado. No encajar a los niños con NEE al aula regular, sino que esta se rediseñe y adapte a ellos para que realmente sea una educación incluyente y se vea la calidad y asertividad en los procesos, es así como que desde la creación de ambientes, estrategias y actividades lúdicas, creativas y

planeadas se puede lograr que no se haga un distingo entre los estudiantes sino transmitir una educación que genere cambios.

Cabe señalar que, desde la Secretaría de Educación de Bogotá se han dado capacitaciones para conocer sobre las distintas discapacidades y déficits que llegan, pero una charla de 20 minutos no es lo ideal para poder diseñar e implementar estrategias concernientes a la población que se trabaja en el colegio. Al llegar a este punto, es necesario repensar un poco lo trabajado en años anteriores donde el docente se limitaba solo a flexibilizar un poco el currículo y darle una nota básica para que los estudiantes con NEE fuesen pasando de año en año, pero a su vez se iban descartando las posibles habilidades de muchos niños, que aun a pesar de sus discapacidades y déficits, poseen y son ocultas por un inadecuado manejo al interior de las instituciones.

Es importante agregar que, hay apoyo desde las educadoras especiales pero la cantidad de situaciones rebosan su capacidad ya que esta población ha sido remitida a la institución por la calidad en los procesos llevados a cabo en distintos contextos y se ha generado una afluencia de diversos casos, situación que lleva a realizar esta propuesta de intervención para dar una respuesta adecuada a las necesidades que se tienen en el colegio Kennedy, sede B Antonia Santos II y ver cada niño, independiente de su condición, para ser tratado como igual.

## 2. Antecedentes

A continuación, se relacionan tres antecedentes directamente relacionados con esta propuesta. Dos de ellos son investigaciones nacionales y uno internacional. En relación con los antecedentes locales, son realizados por docentes e investigadores de la Fundación Universitaria Los Libertadores sobre el tema del uso de la lúdica como dinamizadora del proceso de enseñanza - aprendizaje en grupos con niños de inclusión, y allí se encuentran un gran número de estudios relacionados con este tema de trabajo los cuales son tomados como referentes para el desarrollo del proyecto.

El proyecto de las docentes Acosta & Romero (2016) titulado “La ronda como elemento lúdico para la inclusión de los niños con necesidades educativas especiales(NEE) del grado 202 jornada mañana en el IED Toberín, sede C” plantea desarrollar propuestas fundamentadas en la lúdica y el juego como dimensiones humanas, experiencias que median las interacciones sociales que, además, contribuyen a la construcción cultural y propicia procesos de pensamiento unido a esto la integración de todos los niños en un solo ambiente de aprendizaje y sana convivencia. Cada uno de estos elementos son fundamentales en los procesos de inclusión.

Por otra parte, el proyecto titulado “Poniendo tus manos en las mías” de los docentes investigadores Nossa, Pedraza & Vacca (2016) quienes plantean estrategias que fortalezcan el trabajo y la aceptación hacia la población con NEE por medio de la lúdica en la Institución Educativa Técnico San Martín de Tours. Los investigadores buscaban la aceptación, no solo de estudiantes sino de maestros y padres de familia, en aras de mejorar la calidad de vida de estos estudiantes de NEE, su integración a la comunidad basadas en principios de igualdad, diversidad y desarrollo social, teniendo como punto de trabajo la aplicación de actividades lúdicas.

Partiendo de la exploración realizada a siete antecedentes de índole internacional, que hacían énfasis en el uso del juego en el aula para orientar procesos de enseñanza – aprendizaje, así como investigaciones de la inclusión en el aula, se seleccionó para esta investigación el proyecto titulado “El juego tradicional como herramienta de inclusión en el ámbito educativo” de

Arnedo (2016) producto como trabajo de Fin de Grado en Educación Primaria en la Universidad de La Rioja. Su estudio fue desarrollado desde el área de Educación Física con el fin de abordar las necesidades individuales de los alumnos a través de los juegos tradicionales. Aquí se establecen y orienta la diferencia entre integración e inclusión, elementos esenciales que se establecerán a lo largo de este documento. De forma concluyente, el autor determinó la importancia del juego tradicional para la inclusión al involucrar las familias en el proceso por ser actividades que ellos conocen y que se realizan en espacios extracurriculares.

### 3. Marco referencial y teórico

El acercamiento teórico al proyecto se hace teniendo en cuenta dos autores internacionales, Mel Ainscow y Lani Florián, docentes expertos en inclusión. De igual manera se definirán los conceptos de lúdica, juego e inclusión desde la mirada de varios autores. La propuesta del PID titulada: “Lúdica, juego e inclusión: transformando realidades en la sede Antonia Santos II del colegio Kennedy IED” tiene como intención diseñar a través de la lúdica y el juego, estrategias que permitan dinamizar e integrar a los niños de inclusión en los ambientes de clase del curso tercero de primaria en el colegio Antonia Santos II.

El trabajo realizado en el aula de tercero presenta dificultades en el desarrollo de sus actividades con los niños con discapacidad que pertenecen al grupo ya que la planeación y ejecución va encaminado a una educación regular, dejando postergados a los niños con discapacidad, además los tiempos son complejos, y los espacios para la implementación de la lúdica y el juego son reducidos. En razón a esta situación y otras características del contexto de la IE, se busca a través de la lúdica y el juego, diseñar estrategias que realmente transformen realidades de los niños de inclusión y tengan un aprendizaje acorde a sus necesidades, así como de su ritmo de trabajo, que sea motivante y dinamizador e igualmente que el docente desde su quehacer lo haga sentir dentro de un proceso.

La dificultad que los estudiantes con NEE tienen en la comprensión de temáticas, en el seguimiento de instrucciones y la baja asociación con las distintas actividades y su ejecución, son solo algunas de las situaciones que se presentan cada día. Se sabe que los niños que están en la IE poseen distintas discapacidades ante habilidades como el saber leer, comprender, seguir instrucciones y manejar unos tiempos adecuados en la realización de sus tareas, en razón por lo cual se plantea el desarrollo de este proyecto a través de la pregunta:

¿Cómo implementar la inclusión de los niños con déficit cognitivo en el aula de clase del grado tercero de educación básica primaria de la sede Antonia Santos II del colegio Kennedy IED?

Por tanto, en el desarrollo del presente proyecto se busca diseñar una estrategia que incluya actividades y material lúdico, juegos y talleres para el proceso de aprendizaje de los

estudiantes con déficit cognitivo del grado tercero del IE Antonia Santos II. Para lograr un mayor conocimiento en el desarrollo de este trabajo se han indagado diferentes referentes teóricos y trabajos realizados por investigadores y docentes relacionados con la lúdica, el juego y la inclusión en niños pequeños. En ese orden de ideas se tienen los siguientes autores como referentes:

Para empezar Mel Ainscow (2003) catedrático emérito en la Universidad de Manchester, referente mundial de la inclusión, el cual afirma que “la inclusión es una búsqueda interminable de formas más adecuadas de responder a la diversidad” (p.12) es esa la razón de una verdadera inclusión en el aula, convivir con la diferencia, aprender de ella convirtiéndola, es un factor positivo de cambio y de aprendizaje dentro del salón de clases, esto aplicable tanto para docentes como para estudiantes. Afirma también que la inclusión “se centra en la identificación y eliminación de barreras” (p.13) es desde allí que se debe implementar y aprovechar toda la información que se tenga frente a este término para poder romper paradigmas frente al manejo de la inclusión en el aula.

También enfatiza en varios términos como participación, asistencia y rendimiento de los estudiantes, indispensables para crear ambientes de aprendizaje óptimos y se vean los resultados en todos los estudiantes del aula de manera efectiva y asertiva. Esto refuerza la idea de lograr transformar el sistema escolar que contemple a todos los estudiantes y por ninguna razón se puede quedar por fuera ninguno, que sería lo deseado cuando de trabajar inclusión se trata. Su posición frente a la inclusión debe ser en la igualdad ya que todos merecen una justa oportunidad y son los docentes la clave del cambio para una justa inclusión. Su posición frente a la inclusión considerándola como el mayor reto que tienen las escuelas, dice "en la práctica la labor nunca finaliza. Se trata de aprender a convivir con la diferencia y de aprender a aprender de la diferencia” (p.12) es desde esta propuesta el desafío para lograr que partiendo del docente hasta los demás integrantes de la institución se pueda llegar a una inclusión de calidad respetando y valorando la diferencia.

La profesora de la Universidad de Edimburgo, Lani Florian (2004), conocida por su trabajo en el concepto de pedagogía inclusiva como una forma de trabajo que puede mejorar los resultados educativos para todos y la formación de docentes para la educación inclusiva, plantea cómo los altos niveles de inclusión pueden ser compatibles con los altos niveles de logro de los niños. Combinar grupos de niños no solo es posible, sino que también es esencial para que todos los niños tengan la oportunidad de participar plenamente en la educación. Afirma que “las estrategias de enseñanza y las intervenciones que han sido diseñadas para atender a una discapacidad en específico o a una necesidad educativa especial han resultado benéficas para otros” (p.29), aquí radica la esencia de la propuesta a desarrollar donde la educación sea de manera igualitaria sin desconocer las diferencias y necesidades de cada uno de los estudiantes.

Enseñar es un arte el cual se transmite con dedicación, amor y mucha vocación para poder llegar al corazón de los educandos; es sensibilizar el alma y la razón para lograr un proceso constructivo además de permanente, que trascienda y de sus frutos sin distingo alguno. Es por ello por lo que al trabajar la inclusión se deben tener en cuenta estos valores para involucrar a toda la comunidad educativa en los procesos de enseñanza – aprendizaje desde la inclusión.

La inclusión en el aula regular debe ser de manera natural y sin estigmas. La educación es un derecho y por lo tanto debe ser impartida de manera igualitaria y equitativa para todos los niños. Una estrategia que involucra a todos de manera equitativa es a través de la lúdica y el juego, es con estos que se involucra el aprendizaje de manera motivante e interesante. Partamos de estos conceptos:

La lúdica ha permeado la esencia de nuestras manifestaciones culturales y reconocemos el papel de esta en todas nuestras tradiciones, creencias y costumbres de nuestro país. Etimológicamente nos remite al juego, (ludo-juego), pero no solo se limita a juego, esta está ligada a la experiencia cultural, a las experiencias del entorno del sujeto y a sus vivencias diarias. Es en este sentido que la lúdica hace parte de la esencia y conformación del sujeto, de su arraigo,

de su cultura pues sus valores, sus creencias y hasta la normatividad a que se establecen en un contexto determinado marcan la relación que se da con otros permitiendo configurar las representaciones de sí mismo y su realidad, es allí donde la experiencia de vida juega un papel importante en el reconocimiento de sí, como pieza de una sociedad y a su vez resignificar su existencia partiendo de la experiencia y las distintas vivencias.

Muchos autores han estudiado de la lúdica y su importancia, afirman que esta es un componente que ha permitido conocer a través de la experiencia vivida la manera en que ha evolucionado la humanidad y la sociedad planteando la relación sujeto - lúdica como un proceso inherente al desarrollo humano en todas sus dimensiones, la lúdica está ligada a la cotidianidad en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (Giménez citado por Posada, 2014, p 27), entendiendo las relaciones sujeto - sociedad y el contexto mediato en que ellos están. Es desde aquí que se enmarca la relevancia de la lúdica en los procesos no solamente sociales sino intrínsecamente en los de aprendizaje del niño.

Según Bolívar (1998) “la lúdica es una dimensión del desarrollo del ser humano y por tanto es tan importante como las dimensiones cognitiva, física y psicológica”. Es un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, y quizá se podría afirmar que a mayores posibilidades de expresión (entendido como vivencia de lo lúdico) y satisfacción lúdica (como respuesta positiva a una necesidad del ser humano), se manifestarán mejor salud y bienestar.

Yáñez (2007) señala “la lúdica como un movimiento inherente al ser humano a su desarrollo psicosocial” (p.1) que se presenta en el mismo desarrollo de la humanidad compartiendo emociones como gozo, satisfacción, imaginación, placer y creatividad entre otros; sentimientos y emociones tan necesarias en el proceso de aprendizaje de los niños y que hacen de este un proceso llamativo y significativo.



Díaz (2001) por su parte define “la lúdica como una expresión de la subjetividad y la emocionalidad del sujeto, pues de lo contrario no se caracterizaría en relación con la recreación, el placer y la alegría” (p.12). Para este autor la lúdica no es una práctica cognoscitiva ya que no responde a una actitud ni reflexiva ni racional, pero desde el trabajo a realizar es relevante ya que emociona y desinhibe al niño y esto repercute en una interacción más cercana a su aprendizaje. La lúdica como dimensión o como parte, se refiere a la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y proyectar sentimientos, orientados hacia el entretenimiento y el gozo.

Otro factor determinante en lograr una inclusión efectiva y de calidad es a través del juego. Estrategia que se implementa en el diario vivir de los niños y deja una huella positiva y significativa en su aprendizaje. Varios autores resaltan su concepto y su efectividad, no solo en el trabajo pedagógico sino, en la vida misma del ser. El juego es tan antiguo como la humanidad, desde culturas ancestrales era utilizado como medio para unir, celebrar e incluso para los rituales. Un ejemplo es el juego de la pelota mesoamericana que se celebraba tanto en la vida cotidiana como en celebraciones religiosas. Éste ha evolucionado a medida que el ser y la sociedad se han transformado y modificado de acuerdo con los distintos contextos y la manera de relacionarse entre sí.

Huizinga (1980) dice que “el juego es concebido como una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo”, considera el juego como la génesis y desarrollo de la cultura, ya que esta tiene un carácter lúdico, considera además que la convivencia humana y todas sus ocupaciones están impregnadas de juego. Es a través de este, que una cultura manifiesta sus costumbres y festividades mostrando el imaginario de su población. Desde allí que retomó este pensamiento ya que en el niño el juego es esencial para su desarrollo y genera motivación, interés y significación en cualquier proceso en que se manifieste el juego, en este caso en su aprendizaje.

El juego es infaltable en el desarrollo de las sociedades ya que de manera colaborativa involucra la participación de otros, el encuentro con otros, lo que genera socialización e

interacción la cual inicia desde que se nace y se desarrolla durante toda la vida, factor importante en la escuela donde se enfatiza en lo colectivo por encima de lo individual al crearse lazos de respeto, colaboración y ayuda dejando de lado las diferencias y tratando al otro por igual. A través del juego el niño descubre cómo funcionan las cosas, lo que se puede hacer o no con ellas, inmerso en el juego puede descubrir las normas que pueden regirlo.

Ruiz (1992) define el juego como “una actividad global e integradora en la que el niño o la niña se siente parte importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que parece de una realidad cercana a él y de sus experiencias más significativas”. El juego es considerado uno de los primeros lenguajes que desarrolla el niño, es por ello que cobra relevancia en este proyecto ya que es a partir del juego y la lúdica como estrategias para una inclusión de calidad y asertiva para los niños con déficit, ya que no es incluir igualitariamente sino darle a cada uno de acuerdo a sus necesidades.

Para orientar el concepto de la estrategia se parte del significado que la RAE señala como el arte para dirigir un asunto, donde desde el aula se debe tener presente que justamente esa habilidad la posee el docente quien da un enfoque certero a cómo se van a orientar las actividades para poder dar un resultado satisfactorio a la enseñanza. García y Cañal de León (1995) reafirman esta percepción y definen la estrategia de enseñanza como una estructura organizada de actividades de enseñanza que se relacionan a través de esquemas organizados con características específicas, particulares y determinadas a un fin. Es así como desde esta investigación se plantea una estrategia que aporta una serie de acciones definidas, que permitirán desde el juego un cambio para hacer de la inclusión una verdadera transformación de realidades para los niños con NEE.

#### 4. Línea de investigación

Para el desarrollo de esta propuesta se toma la línea de investigación de la universidad de pedagogía currículo y evaluación, cuyos ejes fundamentales son evaluación, aprendizaje y currículo, imprescindibles cuando se trabajan para buscar la calidad y la formación pedagógica,

cuya responsabilidad está en la evaluación permanente para cualificar procesos educativos propendiendo en índices de alta calidad. La educación es concebida en esta línea de investigación como un proceso complejo, inacabado e incierto que requiere de la evaluación para ver logros y oportunidades. Así mismo, ésta es concebida como parte integral del proceso educativo y es allí donde se retroalimentan cada una de las actividades planteadas en la estrategia.

Para la propuesta que se trabajará es necesario, así como relevante, abarcar estos elementos ya que además de ser un trabajo pedagógico y de aprendizaje es vital retroalimentarla con la evaluación la cual lleva a nuevos retos y desafíos, a crear nuevas estrategias y vislumbrar muchas oportunidades en especial para los niños de inclusión que han sido invisibilizados durante mucho tiempo en nuestra sociedad y en el entorno escolar.

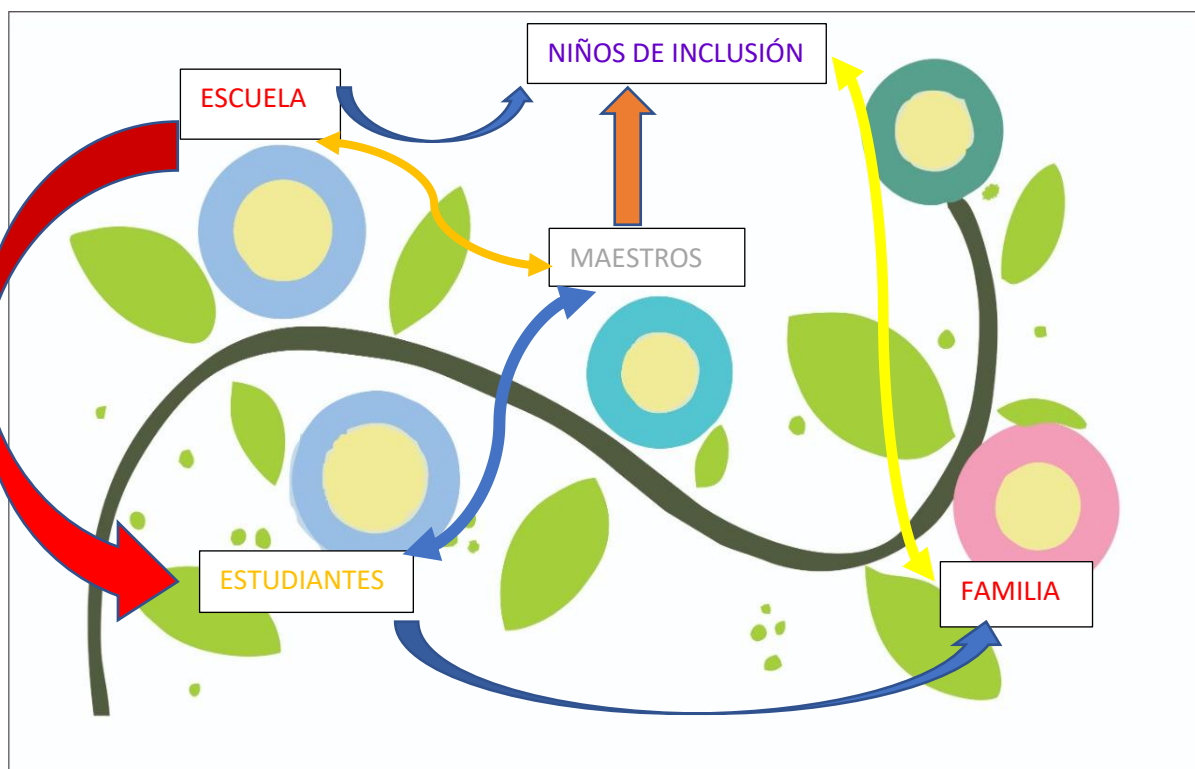
#### 4.1. Instrumentos

Esta investigación, por sus rasgos descriptivos, consiente darle un enfoque de carácter cualitativo donde el investigador puede recolectar información a través de diversos instrumentos que permiten obtener datos cercanos al sentir de padres como estudiantes del grado tercero del colegio Antonia Santos II, y tener esta información como línea base del trabajo a realizar en esta propuesta. Para poder realizarla se crearon dos encuestas cualitativas de satisfacción con relación a el contexto escolar tanto de los niños (ver Anexo 1), como la percepción que tiene los padres frente al grupo de compañeros de su hijo (ver Anexo 2).

#### 5. Estrategia de intervención

Al establecer a la estrategia como un conjunto de actividades estructuradas con un fin, se presenta esta propuesta tanto para docentes como para al grupo en general y para los niños de inclusión, para así poder tener una visión holística de lo planteado

## ESQUEMA DE RUTA DE INTERVENCIÓN



Lúdica, juego e inclusión: Transformando realidades en la sede Antonia Santos II del Colegio Kennedy IED			
Título de la estrategia		Conociendo y viviendo la inclusión	
CONTEXTO	La propuesta a trabajar en el PID contempla tres momentos: la formación de docentes acerca de la inclusión, el acercamiento de los niños de inclusión al grupo y la lúdica y el juego como herramienta de inclusión en el aula.		
PROPÓSITO	Generar espacios adecuados para la socialización del concepto de inclusión, lúdica y juego, así como a través de ellos: docentes y estudiantes, vivencian estrategias conducentes a lograr un ambiente de aprendizaje inclusivo.		
MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS

<p><b>Formación docente</b></p>	<p><b>1.Rompiendo paradigmas.</b> Partiendo de los conceptos que traen los docentes acerca de la inclusión y como se manejaría en el aula.</p> <p><b>2.Socialización del imaginario del término inclusión.</b> A partir de ésta, se hará la reconceptualización abordando los distintos autores trabajados, definimos y conceptuamos el término inclusión.</p> <p><b>3.Creación de un juego en línea a través de la gamificación sobre inclusión.</b> Se dará a conocer la gamificación y como implementarla en la creación de juegos en línea que sean incluyentes en el abordaje de las distintas temáticas.</p>	<p>1 sesión por mes de una hora</p>	<p>Lotería de conceptos Video Computadores</p>
<p><b>Acercamiento de los niños del aula a los niños de inclusión</b></p>	<p><b>1.Juego de roles.</b> Yo soy tu, tú eres yo. Juego entre estudiantes para lograr conocimiento y un acercamiento que integre e incluya al otro.</p> <p><b>2.Juego Yo me llamo.</b> Se hacen grupos de máximo 5 estudiantes y en cada grupo un niño de inclusión, cada uno con su letrero con su nombre, se presentará</p>	<p>2 sesiones por semana (lunes y viernes)</p>	<p>Estudiantes Cartones con el nombre Cartas para escribir.</p>

	<p>diciéndolo, van progresivamente repitiendo los nombres dados. Los niños con DC su memoria es a corto plazo de ahí el recurso de llevar el nombre por escrito para utilizar la memoria visual también tratando de no equivocarse en su orden.</p> <p><b>3.Mi mensaje es para...</b></p> <p>Se utilizarán los cartones con los nombres como recurso, en el mismo grupo, se pondrán boca abajo, y cada uno escogerá un cartón tratando de que no le quede su nombre, a esa persona que le salga le escribirá un mensaje resaltando lo importante es tenerlo en el aula.</p>		
<p><b>Lúdica y juego:</b> mi estrategia para ser inclusivo</p>	<p><b>1.Padrinazgo y madrinazgo con los estudiantes en las clases regulares.</b> Los niños de inclusión tendrán un padrino o madrina en el trabajo pedagógico en el aula, para favorecer su aprendizaje.</p> <p><b>2.Afianzamiento de conceptos a través de juegos en línea.</b> Se elaborarán juegos en línea utilizando la gamificación, de acuerdo con la temática de cada clase la cual sirve de afianzamiento y evaluación.</p> <p><b>3.Elaboración de evaluación general</b></p>	<p>En los horarios de las clases de español. De las cinco horas semanales se trabajarán dos cada semana durante el primer semestre.</p>	<p><b>Estudiantes.</b> <b>Computadores</b> <b>Tapiz del aula</b> <b>Fichas simbólicas de puntaje.</b></p>

	<p><b>en el tapiz del salón.</b></p> <p><b>En el aula se realizará la retroalimentación positiva de los logros e los niños con “emojis” que destaquen su trabajo.</b></p>		
--	---	--	--

Fuente: elaboración propia de la investigadora

### Evaluación

La evaluación es parte integral de los procesos educación, es un recurso necesario en la enseñanza y el aprendizaje, sin embargo, como lo menciona Carlos Rosales (1990), la evaluación debe ser vista “como un componente esencial de la enseñanza que se desarrolla paralelamente al desarrollo global de la misma y recibe una amplia serie de estímulos procedentes de diversas áreas de conocimiento con las cuales mantiene a su vez importantes relaciones” (p.30).

<b>CRITERIOS PARA EVALUAR</b>	<b>NIVEL SATISFACTORIO</b>	<b>NIVEL MEDIO</b>	<b>NIVEL BAJO</b>
<b>La apertura a nuevas formas de ver la inclusión como docente fue</b>			
<b>Las actividades planeadas contribuyeron a crear nuevas expectativas frente a la inclusión</b>			
<b>La apertura de los niños del aula fue</b>			
<b>La aceptación y receptividad con sus compañeros fue</b>			

<b>El interés y motivación hacia su aprendizaje estuvo a un...</b>			
<b>El desarrollo de las actividades propuestas fue</b>			

Fuente: elaboración propia de la investigadora

## 6. Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones para dar respuesta a los objetivos específicos y están directamente relacionadas con el análisis de la docente investigadora, los antecedentes recolectados, los artículos de investigación a nivel local e internacional, así como las lecturas realizadas a diversos autores expertos en los temas base de esta investigación.

La escuela es el centro de inclusión en el contexto del proceso de aprendizaje, es por ello por lo que es allí donde se realizan los primeros pasos para que sea asertiva.

Los niños de inclusión han sido estigmatizados a lo largo de la historia no solo por sus déficits cognitivos sino también desde lo social y lo cultural.

Las leyes establecidas por el estado propenden por lograr una verdadera inclusión con calidad, pero no se cuenta con los recursos ni las estrategias para que esta sea efectiva.

Los planes implementados por las personas especializadas no son efectivas ni contundentes y tampoco acordes a las necesidades individuales de cada estudiante, por lo tanto, distan mucho de lograr el objetivo de inclusión.

Se debe romper el esquema de que el niño de inclusión encaje en el aula regular es esta la que debe encajar en las necesidades del niño.



La inclusión en el aula se puede implementar en la medida que se incorporen estrategias y aprendizajes basados en la lúdica y el juego como esencia del contexto escolar ya que desinhibe, fomenta el interés y la creatividad, trabaja la emociones y la imaginación de cada niño en particular acorde a sus necesidades, esta es una inclusión de calidad.

#### Recomendaciones.

Para finalizar, es fundamental tener presentes algunas recomendaciones con el fin de que los docentes se permitan hacer del juego y de la lúdica elementos esenciales de las estrategias de clase en el proceso de inclusión de los niños con NEE.

En lo posible establecer estrategias que involucren la lúdica y el juego para un mejor aprendizaje.

La inclusión debe partir de lo macro a lo micro, del grupo hacia el niño para que sea de calidad y con resultados positivos.

La planeación y diseño curricular debe ser permeado por actividades que motiven, despierten interés y prioricen necesidades.

Los docentes son el eje central de la verdadera inclusión a través de su trabajo y dinámicas trabajada en clase por tanto debe haber un acercamiento a una inclusión de calidad.

## 7. Referencias

Ainscow, M. (2003). Desarrollo de sistemas educativos inclusivos. San Sebastián, España. Ponencia.

Báez, C. (2010). Espacio social y lúdica: lectura de un escenario público de Bogotá. Universidad -Pluri/. Vol. 10, N° 3. Universidad de Antioquia, Medellín. Colombia.

Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Conferencia presentada en el V Congreso Nacional de Recreación. Recuperado de:

[http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm#Uso\\_apropiado\\_del\\_documento](http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm#Uso_apropiado_del_documento)

Díaz, H. (2001). El desarrollo de la función lúdica del sujeto. Hacia una interpretación de la lúdica como acción simbólica. Editorial Colecciones Creativas: Bogotá, Colombia.

Florián, L. (2013) La educación especial en la era de la inclusión: El fin de la educación especial o un nuevo comienzo. Revista Latinoamericana de educación inclusiva.Vol.7. N° 2. Universidad de la Rioja, España.

Giménez, G. (2005). La concepción simbólica de la cultura. Teoría y análisis de la cultura. Conaculta, México. pp. 67-87. Recuperado de:

[http://www.pics.uson.mx/SemyAct/LA\\_CONCEPCION\\_SIMBOLICA\\_DE\\_LA\\_CULTURA\[1\].pdf](http://www.pics.uson.mx/SemyAct/LA_CONCEPCION_SIMBOLICA_DE_LA_CULTURA[1].pdf)

Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Conferencia presentada en el V Congreso Nacional de Recreación. Recuperado de:

[http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm#Uso apropiado\\_del\\_documento](http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm#Uso apropiado_del_documento)

Huizinga, J. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO –, (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de Educación N° 34.

Yáñez, S. (2007). La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica? Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Publicación N° 11. Julio – diciembre.

## Anexos

## Anexo 1. Formato Encuesta a Estudiantes

**ENCUESTA DE SATISFACCION A ESTUDIANTES**

Curso \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

La siguiente encuesta tiene como objetivo determinar el grado de satisfacción de los niños del grado tercero de la sede Antonia Santos II del colegio Kennedy IED, con respecto a la inclusión de niños de NEE.

Lea bien la pregunta y marque con una X la respuesta que más se acomoda a su preferencia.

PREGUNTA	Siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
1. Le gusta compartir con sus compañeros				
2. Trata a todos sus compañeros por igual.				
3. Sabe el nombre de todos sus compañeros				
4. Es amigo de todos los niños del aula				
5. Colabora con los niños del aula cuando tienen dificultades en su aprendizaje.				
Total				

Fuente: elaboración propia de la investigadora

OBSERVACIONES \_\_\_\_\_

## Anexo 2. Encuesta de Satisfacción de Padres de Familia

**ENCUESTA DE SATISFACCIÓN A PADRES DE FAMILIA**

Curso \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_ Padre \_\_\_\_\_ Madre \_\_\_\_\_

La siguiente encuesta tiene como objetivo determinar el grado de satisfacción de los padres de familia del grado tercero de la sede Antonia Santos II del colegio Kennedy IED, con respecto a la inclusión de niños de NEE en el aula regular.

Lea bien la pregunta y marque con una X la respuesta que más se acomoda a su preferencia.

PREGUNTA	Siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
1. ¿Le gusta el colegio donde estudia su hijo(a)?				
2. ¿Conoce a todos los compañeros del aula de su hijo(a)?				
3. En el aula hay niños de inclusión, ¿le gusta que compartan salón con su hijo(a)?				
4. ¿Enseña a su hijo(a) valores de solidaridad, justicia y equidad para con sus compañeros?				
5. ¿Cuándo va al colegio por su hijo(a) y se encuentra con los niños de inclusión, los trata de igual manera que a otros?				
Total				

Fuente: elaboración propia de la investigadora

OBSERVACIONES \_\_\_\_\_