



Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Maestría en Educación

Profundización en Procesos de Enseñanza-Aprendizaje

Diana Zoraida Yepes Sánchez

ID: 750004

Línea de Investigación

Inclusión Educativa

Profesor líder y tutor

Sorangela Miranda Beltrán. PhD

Dedicatoria

A Dios, porque a pesar de las situaciones me regalo vida y fortaleza diaria, me permitió continuar luchando por mis metas.

A mis padres porque, a pesar de la distancia, han sido soporte y apoyo en todo momento.

A mi esposo Alfonso, por su amor, acompañamiento y lucha en este camino, en este nuevo logro.

A mis hijas Mariana y Victoria por su amor y paciencia, por regalarme su tiempo.

Agradecimientos

A la Corporación Universitaria Minuto de Dios, por brindarme la posibilidad de una formación y aprendizaje de calidad en esta Maestría en Educación.

A la Doctora Sorangela Miranda Beltrán, líder y tutora de esta investigación, quien, con sus valiosos aportes personales y pedagógicos, ha contribuido a la finalización de este proyecto.

A mis compañeras por este maravilloso tiempo de estudio, por compartir sus conocimientos y sabiduría, por el apoyo y la motivación para este proceso.

A las directivas docentes de la institución educativa Jacinto Vega del municipio de Santa María (Boyacá), quienes me abrieron las puertas para el desarrollo y fortalecimiento de esta investigación.

A los estudiantes y padres de familia que participaron en el desarrollo del proyecto, por su compromiso y colaboración.

RESUMEN

Las actividades lúdicas son de gran relevancia para el desarrollo cognitivo, motor, social y psicológico de los estudiantes. El objetivo de esta investigación fue Implementar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Se encuentra dentro un enfoque cualitativo, para el cual, se tuvo en cuenta el objetivo general presentando aportes cognitivos y mejoramiento del nivel académico. En la investigación se tomó el diseño etnográfico, basado en estudio de caso que se desarrolló con los niños y jóvenes certificados por el SIMAT con algún tipo de discapacidad, siendo un grupo determinado con criterios particulares.

En cuanto a los resultados principales se encuentra que los estudiantes tienen conocimientos en el manejo de lectura sencilla, escritura, números hasta 100 y desarrollo de operaciones básicas (suma, resta y multiplicación), siendo estas fundamentales para el momento de la aplicación del proyecto; por otra parte se encontró que la educación física sirve como base para la transversalidad con las diferentes áreas apoyando y reforzando temas, fortaleciendo valores y actitudes positivas mejorando la calidad de vida. Otro resultado sobresaliente fue el uso y manejo adecuado de las TIC por parte de los estudiantes y la investigadora, donde se debió ajustar las actividades de forma virtual por la pandemia del COVID-19.

Para concluir el trabajo investigativo se encuentra que la aplicación de la estrategia lúdica, recreativa y deportiva mejoró tanto el rendimiento académico como su participación e integración; por otra parte, se debe actualizar de forma continua y periódica las carpetas PIAR, al

igual que Proyecto Educativo de la Institución el cual debe permitir la intervención activa de los estudiantes de inclusión.

ABSTRACT

The ludic activities are essential for the cognitive, motor, social and psychological students' development. The main goal of this research was Implementing a didact strategy based on the ludic, recreation and sport for the academic improvement of students with disability in the Jacinto Vega Technical Educational Institution at Santa María – Boyacá.

The research is focused on a qualitative approach taking into account the main objective showing cognitive contributions and the academic level improvement. The ethnographic design was considering, taking into account a case study developed with students who are certified with any disability by the IES (Integrated Enrollment System), SIMAT in Colombia, considering some recruitment particular criteria.

In relation to the main results, students have knowledge about simple reading and writing, they know numbers until 100 and can develop basic math calculations (additions, subtraction and multiplication) essential aspects in this project development.

Moreover, it was found that Physical Education is useful as a based for the transversality with the different areas, reinforcing and supporting topics and also values and positive behavior. Another result is the use of TIC (Information and Communication Technology) by the students and the researcher due to the changes in the activities like a cause of the pandemic COVID 19.

Finally, to conclude the research project, it is found that ludic, recreative and sport strategy implementation improved as the academic process as it's integration and participation. On the other side, the PIAR registres, files and folders, have to be updated continually and periodically and also the Institutional Educative Project to promote the active participation of the students with disabilities.



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS -UNMINUTO-
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO -RAE-

1. Información General

Tipo de documento	Tesis de grado.
Programa académico	Maestría en Educación, metodología a distancia, modalidad virtual.
Acceso al documento	Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO
Título del documento	Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.
Autora	Diana Zoraida Yepes Sánchez
Directora de tesis	Sorangela Miranda Beltrán
Asesora de tesis	Sorangela Miranda Beltrán
Publicación	Artículo de investigación
Palabras Claves	lúdica, recreación, estrategia, rendimiento académico, discapacidad.

2. Descripción

Dentro de esta investigación se encontrará el diseño de una estrategia lúdica, recreativa y deportiva, enfocada en actividades de juego y transversalidad, buscando mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con algún tipo de discapacidad de la institución Jacinto Vega del municipio de Santa María.

3. Fuentes

- Anderson, J. y Bailey S. (s.f.) *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Recuperado de: <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Bes. B. (2019) *La interdisciplinariedad de la materia de Educación Física con la materia de matemáticas*. recuperado de: <https://zagan.unizar.es/record/85857/files/TAZ-TFG-2019-339.pdf>

- Bolaños, T. (2002) *Recreación & Valores. Editorial Kinesis, segunda edición*. Recuperado de: [file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/RECREACION_and_VALORES_RECREACION_and_VA%20\(2\).pdf](file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/RECREACION_and_VALORES_RECREACION_and_VA%20(2).pdf)
- Chi-Cauich, W. (2018) Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, campeche, México. *Revista I.C. Investigación n. 14*. Páginas 11 (70-80). Recuperado de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Córdoba, E., Lara, F. & García, A., (2016) El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, Ecuador, N° 32-1, (81-92) Recuperado de <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Díaz L. & Rodríguez L., (2016) Educación inclusiva y diversidad funcional: Conociendo realidades, transformando paradigmas y aportando elementos para la práctica. *Zona Próxima, revista del instituto de estudios de la Universidad del Norte*, Colombia. N. 24. Págs. 43-60 Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5963/8721>
- Declaración de Salamanca (1994) Recuperado de: http://www.insor.gov.co/home/wp-content/uploads/filebase/declaracion_salamanca_unesco.pdf
- Decreto 1421 del 29 de agosto de 2017. Recuperación de <s.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201421%20DEL%2029%20DE%20AGOSTO%20DE%202017.pdf>
- Gallardo, J., & Vázquez, P., (2018) *Teorías del juego como recurso educativo*. Researchgate. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- González, J. (2003) El rendimiento escolar. Un análisis de las variables que lo condicionan. *Revista Galego-portuguesa de Psicología e Educación n° 7* (Vol. 8) Año 7°. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/61900315.pdf>
- Gutiérrez J. Gutiérrez C. & Gutiérrez J. (2018) *Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico*. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45. Páginas 10 (37-46) Recuperado de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Hernández, M. (2015) El Concepto de Discapacidad: De la Enfermedad al Enfoque de Derechos. *Revista CES Derecho Volumen 6 No.2*. recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/cesd/v6n2/v6n2a04.pdf>

4. Contenidos

El proyecto investigativo está organizado de la siguiente manera:

En el primer capítulo: planteamiento del problema de investigación, donde se presenta el objetivo general, los objetivos específicos, antecedentes que dan cuenta de problemáticas similares, justificación, supuesto de investigación y demás. Dentro del segundo capítulo se encuentra el marco referencial que hace alusión al marco teórico, legal y contextual.

En un tercer capítulo se halla la metodología de la investigación, con enfoque cualitativo, manejando el diseño etnográfico, contando con una población y muestra con características determinadas, elaboración y aplicación de instrumentos evaluados desde juicio de expertos, para luego proceder a un trabajo de campo.

En un cuarto capítulo se da a conocer el análisis de los resultados con una fase descriptiva y una analítica para luego realizar una triangulación de la información y discusión de los resultados.

Para finalizar se encuentra un quinto capítulo: el cual aporta las conclusiones, recomendaciones, nuevas ideas, nuevas preguntas y la respuesta a la pregunta de la investigación, junto con las limitaciones.

5. Metodología de investigación

En esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo, desarrollando el diseño etnográfico, donde la muestra fue de cuatro estudiantes de diferentes grados de la sección de bachillerato sede central de la institución Jacinto Vega con discapacidad y certificados en el SIMAT, quienes participaron en sesiones virtuales para el desarrollo de las actividades lúdicas; para la recopilación de la información se organizaron las categorías teniendo en cuenta los objetivos de la investigación y se aplicaron los siguientes instrumentos: matriz de análisis documental, entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes y finalmente una guía de campo, los cuales fueron validados por el juicio de expertos.

6. Principales resultados de la investigación

Después del análisis de la información recolectada se evidencia que el uso de las estrategias lúdicas resulta de gran ayuda en la enseñanza-aprendizaje de niños con discapacidad, y que permite su integración, participación activa y fortalecimientos cognitivos, permitiendo así un avance significativo en su rendimiento académico; desde el área de educación física se desarrollan aportes de forma transversal con las demás áreas fundamentales mediante juegos y deportes, los cuales permiten que los estudiantes asocien diferentes conceptos a sus realidades o vivencias; otro resultado relevante es el de mantener la actualización y socialización de la carpeta de inclusión que permite a los docentes generen actividades acordes con los avances y conocimientos de los estudiantes.

7. Conclusiones y recomendaciones

La correcta aplicación de estrategias lúdicas, permite un fortalecimiento de las actividades cognitivas que se desarrollan en el aula en especial con los estudiantes de discapacidad que se encuentran en esta. La transversalidad que se puede dar con varias áreas fundamentales brinda un aprendizaje real y significativo el cual estas personas pueden llevar a su cotidianidad.

El uso de las herramientas tecnológicas se debe llevar a cabo en todas las áreas, ya permite que los estudiantes conozcan el mundo por medio de diferentes plataformas y actividades interactivas.

Se recomienda dar continuidad al proyecto ya que de esta forma se estará integrando a la población con discapacidad en diferentes actividades lúdicas, al igual que la actualización de los avances pedagógicos que cada estudiante tiene a lo largo de su año académico.

Elaborado por:	Diana Zoraida Yepes Sánchez
Revisado por:	Sorangela Miranda Beltrán
Fecha de examen de grado:	

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación	3
1.1 Antecedentes	3
1.2 Descripción y formulación del problema de investigación	9
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos	10
1.4.1. Objetivo general	10
1.4.2. Objetivos específicos	10
1.5 Supuesto de investigación	11
1.6 Delimitación y limitaciones	11
1.6.1. Delimitación	11
1.6.2. Limitaciones	11
1.7 Glosario de términos	12
Capítulo 2. Marco referencial	14
2.1 Marco Teórico	14
2.1.1. Estrategia didáctica.....	16
2.1.2. Educación inclusiva.....	21
2.1.3. Rendimiento académico	22
2.2 Marco Legal	23
2.3 Marco contextual.....	27
Capítulo 3. Metodología de la investigación	29
3.1 Enfoque metodológico	29
3.2 Diseño de la investigación	30
3.3 Población.....	30
3.3.1 Población y características.....	30
3.3.2 Muestra	30
3.4 Categorización.....	31
3.5 Instrumentos	34
3.5.1 Matriz de análisis documental	34
3.5.2 Entrevista semiestructurada.....	34
3.5.3 Guía de campo	35
3.6 Validación de instrumentos.....	35
3.6.1 Juicio de expertos	36

3.7 Procedimiento.....	38
3.8 Fases de la investigación.....	39
3.9 Trabajo de campo.....	40
Capítulo 4. Análisis de los resultados.....	46
4.1 Fase descriptiva.....	46
4.1.1 Resultado de la aplicación del instrumento de matriz de análisis documental.....	46
4.1.2 Resultado de la aplicación del instrumento de entrevista semiestructurada.....	52
4.1.3 Resultado de la aplicación del instrumento de guía de campo.....	58
4.2 Fase analítica.....	60
4.2.1 Triangulación de la información.....	60
4.2.2 Interpretación de la información.....	62
4.2.3 Discusión de los resultados.....	64
Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones.....	66
5.1. Principales hallazgos.....	66
5.2. Correspondencia con los objetivos y respuesta a la pregunta de investigación.....	68
5.3. Generación de nuevas ideas.....	70
5.4. Nuevas preguntas.....	71
5.5. Limitantes de la investigación.....	71
Referencias.....	74
Apéndices.....	79

Introducción

En Colombia se han generado una serie de normativas, lineamientos y parámetros basados en informes y convenciones internacionales, las cuales fomentan la educación inclusiva, todo esto brindando la oportunidad a las personas con algún tipo de discapacidad de participar e interactuar en la comunidad y buscando equidad, cabe destacar la tarea que se asignó a las instituciones educativas con la población en edad escolar, las cuales deben aportar al desarrollo integral de todos los estudiantes destacando sus habilidades, intereses, aptitudes y capacidades, pero sobre todo proporcionando una mejor calidad de vida.

Partiendo de este concepto, dentro de la presente investigación se buscan herramientas y estrategias que conlleven al desarrollo de una educación con calidad y que permita un aprendizaje integro a los estudiantes con discapacidad de la institución educativa técnica Jacinto Vega.

Para ello en el primer capítulo se encuentra unos antecedentes, la descripción y formulación del problema, justificación, objetivos generales y específicos, así como un supuesto de investigación y delimitaciones. En el segundo capítulo se plantea el marco teórico con la caracterización de los conceptos de estrategia didáctica, educación inclusiva y rendimiento académico, luego un marco legal ampliando algunas normativas relevantes de inclusión, y para finalizar un marco contextual describiendo donde se llevó a cabo el proyecto.

En el tercer capítulo se describe el enfoque cualitativo, con un diseño etnográfico de estudio de caso, definiendo la población y muestra de estudio, elaborando y aplicando instrumentos con su respectiva validación y procedimiento, luego las fases de la

investigación y el desarrollo del trabajo de campo. Para el cuarto capítulo se analiza la información recolectada en una fase descriptiva y una analítica.

Para finalizar en el quinto capítulo se dan los principales hallazgos, la generación de nuevas ideas, las respuestas tanto a la pregunta de investigación como al cumplimiento de los objetivos, las limitantes que se presentaron y las nuevas preguntas que surgieron durante el proceso.

Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación

En la institución Jacinto Vega del municipio de Santa María, se ha observado por medio de los informes periódicos (Boletines) el rendimiento académico o poco avance de los niños con discapacidad que están reportados en el SIMAT, presentan dificultades ya que sus conceptos evaluativos tanto cuantitativos como cualitativos son básicos, que no se ve un aprendizaje significativo en este grupo de estudiantes, esto se ha convertido en un reto para los docentes, muchos aún manifiestan falencias con respecto a estas condiciones en el momento de impartir el conocimiento y evaluar la enseñanza aplicada en los niños y jóvenes, surge interrogantes de cómo hacerlo de una forma que no exista presión, temor, que no solamente se le fije una tarea para mantenerlo dentro del aula sino que por el contrario el estudiante se sienta a gusto, integrado y con un acompañamiento real; por otro lado el tiempo destinado para las actividades en muchas ocasiones se ve limitado debido a la cantidad de temáticas que se deben abordar y el número de estudiantes que se deben atender en la clase. Estas falencias surgen desde el momento que la asignación de esta tarea se da sin las herramientas necesarias como capacitación, recursos, profesionales de apoyo, entre otros, ha costado el adaptarse a estas situaciones y por ello se siente que efectivamente no se da un avance en el desarrollo de las habilidades y destrezas que ellos pueden tener, saber desarrollar actividades pensando en que ellos realmente sepan aplicarlo en las circunstancias que se les puedan presentar en su cotidiano vivir.

1.1 Antecedentes

Partiendo del tema de interés para esta investigación como lo son las estrategias lúdicas para el aprendizaje de diversas temáticas o en este caso el mejoramiento académico de los niños con algún tipo de discapacidad, se pueden encontrar investigaciones, tesis y artículos de ámbito

internacional y nacional que hacen su aporte tanto a la educación como en la transformación social.

Dentro del contexto internacional se encontraron los siguientes aportes:

Iniciando con la lúdica como estrategia se evidencia que ha sido utilizada en diferentes ambientes educativos desde la primera infancia hasta la formación de educación superior, cada nivel le ha dado un sentido diferente, por un lado se encuentra como apoyo a la parte pedagógica, en investigaciones como la de Gallardo & Vázquez (2018) donde enfoca el juego como algo indispensable en el desarrollo de los niños, el cual brinda aportes recreativos, de agrado, e interés; Gutiérrez (2017) por su parte nos presenta una investigación donde evidencia el uso del juego como la herramienta principal del aprendizaje en los niños, con la observación en el aula como forma de recolección de la información, entre sus objetivos sobresale la importancia de este como un instrumento de aprendizaje. Estas investigaciones desarrolladas bajo un enfoque cualitativo aportan a la presente diferentes conceptos que permiten visualizar el juego como un elemento base para la pedagogía. Piedra (2018) aporta algunos factores importantes de las actividades lúdicas a la educación como lo son el pensamiento abstracto, aprendizajes significativos, autonomía, socialización, experiencias con la naturaleza, participación, práctica de valores, solución de problemas dentro y fuera del aula, entre otros tantos, concluyendo que estas llevan a una formación integral de los niños o del ser humano. Nakayama (2018) elabora una gran investigación apropiándose del juego desde la educación física, abordándolo con una serie de funciones, como eje temático, estrategia metodológica y el más importante rescate cultural donde los sentimientos y los sentidos afloran sin ninguna limitación, donde el ser humano se desenvuelve individualmente y en comunidad, hace la reflexión en cuanto que el juego es un derecho de los niños al igual que la educación y la inclusión, donde el valor y el significado de

éste debe ser que ningún niño quede excluido sin importar sus habilidades o capacidades, ya que es parte del ser, de su identidad, manifestación cultural, todo esto desarrollado en un enfoque cualitativo con una conjugación de la etnografía.

Abordando el tema un poco más profundo de la lúdica en campos de inclusión se encuentra que Rubistein & Franco (2020) hacen su intervención teniendo como objetivo las diferentes adaptaciones que los docentes del área de Educación Física pueden hacer para la integración y desarrollo de las actividades donde la población con algún tipo de discapacidad sea beneficiada, llevaba a cabo con una metodología cualitativa, por medio de entrevistas, ellos expresan el interés por mejorar sus prácticas ya sea con capacitaciones o algunas experiencias que desde su punto de vista han funcionado, para concluir las investigadoras dejan al descubierto la falta de preparación de los docentes en el campo de la inclusión. La investigación elaborada por Córdoba, Lara & García (2017) parte de una propuesta política llamada *sumak kawsay* o en su traducción “Buen Vivir”, que hace referencia al equilibrio entre la comunidad y la naturaleza, en este caso se busca aplicar en las escuelas inclusivas con objetivos como el fomento de los derechos, respeto a la diversidad y el desarrollo integral del ser por medio del juegos donde se expresa que son accesibles para todos, dentro de sus aportes plantea la capacitación tanto a docentes como a los mismos estudiantes para la práctica del trabajo en equipo, el reconocimiento de las diferencias y el respeto por estas, el aporte a la presente investigación se enfoca en el derecho a la educación, desde el punto de vista no solo como cantidad sino como calidad en especial a aquellos que sufren un tipo de discapacidad.

Algo muy relevante es encontrar investigaciones donde la interdisciplinariedad juega un papel fundamental para el apoyo de los diferentes ejes temáticos en áreas como Ciencias Naturales, Matemáticas, entre otras, aplicando estrategias lúdicas y juegos que parten desde la

Educación Física y refuerzan todos aquellos aprendizajes significativos que se pueden desarrollar en el aula, evidencia de ello se encuentran aportes realizados por Manterola (2016), Bes (2019) donde sus objetivos muestran las ventajas que esta área representa para el currículo, dando realmente tanto a la investigación como a la recreación, juego y deporte un escalón de importancia para el desarrollo del trabajo pedagógico.

Dentro del ámbito nacional encontramos los siguientes aportes:

Partiendo del trabajo realizado por Torres (2015), quien, en su investigación con enfoque cualitativo, presenta avances de un grupo de estudiantes los cuales con la aplicación de la lúdica en sus clases permitió despertar el interés por el conocimiento y motivación por el trabajo en equipo, así como el perder el miedo para expresar sus ideas. Foronda, Mena & Monsalve (2016) complementa la aplicación de estrategias lúdicas con un carácter autónomo y de autorregulación donde los mismos estudiantes realizan la evaluación siendo conscientes del aporte a la construcción de su aprendizaje; contribuyendo en la presente investigación se puede tomar la integración por parte de los estudiantes, los aporte que ellos mismos construyen sin temor a la equivocación y por el contrario aprendiendo del error.

Las estrategias lúdicas se pueden orientar desde las diversas áreas del currículo en diferentes contextos del país, la investigación llevada a cabo por Payares, Ruiz & Vélez (2015) quienes han observado un bajo rendimiento académico de sus estudiantes en el área de matemáticas, buscan mejorar aplicando actividades lúdicas, que motiven y encaminen a los jóvenes al gusto por el área siendo este su objetivo principal, trabajándolo desde una investigación cualitativa, se evidencian aportes como el mejoramiento académico, el desarrollo habilidades lógico matemáticas y la participación activa por parte de los estudiantes. Teniendo en cuenta la investigación de Pagano & Pérez (2015) donde hacen interdisciplinariedad entre las

áreas de educación física y ciencias naturales, con un enfoque cualitativo se encuentran grandes aportes para la investigación, como la integración de los contenidos, que tienen un aprendizaje significativo donde no se fragmenta el conocimiento sino por el contrario se le da un peso más importante al sentido de los conceptos.

Siguiendo con otra perspectiva dada a la lúdica, como la herramienta para fomentar valores y mejoramiento de ambientes escolares y sociales encontramos aportes realizados por Mendoza (2017) donde muestra que por medio de esta se despiertan lazos afectivos, reforzamiento de valores y cambio de actitudes negativas. Con un enfoque cualitativo se llevaron a cabo metodologías para generar una sana convivencia de los niños y jóvenes con acciones que transforman ambientes y mejoran la calidad de vida. Reforzando lo anterior los aportes que Noy & Jaimes (2019) hacen con respecto a la convivencia con un grupo de estudiantes, los cuales gracias a la estrategia planteada mejoraron su armonía y disminuyen su agresividad, el cual era el factor principal de los problemas de interacción, trabajando con un enfoque mixto evidenciaron que, si es posible cambiar conductas negativas, motivar el liderazgo en los niños tanto para solucionar problemas de forma pacífica como para sacar adelante ideas. Al igual que la investigación anterior, la realizada por Manrique, Pardo & Peña (2015) evidencia que con la lúdica lograron mejorar también la autoestima y participación en actividades de grupo de los niños.

Aportando a la investigación, se encontró un trabajo desarrollado por Garcés & Montaña (2015) donde buscan que la Educación Física sea incluyente partiendo de los principios de equidad y aceptación por parte de sus compañeros, el objetivo principal de esta investigación es ejecutar una estrategia lúdica que brinde a los niños con necesidades educativas especiales igualdad con sus compañeros, calidad en educación y desarrollo de las habilidades motrices,

cognitivas y sociales, todo esto se lleva a cabo con una enfoque cualitativo, dando un resultado positivo donde los niños de NEE fueron integrados adecuadamente por sus compañeros, se fomentó ese espacio de aprendizaje activo donde ellos fueron protagonista.

El estudio realizado por Diaz & Rodríguez (2016) muestra la realidad que viven las personas con discapacidad en nuestro país, donde solo se tienen en las instituciones por cumplir la parte legal y no para fortalecer sus habilidades, desarrollar sus intereses, entre otras cosas, también que la educación debe ser equitativa, que los docentes deben impulsar desde la flexibilidad, la individualidad de los estudiantes y el contexto donde se desempeña para que haya un aprendizaje, este es apoyado por la Fundación Saldarriaga Concha, el Dane, entre otros.

Dentro de estas investigaciones se hallan aportes muy interesante y apropiados los cuales contribuyen a la presente, evidenciando como desde el juego, la lúdica y el área de educación física se puede apoyar los procesos educativos, dando otra visión a la escuela donde no solo el estudiante debe permanecer atento y quieto en el aula sino que por el contrario la interacción que este aporta le va brindando un aprendizaje motivador y significativo llevado a un contexto muy similar a la vivencia real, recordando que dentro del juego el niño hace una visualización o familiariza sus intereses, su proyecto de vida, sus habilidades, aplica soluciones a situaciones o conflictos de una forma acertada; por otra parte el área de educación física siempre se ha evidenciado como una de las favoritas de los estudiantes ya que esta permite que ellos expresen, liberen, construyan e incluso apliquen de una forma interdisciplinaria los conocimientos de otras áreas.

Pasando a la presente investigación se pretende dar un apoyo académico y social a los niños de inclusión certificados por el SIMAT, este desde el área de educación física buscando que el juego, la lúdica y el deporte sean los ejes fundamentales para poder evidenciar en ellos un

aprendizaje y la superación de dificultades que puedan tener en otras áreas, mejorando así su rendimiento académico, su integración al grupo y fortaleciendo el respeto por la diferencia.

1.2 Descripción y formulación del problema de investigación

Frente a las inquietudes que se presentan en la institución, nace la idea de investigación que se quiere trabajar, ¿Como aplicar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central, del municipio de Santa María-Boyacá?

1.3 Justificación

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente donde se aborda el rendimiento académico de los niños y jóvenes con discapacidad, se quiere realizar un aporte al aprendizaje mediante estrategias lúdicas, recreación y deporte como herramientas, con actividades basadas en la interdisciplinariedad, donde al trabajar varias áreas con objetivos o conceptos similares se le dé un sentido integrado al conocimiento que se le imparte a este grupo, teniendo en cuenta la aplicación correcta de los Planes Individualizados de Ajustes Razonables, donde se lleve a cabo un mejoramiento en la calidad de vida mediante un aprendizaje que fortalezca sus competencias, habilidades e intereses.

Esta investigación dará aportes significativos para los estudiantes de inclusión y sus familias ya que por medio de un aprendizaje adecuado, tendrían nuevas oportunidades de estudios superiores o desempeñarse en el campo laboral, para los docentes, la satisfacción de generar cambios a favor de los estudiantes con discapacidad, la aplicación de estrategias distintas y llamativas, donde se evidencie que no solo en el aula se puede generar aprendizaje, que el juego o la lúdica tiene importancia valiosa desde donde se puede formar integralmente a niños y

jóvenes, que todas las áreas pueden trabajar integradas para mejorar los resultados tanto de pruebas internas como externas.

Tomando como referencia los objetivos de la línea de investigación, los cuales llevan a realizar aportes a la educación inclusiva en los diferentes espacios, generando cambios en la parte social y educativa, se busca transformar un contexto donde la inclusión sea el punto clave para generar vínculos de respeto, tolerancia y aceptación por las diferencias del otro.

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Aplicar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

1.4.2. Objetivos específicos

- Caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución Jacinto Vega, precisando en información básica para el diseño de la estrategia didáctica.
- Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad.
- Aplicar las estrategias por medio del juego y la lúdica, donde se pueda evidenciar aciertos o desaciertos de la investigación.
- Generar recomendaciones para el fortalecimiento y la sostenibilidad de la estrategia didáctica a partir de su aplicación.

1.5 Supuesto de investigación

Con la presente propuesta de estrategia didáctica se mejora el rendimiento académico de los estudiantes con algún tipo de discapacidad, ya que parte de unos intereses lúdicos, recreativos y deportivos proponiendo actividades interdisciplinarias, creativas, apoyando de una manera didáctica a este grupo, teniendo en cuenta los aportes evidenciados con el uso del juego y la lúdica en diferentes espacios y momentos permitiendo un desarrollo y mejoramiento de habilidades, pensamiento crítico, capacidades, refuerzo de conceptos, afianzamiento de valores, expresión de emociones y sentimientos, mejora la convivencia dentro y fuera de la institución, entre otros.

1.6 Delimitación y limitaciones

1.6.1. Delimitación

Este proyecto se quiere desarrollar en la sede central secundaria de la Institución Educativa Técnica Jacinto Vega del municipio de Santa María, Boyacá, con los estudiantes certificados por el SIMAT de los diferentes grados de secundaria, sus familias y los docentes de las diferentes áreas fundamentales.

1.6.2. Limitaciones

En este proyecto se puede encontrar las siguientes limitaciones:

Teniendo en cuenta el momento que se está afrontando con respecto a la pandemia por el COVID 19, muchos de los estudiantes con quienes se desea trabajar la estrategia didáctica están en sus hogares lejos de la institución y donde la parte práctica se ve limitada ya que no se cuenta con los implementos necesarios, sin contar de igual manera con las herramientas tecnológicas suficientes.

El tiempo de aplicación de la estrategia muy corto, corresponde a menos de un periodo académico en la institución, teniendo en cuenta que se deben entregar los resultados antes de terminado el semestre.

Apatía por parte de algunos docentes al no sentirse cómodos con la estrategia, algunos de los docentes aún tienen la creencia que la lúdica y la recreación no tiene los aportes suficientes o no pueden ser significativos en los niños y jóvenes.

1.7 Glosario de términos

Estrategias didácticas: Mansilla y Beltrán (2013) la definen de la siguiente manera: “La estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos”. (p. 29).

Lúdica: Oswaldo (2009). Considera la lúdica como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano.

Recreación: De acuerdo con el artículo 5°. de la Ley 181 del Deporte de 1995, la recreación se define como:

“La Recreación es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano, para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.”

Discapacidad: Se describe como,

“Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive”. (Organización Mundial de la Salud, 2001, como se citó en Hurtado y Agudelo, 2014, p 47).

Rendimiento académico: Jiménez (2000) la cual postula que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”.

Capítulo 2. Marco referencial

Para la presente investigación el marco referencial se retoma a partir de tres grandes aspectos la teoría, la normatividad y el contexto. El marco teórico consolida aspectos que en términos conceptuales dan cuenta del ejercicio investigativo, está comprendido por las categorías y subcategorías que desde los objetivos se han planteado, teniendo en cuenta que la investigación inicia con las estrategias didácticas, discapacidad y rendimiento académico; luego se evidencia el marco legal entendido como los referentes normativos que sustentan la temática desarrollada en esta investigación desde el cual se tiene en cuenta las políticas y orientaciones partiendo desde la Constitución Nacional y que se han manifestado en pro de la discapacidad e inclusión en el país, y finalmente se especifica el marco contextual, desde el cual se analiza el entorno donde se desarrolla la tarea investigativa situando la institución educativa participante y las características propias de la comunidad.

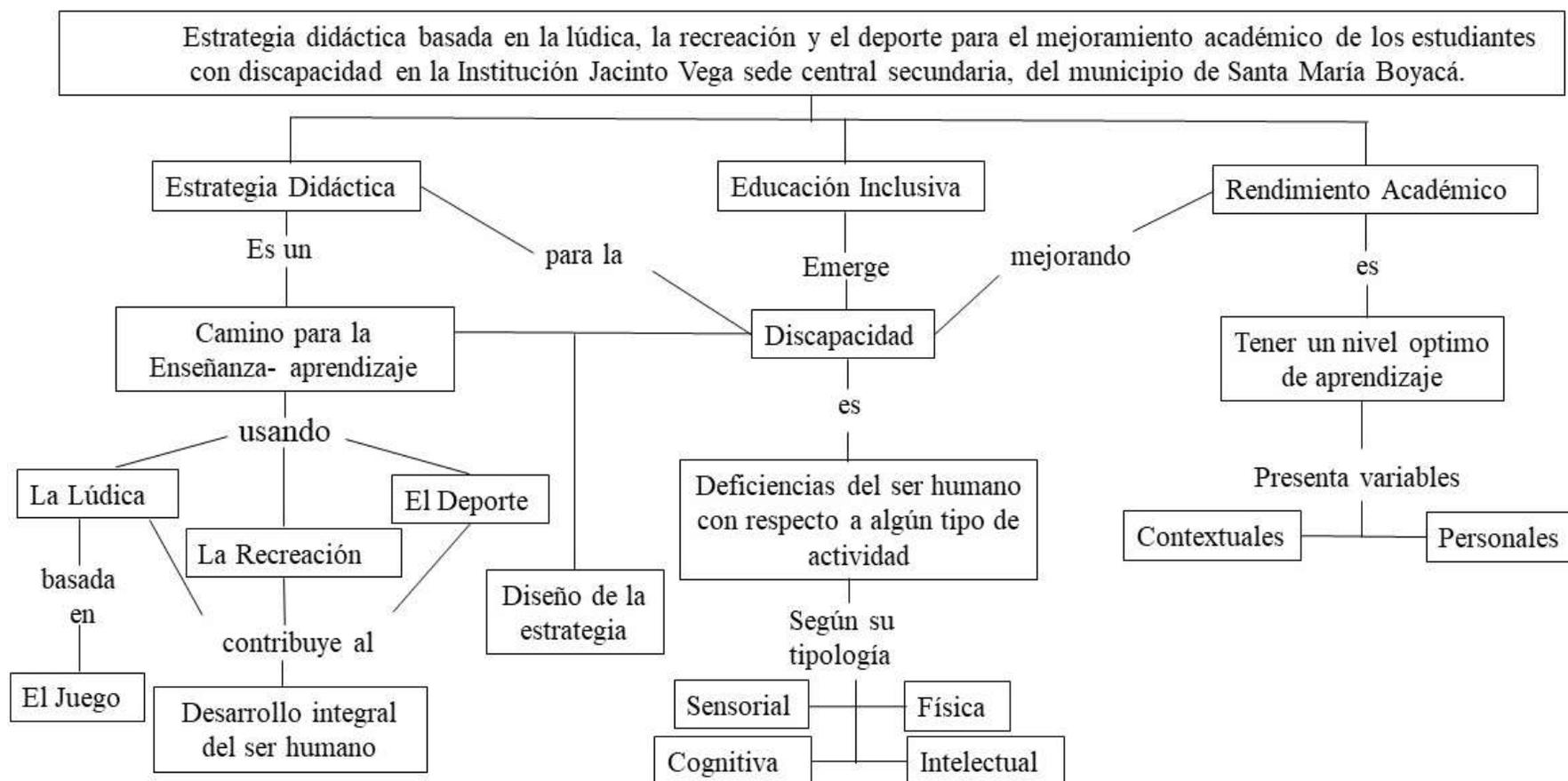
A continuación, se desarrollan cada uno de los marcos que comprenden este capítulo en el presente documento.

2.1 Marco Teórico

En el siguiente mapa conceptual se concentran los objetivos de una forma sintetizada, desde los cuales se plantean las categorías y subcategorías que soportan el marco teórico de la siguiente tarea investigativa.

Figura 1.

Mapa conceptual



Fuente: Elaboración propia teniendo como base los objetivos de la investigación.

Tomando las principales categorías del mapa conceptual observado anteriormente, las cuales son estrategia didáctica, la educación inclusiva y el rendimiento académico y que se han trazado desde los objetivos, se desarrollaran a continuación:

2.1.1. Estrategia didáctica

2.1.1.1. Definición. Para esta investigación se encontraron aportes como la definición que hace Diaz (1998) como se citó en Flores, Ávila, Rojas, Sáez, Acosta & Díaz (2017) quien afirma que las estrategias didácticas son aquellos medios que el docente utiliza para suscitar en sus estudiantes un aprendizaje, donde se facilite la asimilación del mismo de manera intensa pero reflexiva a la vez, como docentes se debe propender por un aprendizaje real y con un significado, que el estudiante sea capaz de procesar dentro de su contexto, para ello la estrategia que se usa debe ser la más adecuada, llamativa, que despierte el interés por el conocimiento.

Por otra parte J. Gutiérrez, C. Gutiérrez & J. Gutiérrez (2018) plantean que se pueden encontrar estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje; las primeras son la que utiliza el docente para que sus estudiantes asimilen el aprendizaje variando las metodologías; las segundas son aquellas que el estudiante implementa para reforzar lo visto en el aula. También se deben tener en cuenta las de evaluación que permiten verificar la obtención de logros por parte del aprendiz y las didácticas que hacen que el aprendizaje sea realmente significativo.

Complementando lo anterior el aprendizaje significativo son aquellas experiencias que se tienen en un contexto vivido o cercano donde se despierta la curiosidad del aprendiz, todo esto contrario al memorizar o repetir el conocimiento; también se deben tener en cuenta el aprendizaje por competencias donde se busca una solución a problemáticas propias del contexto aplicando lo que se sabe, de una manera responsable y creativa, Jiménez & Robles (2016).

Tabla 1.

Estrategia didáctica

Estrategia didáctica para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad de la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.	Programa/ estrategia didáctica Estrategia didáctica para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad de la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.
	Objetivo de la estrategia didáctica Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad por medio de la recreación, la lúdica y el deporte.
	Metodología de la intervención/método y enfoque pedagógico Para la aplicación adecuada de la estrategia se utilizarán de forma combinada los métodos activo, demostrativo y expositivo; buscando llamar la atención y comprensión de los temas por parte de los estudiantes, motivándolos mediante actividades llamativas, donde sea él quien se proponga metas. En la presente investigación se desarrollará el trabajo con un enfoque cualitativo, donde se busca un avance cognitivo, procedimental y actitudinal de los estudiantes participantes, teniendo en cuenta sus diferentes discapacidades.
	Relación entre el diseño del Programa/ estrategia didáctica y la pregunta de investigación Se identifica de manera clara la relación entre el diseño y la pregunta de investigación, ya que, al aplicar la estrategia didáctica con ayuda de la lúdica, la recreación y el deporte, se está aplicando una estrategia de enseñanza que facilita el aprendizaje y la comprensión de las temáticas por parte de los estudiantes con discapacidad, al igual que le permite socializar de una manera espontánea, agradable y donde el mismo demuestra su avance.
	Etapas o fases de la intervención En la primera fase se desarrollará una serie de sesiones virtuales, donde se evidencie un diagnóstico para saber el estado real y actual de los estudiantes en su parte cognitiva, partiendo de ahí se dará continuidad a la preparación de las demás actividades. Para la segunda fase de aplicaran actividades más complejas, donde cada estudiante lleva su ritmo y buscando mejorar las áreas con mayor dificultad.

Cabe destacar que durante el desarrollo de la estrategia se hará una evaluación continua, buscando mejorar aquellas actividades que sean menos efectivas, variando algunas de acuerdo a la necesidad que cada estudiante presente.

Coloca la manera como el programa o la estrategia puede ser evaluada

La evaluación de la estrategia se puede evidenciar al finalizar el periodo académico de la institución, aunque esta se daría de una forma parcial, ya que aún no se desarrollaría todo el programa académico de los respectivos grados que cursan cada estudiante, los avances o logros se verán reflejados en el boletín del estudiante, la información suministrada por la comisión de evaluación y promoción de la institución la cual analiza el rendimiento académico de los estudiantes.

Fuente: *Elaboración propia*

2.1.1.2. Lúdica y juego. Se ha observado que al ser humano los juegos de infancia le marcan sus experiencias personales, pretendiendo siempre repetirlos a lo largo de su vida en una forma positiva, (Estupiñán 2013) teniendo como base que el juego siempre será espontaneo, que brindará cierto nivel de satisfacción y aprendizaje libre.

Desde la perspectiva donde el juego es una preparación para la vida adulta, por medio de un aprestamiento que más adelante se aplicara de una forma real, al igual que algunos animales no llegan al mundo aprendidos, sino que poco a poco en su juventud van experimentando por medio del juego (Groos, 1896, como se citó en Martínez, 2008).

Para la investigación realizada por Anderson & Bailey (s.f.) Los múltiples beneficios que trae consigo el juego se ven reflejados en la llegada a un ambiente escolar, ya que si el niño ha disfrutado de un juego libre, creativo, social, físico, entre otros, comenzara su aplicación en las diferentes áreas del conocimiento sabiendo resolver problemas, identificando los roles de aquellas personas que lo rodean, aumenta su vocabulario, comprende su espacio, expresa sus experiencias positivas y negativas, trabaja en grupo, decide por sí mismo, busca sus intereses y

gustos, favoreciendo con todo está a un desarrollo adecuado; la participación del entorno familiar durante este tiempo es fundamental para el afianzamiento de valores, comunicación y enseñanza.

En el ámbito escolar este concepto no es ajeno ya que tanto docentes como estudiantes, constantemente buscan involucran el juego en sus actividades diarias, esto lo afirma Chi-Cauich (2018), quien en su investigación pudo determinar el gran aporte de las estrategias lúdicas a la autonomía, creatividad, seguridad de los estudiantes, quienes con una participación más activa se sienten motivados a dirigir su conocimiento.

Estudiando los juegos desde el punto de estrategia se deben situar con objetivos claros y donde la participación del estudiante se vea reflejada en la sociedad de la cual hace parte, (Córdoba, Lara y García, 2016); también desde el aspecto social, los juegos hacen aportes como la tolerancia, la integración, la disminución a actitudes agresivas, el desarrollo del trabajo en equipo para lograr objetivos en común sin importar, promoviendo la comunicación y el compañerismo, fundamentales para la vivencia en sociedad. (Sosa, Gielen, Palencia, Pérez, Moreno, Temes, Miralles y Trenor, 2018).

2.1.1.3. Recreación. Para continuar con el ejercicio de esta investigación se encontraron contribuciones como la siguiente, donde Bolaños (2002), plantea que la recreación es una práctica que el ser humano realiza de una forma autónoma y consiente, tendiendo a buscar sensaciones agradables, realizadas durante el tiempo libre o de descanso y que tienen un interés lúdico, desencadenando tanto individual como colectivamente valores que aportan a la formación integral de los participantes y su entorno.

El Instituto Interamericano del Niño (1986) como se citó en Bolaños (2002) también da su aporte con respecto a la recreación, donde plantea que es una reparación en aspectos anímicos, físicos y mentales, la cual busca una satisfacción y evolución personal y colectiva.

2.1.3.1. Áreas de la recreación. Para comprender mejor la recreación se puede dividir en las siguientes áreas:

Recreación social: Son aquellas que se desarrollan en grupo y fomentan valores como la convivencia, el trabajo en equipo, solidaridad, respeto, amistad, entre otros; se pueden tomar como ejemplos juegos grupales, foros, bailes, etc.

Recreación física: Representan aquellas actividades que son deportivas, de mejoramiento físicas o de mejoramiento motriz, donde la parte reglamentaria no es esencial ni cumple un requisito competitivo, como por ejemplo predeportivos, sesiones de aeróbicos, entre otros.

Recreación cultural: Están fundamentadas en la creatividad del hombre, teniendo en cuenta el avance tecnológico, científico, literario y cultural; ejemplos de esta son la poesía, fotografía, pintura, escultura, música, etc.

Recreación al aire libre: El desarrollo de actividades que tienen el contacto con la naturaleza, donde se propende al cuidado y respeto por el entorno como las excursiones, campamentos, senderos ecológicos y demás.

2.1.1.4. Deporte. En la actualidad el deporte, se proyecta como un agente facilitador de experiencias significativas recordando que sus beneficios no son solo físicos, sino que también influyen en la parte social, psicológica y ética de aquellos que lo practican; en el contexto educativo y desde el área de educación física se fortalecen los hábitos de vida saludable, la cultura física, la práctica de valores y el mejoramiento de actitudes. Por otro lado, se observa un beneficio académico y cognitivo en aspectos como la atención y la memoria, habilidades motoras que favorecen la escritura y la lectura, actitudinalmente permanecen activos, motivados, con autoconfianza, entre otros aspectos.

Para Jofre, (2009) como se citó en Reina (2001) se puede evidenciar que el deporte junto con sus organizaciones ha desarrollado programas, donde la inclusión de las personas con discapacidad, se vean integradas en la sociedad desde el punto de vista competitivo. En algunos casos el contexto es un factor limitante algunos espacios aun no proporcionan los ambientes adecuados lo cual hace que se conviertan en barreras.

2.1.2. Educación inclusiva

Para esta investigación el aporte de Calvo (s.f.) se fundamenta en el derecho a la educación, profundizándose en que este se debe brindar a cada niño o joven sin importar sus necesidades y con las habilidades o capacidades que pueda tener. Contempla la articulación de la familia con la escuela para lograr la permanencia y el logro de los objetivos para la culminación satisfactoria del proceso educativo.

Otro concepto es el de Simón y Echeita (2013) como se citó en Díaz (2017) quienes aportan que la educación inclusiva es un reto que plantea calidad en el sistema, con principios de equidad e integridad, sin tener en cuenta las particularidades de las personas.

2.1.2.1. Discapacidad. Riascos, Hormiga y Estupiñán (2020) toman el concepto dado por la Organización Mundial de la salud (OMS, 2018) donde se considera que el ser humano se sobrepone ante su circunstancia, corroborando que los derechos humanos como la igualdad y la libertad, deben abolir las barreras, brindando autonomía, los espacios, sociabilidad, entre otros. Otro punto de vista establece que la discapacidad no está en la persona sino en su entorno, que puede brindarle los medios para que se desarrolle de la mejor forma, o apartarla creando barreras que la limitan. Merchán (2013), como se citó en Hernández (2015). La discapacidad en la gran mayoría de casos es solamente aquella barrera que se interpone entre el ser humano y las

actividades cotidianas que cualquier persona desempeña, en muchas ocasiones es el mismo contexto que no le permite desenvolverse con todas sus capacidades.

Para Luque (2009) la discapacidad no debe etiquetar a nadie o compilarlo en un grupo de personas con determinadas características, por el contrario, se debe trabajar en pro de sus derechos eliminando tanto barreras sociales como físicas e intelectuales.

2.1.2.1.1. Tipologías de la discapacidad. Desde la investigación realizada por Hurtado y Agudelo (2014) se pueden encontrar:

Discapacidad sensorial: dentro de este tipo se encuentran las relacionadas con los sentidos de la vista y el oído ya sea en determinados porcentajes o en su totalidad.

Discapacidad física: resulta de la limitación de la capacidad motora, se refleja en las irregularidades que se pueden presentar en el sistema locomotor, sistema nervioso o aparatos como respiratorio, digestivo y demás.

Discapacidad cognitiva: referidas al funcionamiento intelectual, se ven reflejadas en el aprendizaje en el momento de comprender, analizar, solucionar, demora en los procesos, entre otros y que limita los contextos de participación.

Discapacidad intelectual o mental: orientada hacia el deterioro de algunas funciones cognitivas, motrices o sociales.

2.1.3. Rendimiento académico

Para contribuir en la última categoría de la presente investigación los conceptos que Pastenez y Pihuave (2018) muestran en su trabajo describe que el rendimiento académico es el conjunto de participaciones individuales, familiares, sociales y escolares que determina un nivel alto o bajo, donde no solo el estudiante es quien aporta.

El rendimiento académico se ve reflejado en el desempeño del estudiante, en el resultado que demuestra desde el punto de lo cognitivo, procedimental y actitudinal en las diferentes áreas que maneja el proyecto escolar, es la obtención de logros, objetivos y demás que aportan para la construcción de su aprendizaje, ligado al aporte no solo del estudiante sino también de la familia y del sistema. Forteza (1975), Gonzales (1975) como se citó en Grasso (2020).

2.1.3.1. Variables del rendimiento académico. El aporte realizado por González (2003) presenta las siguientes variables:

Variables personales: Son aquellas que tiene que ver con el estudiante como lo son su edad, genero, la motivación hacia el estudio, el conocimiento previo, los objetivos propuestos, las estrategias aplicadas para el aprendizaje, y demás que aporta.

Variables contextuales: Dentro de estas se rescata el entorno familiar, su nivel socio económico y cultural; institucionales como ambiente escolar, relación docente estudiante, organización académica y por ultimo las Instruccionales como metodologías, tareas, actividades escolares, contenidos, etc.

2.2 Marco Legal

En esta sección se hace una apreciación de la normatividad que rige a nivel internacional y nacional, lo relacionado en discapacidad en el marco de la educación, el cual fundamenta la presente investigación.

Tabla 2.

Normograma

Norma y descripción	Artículo	Relación con la investigación	Análisis a partir de la investigación
Declaración de Salamanca (1994) Con la participación de los representantes de diferentes gobiernos se promueve el compromiso de la educación para todos, integrando al igual los niños con necesidades educativas especiales.	I. Nuevas ideas sobre las necesidades educativas especiales.	Inclusión de los niños con necesidades educativas especiales.	El documento mencionado fortalece y complementa la categoría de la educación inclusiva, resaltando aspectos que desde la institución se deben promover como lo son integración de los niños con necesidades educativas especiales con respeto e igualdad, calidad en la enseñanza-aprendizaje; propender la capacitación del grupo docente para el mejoramiento educativo y el apoyo del personal especializado.
Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (2008) Retoma el principio de igualdad, donde se desarrolle la plena participación para todos.	Artículo 24. Educación	Permitir y brindar una educación con calidad, con ajustes razonables de acuerdo a las necesidades de cada persona.	Dentro de este se afianza la parte educativa con la participación sin barreras de las personas con discapacidad, motivando el desarrollo de sus capacidades e

			intereses de los cuales puede depender su calidad de vida.
Constitución política de Colombia (1991) Es el documento principal en cuanto a la legislación del país, contempla normativas de los ciudadanos y del estado.	Artículos 13, 44, 52, 67 y 68	La educación como derecho fundamental para todos los niños y jóvenes del país, sin ningún tipo de discriminación.	Toda normativa nacional parte desde este documento, donde se retoman los artículos relacionados con la educación, los cuales continúan aportando a la investigación en desarrollo con aspectos relacionados con derechos que se deben garantizar en este caso a los niños que tienen algún tipo de discapacidad y que fácilmente pueden ser vulnerados. También se retoma el derecho a la recreación y el deporte que se debe fomentar de una forma lúdica y no competitiva, adecuando los diferentes espacios de las instituciones educativas.
Ley general de educación (1994) Conceptualización de los principales parámetros de la educación en el país.	Título III Modalidades de atención educativa a poblaciones CAPITULO 1 Educación para personas con limitaciones o capacidades excepcionales.	Particularidades con respecto a la atención de las personas con discapacidad, dentro del ambiente escolar.	La ley aporta parámetros para consolidar aún más la investigación como la participación de los estudiantes con discapacidad de una forma más

			activa y lúdica, mediante actividades de integración en el ambiente escolar.
Ley 1618 de 2013 Por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad.	Artículo 11	Contemplar la educación de los niños con discapacidad dentro de condiciones apropiadas, dentro de los parámetros de inclusión.	Con las disposiciones que la ley plantea se fortalecen los objetivos de la investigación dentro de los cuales se busca mejorar la educación de los niños y jóvenes con discapacidad matriculados en la institución.
Decreto 1421 de 2017 Normativa para la inclusión de los niños y jóvenes en condición de discapacidad	Sección 2. Atención educativa a la población con discapacidad. Subsección 3. art. 23352311-23352312 y 2235233-2235234	Parámetros para la formulación de actividades partiendo desde la educación inclusiva Diseño universal del aprendizaje, plan individual de ajuste razonable, entre otros.	Este decreto brinda aclaraciones para la correcta aplicación de la normatividad de una forma acertada, que brinde el beneficio a la población con discapacidad, la cual desde esta investigación busca apropiarse de estrategias adecuadas para el aprendizaje utilizando las subcategorías de lúdica, juego, recreación y deporte, teniendo como base el PIAR
Documento de orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a	El documento en general aporta para la integración activa de los estudiantes con discapacidad.	Aclaraciones de las actividades a desempeñar con los estudiantes de inclusión, apropiación	Este documento permite la aclaración e interpretación de conceptos para la

estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva (2017).	del Plan individual de ajustes razonables, condiciones de la población y sus características.	aplicación de ciertas normas, la elaboración apropiada de los documentos e identificación correcta de la población, necesarios como apoyo para la investigación.
---	---	--

2.3 Marco contextual

Dentro de este apartado se encontrará el contexto donde se quiere llevar a cabo la parte práctica de la investigación que se está abordando.

La investigación que se ha planteado busca un aporte a la educación de los estudiantes con discapacidad reportados en el SIMAT, de la Institución Educativa Técnica Jacinto Vega del municipio de Santa María Boyacá, el cual se encuentra ubicado al sur oriente del departamento, basa su economía en el sector agropecuario de autoconsumo, también se fomentan algunos empleos a través de la hidroeléctrica de AES CHIVOR; en el contexto social y cultural se presenta el fenómeno de aculturación de diferentes regiones del país, sobre todo con influencia llanera por su cercanía con el departamento de Casanare.

La institución presta el servicio educativo desde el nivel de preescolar al grado undécimo, se encuentra organizada en 16 sedes rurales para primaria, 3 rurales para secundaria, 2 urbanas para primaria y 1 sede principal para secundaria, donde se ofrecen dos modalidades técnico en informática o ecoturismo, la mayoría de los estudiantes proviene de zonas rurales que se caracterizan por encontrarse a grandes distancias del casco urbano, lo que indica un gran esfuerzo de su parte para cumplir con los requerimientos académicos.

En la sección de bachillerato se encuentran 10 estudiantes con certificación en el SIMAT, con algún tipo de discapacidad intelectual, física, sensorial o cognitiva, quienes han presentado un rendimiento académico básico sin ningún tipo de avance significativo en su aprendizaje esto evidenciado en su informe bimestral, para ellos se elabora los planes individuales de ajustes razonables, se hace un seguimiento por parte del psicorientador buscando el apoyo de la familia, quienes a su vez manifiestan no contar con las herramientas y capacitación para contribuir en la formación académica de sus hijos. Desde el área de educación física se ha buscado de una u otra manera mejorar el aspecto social y motriz de los niños y jóvenes de inclusión, con actividades integradoras, juegos, trabajo en equipo, fortalecimiento de patrones de locomoción, psicomotricidad fina y gruesa, entre otras; ahora bien con el objetivo principal de la investigación se busca que el conocimiento adquirido por parte de ellos, sea interdisciplinar fundamentando objetivos en común entre las áreas básicas para que el aprendizaje se complemente y no se dé desintegrado.

Capítulo 3. Metodología de la investigación

Dentro de este capítulo se encontrarán pasos importantes para el desarrollo de la investigación, donde la metodología, el diseño y las fases guiarán la aplicación de la estrategia didáctica, al igual que la población y en especial la muestra de estudio, dando pie a la organización de instrumentos esenciales para la recolección de la información necesaria y precisa.

3.1 Enfoque metodológico

Encaminados con el concepto de (Philip,1998, como se citó en Cadena, Rendón, Aguilar, Salinas, de la Cruz, Sangerman, 2017, p. 8) las investigaciones cualitativas se basan en la experiencia cotidiana de las personas, su contexto y el momento. El presente proyecto se desarrollará con un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta que el objetivo principal de la investigación parte de la aplicación de una estrategia que busca mayores aportes cognitivos para los niños con algún tipo de discapacidad, un nivel de rendimiento académico satisfactorio y no solo básico, al igual que una forma de aprendizaje lúdico y llamativo, sin que se vea distante de su contexto y utilizando herramientas virtuales debido a la pandemia que se está presentando a nivel mundial.

Durante el proceso se buscó la flexibilización de acuerdo con los avances, fortalezas y debilidades que se puedan encontrar con los estudiantes, posteriormente se generaran las recomendaciones pertinentes teniendo en cuenta aquellos aspectos positivos y los que se deben mejorar para que se pueda mantener la estrategia.

3.2 Diseño de la investigación

Para la investigación se ha tomado el diseño etnográfico, basado en estudio de caso teniendo en cuenta que se desarrollara con los niños y jóvenes certificados por el SIMAT con algún tipo de discapacidad, siendo ya un grupo determinado con criterios particulares, con el objetivo principal el cual busca mejorar del rendimiento académico de los estudiantes usando la estrategia didáctica de una forma recreativa y lúdica, sin que se llegue a la coacción, pretendiendo concebir un avance significativo en el aprendizaje de los diferentes temas necesarios a futuro. Como lo afirma Torres (s.f.) como se citó en Álvarez (2008) quien menciona que la etnografía en un ámbito educativo no solo debe describir, sino que debe contribuir generando opciones y cambios prácticos que aporten mejoras a la pedagogía.

3.3 Población

3.3.1 Población y características

Según Lepkowski (2008) como se citó en Fernández, Baptista (2014) describe la población como un grupo que coincide en una serie de características específicas o particulares y basados en los objetivos que se plantearon para la presente investigación se contempla la Institución Educativa Técnica Jacinto Vega ubicada en el municipio de Santa María, la cual cuenta con 17 estudiantes con algún tipo de discapacidad quienes son certificados por el SIMAT.

3.3.2 Muestra

Padua (1979) como se citó en Kanzez (2009) plantea que la muestra es un grupo del total de la población (universo), la selección de la muestra para el caso de esta investigación y como se describe en el objetivo general contempla un muestreo no probabilístico intencional, donde se retoman aspectos particulares del grupo quienes son estudiantes de la sede de secundaria, 10 jóvenes con edades que oscilan entre los 11 y 17 años, dentro de los cuales se encuentran 3 niñas

y 7 niños, situados en los grados de sexto a décimo, quienes durante el proceso de escolaridad han presentado dificultades académicas y de comportamiento, por lo tanto mediante diagnóstico de experto son certificados por el SIMAT como estudiantes con discapacidad, durante su trayectoria en la institución algunos de ellos han manifestado un comportamiento pasivo y debido a esto su rendimiento académico no sobrepasa el básico. Presentan dificultades principales como la lectura, escritura, comprensión de indicaciones, entre otras. En su mayoría proceden de hogares de la zona rural del municipio, su economía es de autoconsumo, son de escasos recursos, familias disfuncionales y vulnerables con un bajo nivel académico, falta de recursos tecnológicos; algunos ante la situación de discapacidad han optado por enviar al estudiante tan solo por mantenerlo en el sistema sin buscar un acercamiento estratégico para el mejoramiento del aprendizaje, habilidades, intereses y destrezas de los jóvenes.

3.4 Categorización

A continuación, se plantean las técnicas e instrumentos para la recolección de información necesarios para el desarrollo de los objetivos de la presente investigación:

Tabla 3.

Categorización

Aplicar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.					
Objetivo General	Categoría	Subcategoría	Fuentes o población	Técnica	Instrumentos
1. Caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución Jacinto Vega, precisando en información básica para el diseño de la estrategia didáctica	Estudiantes con discapacidad	Reporte SIMAT	<ul style="list-style-type: none"> Registro de matrícula 	1. Documental	Matriz de análisis documental
		Educación Inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> Carpetas de PIAR Informes Psicorientación 		
2. Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad	Estrategia didáctica	Lúdica	<ul style="list-style-type: none"> PEI institucional 	1. Documental 2. Entrevista	<ul style="list-style-type: none"> Matriz de análisis documental <ul style="list-style-type: none"> Entrevistas semiestructuradas
		Recreación	<ul style="list-style-type: none"> Planes de área 		
		Deporte	<ul style="list-style-type: none"> Plan individual de ajustes razonables 		
		Juego	<ul style="list-style-type: none"> Docente de la sede central secundaria 		

3. Aplicar las estrategias por medio del juego y la lúdica, donde se pueda evidenciar aciertos o desaciertos de la investigación.	Estrategia didáctica	Rendimiento académico	Estudiantes certificados en el SIMAT	Observación	Guía de campo
4. Generar recomendaciones para el fortalecimiento y la sostenibilidad de la estrategia didáctica a partir de su aplicación.	Mejoramiento del rendimiento académico	Fortalezas Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas 	Entrevista semiestructurada

Fuente: Elaboración propia con base en los objetivos de la investigación.

3.5 Instrumentos

Dentro de las investigaciones cualitativas, como en este caso se busca recolección de datos que apunten al cumplimiento de los respectivos objetivos al igual que dar la respuesta a la pregunta de investigación, todo esto desarrollando técnicas como la revisión documental, entrevista, encuesta y observación, para ello se utilizan instrumentos que brinden información del comportamiento de las personas, comunidades o grupos, todo enmarcado en su propio contexto y en la habitualidad de sus actividades, con su lenguaje, creencias, sentimientos y demás aspectos relevantes (Hernández, Fernández, Baptista; 2014).

Instrumentos que para la presente investigación son la Matriz de análisis documental, la entrevista semiestructurada y las guías de campo.

3.5.1 Matriz de análisis documental

Como parte de la técnica en la que se encuentran todos aquellos documentos, registros, grabaciones que a la luz de una investigación dan una visión de acontecimientos, sucesos, momentos, situaciones, comentarios, diálogos, entre otros, que pueden evidenciar un avance de la misma, se elaboró una matriz de análisis documental con aspectos como las categorías y subcategorías partiendo de los objetivos y buscando una respuesta a la pregunta planteada, que brinden un conocimiento más profundo del contexto del grupo de estudiantes que se eligieron y documentos institucionales que contribuyen a mejorar la calidad en la enseñanza aprendizaje. (Apéndice A).

3.5.2 Entrevista semiestructurada

Para Janesick (1998) como se citó en Hernández et al. (2014) la entrevista por medio de preguntas y respuestas genera un intercambio de conceptos donde se genera contenidos sobre un tema. Dentro de estas se tienen en cuenta puntos clave o preguntas importantes con respecto a la

investigación en desarrollo, pero también se debe brindar el espacio para las inquietudes que surgen de manera abierta tanto de parte del entrevistador como del entrevistado, asociándolas con la población de estudio se deben plantear de una forma llamativa, sencilla que no despierte temor o incomodidad al momento de responder. Abordando esta investigación se elaboraron entrevistas semiestructuradas para los docentes y el grupo de muestra, con preguntas enfocadas desde cada uno de los roles en los que se desenvuelven, exponiendo sus puntos de vista y sus experiencias. (Apéndice B)

3.5.3 Guía de campo

Para Hernández (2014) la aplicación de este instrumento no es solamente con la vista sino por el contrario juegan papel importante los demás sentidos, no tiene un formato definido, se debe dar de una forma espontánea, pero teniendo en cuenta cualquier detalle, situación, momento que pueda ser relevante; para esta investigación se elaboró un formato de guía de campo, donde se tiene en cuenta el contexto en el que desarrollan las diferentes actividades, las personas con quienes socializan, aquellas actividades que más les llaman la atención, sus gustos en cuanto a los juegos o los deportes, entre otros. (Apéndice C)

3.6 Validación de instrumentos

Debido a la situación de pandemia mundial generada por el COVID 19 en los tiempos del desarrollo de esta investigación entre los años 2020 y 2021, las instituciones educativas fueron cerradas indefinidamente manteniendo a los estudiantes en sus hogares y los cuales para el caso proceden de la zona rural del municipio, razón por la cual adicional al juicio de expertos no fue posible llevar a cabo el pilotaje previsto en el diseño y planeación de este estudio.

3.6.1 Juicio de expertos

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos aplicados se acudió al juicio de expertos, en primer lugar, se contactó un validador con el perfil de Psicología, Especialización en Desarrollo Infantil para Poblaciones en Alto Riesgo, Magister en Psicoterapia Rogeriana, Magister en Estética e Historiografía, docente universitario por más de catorce años, participante en diferentes ponencias y publicaciones acerca de inclusión, familia, entre otros, actualmente se desempeña como psicorientador (Apéndice D). Un segundo validador con perfil de Licenciado en Lenguas Extranjeras, especialista en Gerencia Educacional y Magister en Educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, con ocho años de experiencia en la docencia (Apéndice E). Se hace énfasis en la experiencia que los dos validadores tienen en el campo temático donde se desarrolla el presente estudio.

Mediante el formato de validación de expertos proporcionado la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Apéndice F), el cual contempla los siguientes parámetros: congruencia, enmarca la relación entre el instrumento, el objetivo de estudio y la categoría en la cual se enmarcan. Amplitud de contenido, si el instrumento proporciona la información requerida completamente. Redacción, es la conexión lingüística y textual de las preguntas y demás contenidos de cada instrumento. Comprensión enmarcada en la redacción del instrumento. Pertinencia, destaca la apropiación de cada ítem en el cumplimiento del objetivo y su respectiva categoría.

A continuación, se presentan las observaciones hechas por los validadores:

Tabla 4.*Validación de experto 1*

Instrumento a validar.	Calificación.	Observaciones.
Matriz de análisis documental	1 aspecto bueno, 4 aspectos Aceptables.	Los aspectos son coherentes
Entrevista semi estructurada para docentes	2 aspecto bueno, 3 aspectos Aceptables.	Docentes existe una relación acertada entre la categoría y las preguntas del instrumento
Entrevista semiestructurada para estudiantes	2 aspecto bueno, 3 aspectos Aceptables.	Redacción de las preguntas de una forma más sencilla teniendo en cuenta la población.
Guía de campo para observación de estudiantes	1 aspecto bueno, 4 aspectos Aceptables.	Complementar con un enunciado referente al mejoramiento académico. Tener en cuenta el tiempo de aplicación.

Fuente: elaboración propia con base en el juicio de expertos 2021

Para resumir, según el validador 1 los instrumentos que se evidencian en la tabla 3, son aceptables en los aspectos de congruencia, amplitud y pertinencia. En otros, la redacción se debe tener en cuenta a la población de la investigación.

Con el segundo validador se obtuvieron los siguientes aspectos:

Tabla 5.*Validación de experto 2*

Instrumento a validar.	Calificación.	Observaciones.
Matriz de análisis documental	3 aspectos excelentes, 2 aspectos buenos.	El deporte puede tener más influencia en los estudiantes que el mismo aprendizaje en el área que se aplique.
Entrevista semi estructurada para docentes	4 aspecto excelentes, 1 aspecto bueno.	Sin observaciones
Entrevista semiestructurada para estudiantes	4 aspecto excelentes, 1 aspecto bueno.	La redacción de las preguntas puede llegar a ser compleja para los niños con discapacidad que tienen para la aplicación.

Guía de campo para observación de estudiantes	1 aspecto bueno, 4 aspectos Aceptables.	Cuenta con los componentes necesarios para la aplicación.
---	---	---

Fuente: elaboración propia con base en el juicio de expertos 2021

Después de haber consolidado la información del segundo validador evidenciada en la tabla 4, se puede concluir que los instrumentos son excelentes en aspectos de congruencia, amplitud y pertinencia. Al igual que el primer validador recomienda la redacción como un aspecto a mejorar. Al finalizar este proceso de validación se tuvieron en cuenta las observaciones respectivas y se realizaron las correcciones pertinentes a los instrumentos, como se mencionó anteriormente por la situación de pandemia generada por el COVID 19, no fue posible llevar a cabo el pilotaje.

3.7 Procedimiento

Debido a la situación presentada durante el último año por la aparición del COVID-19 y con ello el cierre de las instituciones educativas que se dio a partir del mes de marzo del 2020; en este año 2021 aun la institución Jacinto Vega continua sin poder prestar el servicio educativo debido al aumento de casos en el municipio, por ello la aplicación de los instrumentos se realizó dando uso a los medios tecnológicos posibles, iniciando con la socialización acerca del proyecto a los padres de familia de los 10 estudiantes por medio de llamada telefónica y enviando el consentimiento vía WhatsApp, de los cuales accedieron 4 a participar (Apéndice G)

Luego para el análisis de documentos, los cuales reposan en los archivos de la sede principal de la institución, con previo permiso otorgado por la señora rectora (Apéndice H), se procedió a agendar cita para poder ingresar a la secretaría, se realizó una visita donde se revisaron registros de SIMAT y carpetas de matrícula. Para poder acceder a la carpeta la cual contiene la información general de cada uno de los estudiantes de inclusión e informes, fue necesaria la solicitud al psicorientador de la institución quien por medio de fotografías y

mensajes de WhatsApp facilito los documentos; por otra parte, los planes de área, el plan individual de ajustes razonables y el proyecto educativo institucional fue enviado vía correo electrónico por parte de la señora coordinadora de la institución.

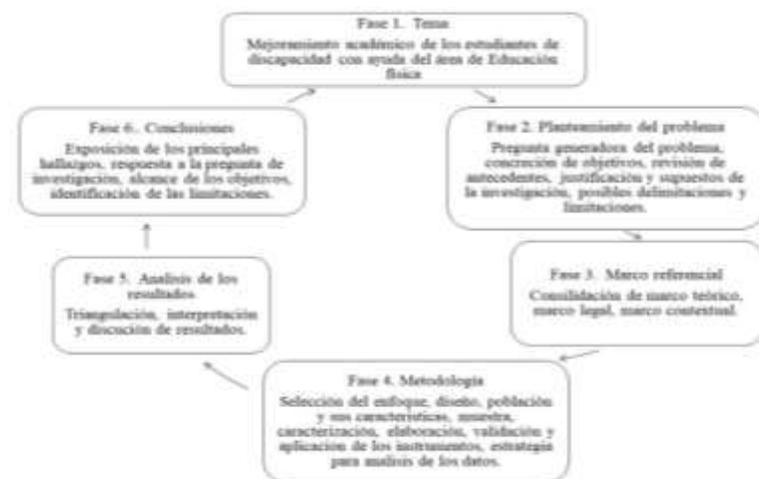
Para dar continuidad, en el caso de la entrevista semiestructurada a docentes se realizó por medio de audios vía WhatsApp y algunos solicitaron un documento escrito con las preguntas para poder responder y devolverlo en PDF, con la salvedad de que ante cualquier duda se comunicarían con la investigadora. En cuanto a la aplicación de la estrategia al igual que la entrevista semiestructurada para los estudiantes, se realizaron sesiones vía meet y videollamadas por WhatsApp.

3.8 Fases de la investigación

En el siguiente grafico se contemplan las fases de la investigación, las cuales han sido desarrolladas desde el planteamiento del problema hasta las conclusiones, teniendo en cuenta las diferentes etapas.

Figura 2.

Fases de la Investigación



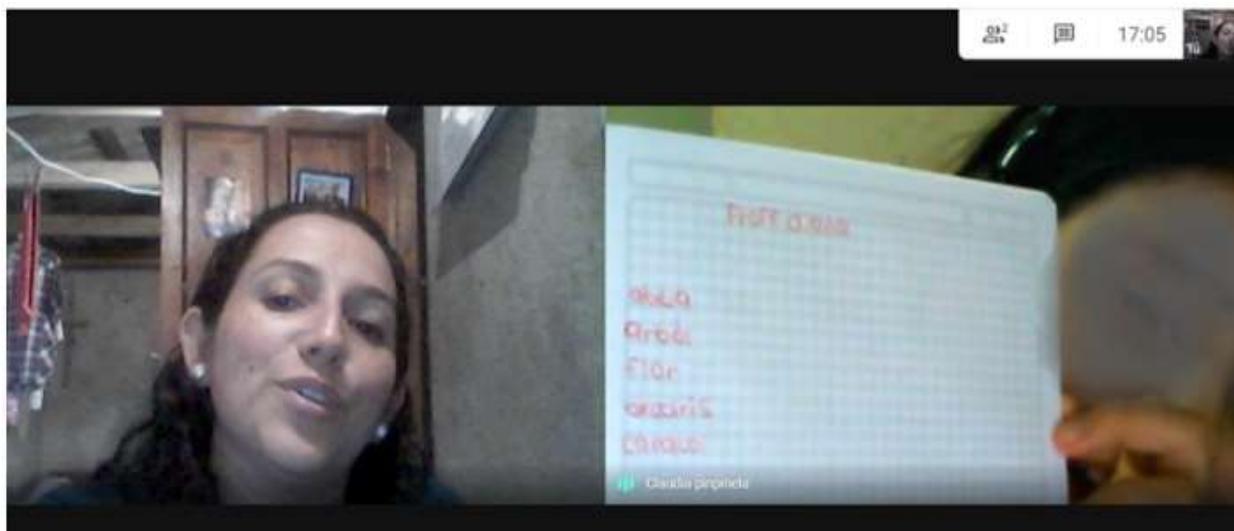
Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la figura anterior la presente investigación se consolidó alrededor de seis fases, centradas en el objetivo general y se procuró dar respuesta a la pregunta con la cual inició el estudio.

3.9 Trabajo de campo

Para la aplicación de la estrategia lúdica se organizó un horario en la tarde iniciando a las 3:00 pm. y finalizando a las 5:00 martes y jueves, desarrollando actividades durante una hora con cada uno de los estudiantes, previo acuerdo con los padres de familia para poder desarrollar las sesiones se debió utilizar aplicaciones como Meet y WhatsApp. (Apéndice I)

Se trabajó el área de castellano, esta sesión uno se llamó “el mundo mágico de la lectura”, la cual tenía por objetivo evidenciar el nivel de lectura y comprensión de textos, escritura e identificación de palabras sencillas; por medio de la presentación de la pantalla los niños realizaban la lectura del texto, donde luego con ayuda de una ruleta debía responder preguntas de comprensión y datos básicos que se encontraban inmersos en la actividad. Para la escritura los niños debían usar una hoja y al momento de proyectar la imagen donde se encontraban varios objetos ellos debían escribir la mayor cantidad de nombres de lo que observaban en el menor tiempo posible. Durante el desarrollo de la actividad sobresalen habilidades interpretativas, en uno de los casos la fluidez de la lectura es evidente al igual que la escritura.

Figura 3.*Ruleta de preguntas, sesión de lectura**Fuente: Archivo propio.***Figura 4.***Escritura de palabras, sesión de comprensión lectora**Fuente: Archivo propio.*

La segunda sesión se enfocó en el área de matemáticas, dándole el nombre de “A contar a contar, que los números vamos a encontrar”, al igual que la anterior se debió hacer mediante el uso de la aplicación de Whatsapp y Meet, se estableció como objetivo reforzar el conocimiento de números y desarrollo de operaciones básicas; se implementaron metodologías como la proyección de conjuntos con elementos llamativos donde los niños debían relacionar la cantidad con el número correspondiente, secuencias numéricas de dos en dos y de cinco en cinco, elaboración de sumas y restas con ayuda del juego de los dados, los cuales de forma interactiva se lanzaban los niños daban la respuesta, se realizó una realimentación donde los niños demuestran interés por continuar con la participación. Aspectos sobresalientes y que se hallaron en esta sesión es el conocimiento que tienen los niños de los números hasta cien, en el momento del conteo de dos en dos presentan gran habilidad, tienen clara la diferencia entre la suma y a resta, pero aun los resultados al momento de restar se dificultan.

Figura 5.

Sesión de matemáticas



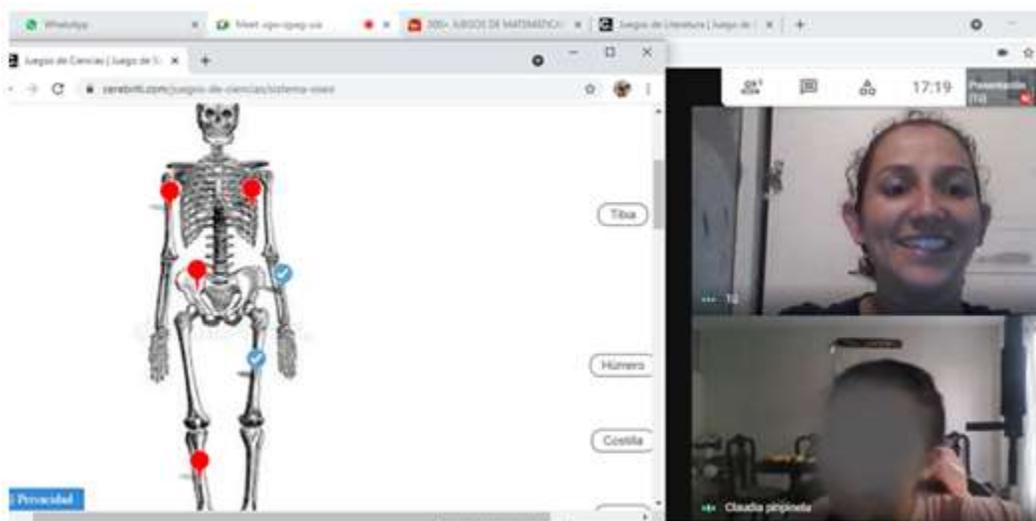
Fuente: Archivo propio

En la tercera sesión se trabajó el área de ciencias naturales y recibió el nombre de “Muevo el esqueleto”, con ella se buscaba que los estudiantes identificaran el sistema óseo del

cuerpo humano. Por medio de juegos virtuales donde iban socializando las respuestas y relacionando en su propio cuerpo, se llevó a cabo por medio de la plataforma Meet, ya que se contó solo con la participación de una de las estudiantes debido a los inconvenientes de conectividad. Dentro del desarrollo de la actividad se encontraron varias dificultades al momento de relacionar con su cuerpo, ya que se manifestaba poco conocimiento del tema.

Figura 6.

Sesión ciencias naturales



Fuente: Archivo propio

Para el desarrollo de la cuarta sesión llamada “volvamos a leer”, los niños participaron en actividades interactivas de lectura, se buscaba afianzar la lectura, ya que es donde más falencias presentan en el aprendizaje, luego cada niño debía ubicar una palabra dentro del texto al final donde se evidenciaría la comprensión lectora, dando como evaluación si estaba correcto o no; al igual que las anteriores la actividad se llevó a cabo mediante plataforma Meet. En esta sesión al momento de utilizar las palabras que se encontraban fuera del texto, se hizo necesaria la ayuda ya que los estudiantes perdieron la comprensión del texto al tener dudas con algunas palabras.

Figura 7.

Sesión lectura

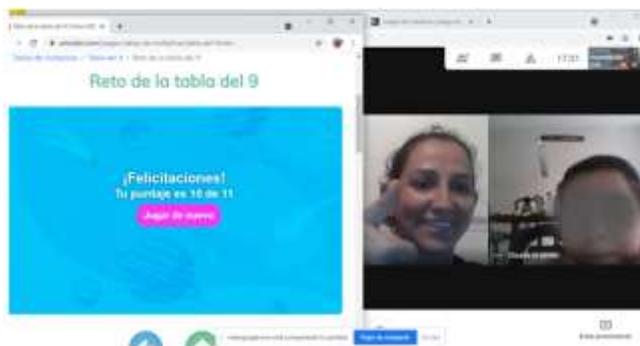


Fuente: archivo propio

Dentro de la quinta sesión nuevamente se trabajaron actividades de matemáticas, en una actividad anterior se había evidenciado que los niños tenían un nivel más avanzado de lo esperado así que por sugerencia de los padres se trabajó la multiplicación, respondieron satisfactoriamente a las actividades que se les plantearon, mediante juegos interactivos algunos competitivos a contra reloj, el objetivo de esta sesión como tal era fortalecer el conocimiento de las tablas de multiplicar. Esta sesión permitió observar en los estudiantes un avance significativo de las matemáticas, ya que la temática se manejó de una forma fluida.

Figura 8.

Segunda sesión de matemáticas



Fuente: Archivo propio

Después del desarrollo del trabajo se campo se encuentran aspectos muy relevantes para la investigación como lo son la evidencia del avance académico que los estudiantes tienen y que no ésta relacionado o descrito en su hoja o carpeta de Plan Individual de Ajuste Razonable, también es importante desatacar que su discapacidad en muchos casos los ha encajonado o limitado en la expresión de sus conocimientos, habilidades o capacidades, creando una limitación en el manejo de temáticas por parte de algunos docentes.

Capítulo 4. Análisis de los resultados

Dentro de este capítulo se presentan los datos obtenidos al realizar la aplicación de los instrumentos elaborados en la parte anterior, los cuales basados en los objetivos de la investigación en conjunto con el marco teórico y después de haber realizado la respectiva categorización.

Se realizarán dos fases para el análisis de los datos obtenidos, la primera denominada fase descriptiva será, donde se puntualizarán en las categorías de las matrices de los documentos enumerados en cada una de ellas, al igual que las respuestas dadas por los docentes y estudiantes en la entrevista semiestructurada; la segunda, fase analítica se realizará la triangulación al igual que la interpretación y la discusión de los resultados, confrontando dichos datos obtenidos con los objetivos de la investigación al igual que las categorías y autores presentados en el marco teórico.

4.1 Fase descriptiva

Dentro de esta fase se desarrollará la transcripción de los datos, donde se buscará la información precisa y relevante en relación a los objetivos de la investigación.

4.1.1 Resultado de la aplicación del instrumento de matriz de análisis documental

Este instrumento se aplicó en la búsqueda de información que diera aspectos particulares tanto de los estudiantes como de la institución en el desarrollo de estrategias en este caso lúdicas, los cuales sirvieran como referencia en el momento de la aplicación de las mismas

Tabla 6.*Matriz de análisis documental*

Objetivo	Categoría	Sub categoría	Documento	Aspecto Analizar	Primeros hallazgos
Caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución Jacinto Vega, precisando en información básica para el diseño de la estrategia didáctica	Estudiantes con discapacidad	Reporte SIMAT	Registro de matrícula	Diagnósticos emitidos por especialistas y/o evaluaciones.	La revisión de los documentos muestra reportes relacionados con los tipos de discapacidad, sin profundizar en elementos que permitan su comprensión en un contexto pedagógico, se encuentra el diagnóstico de uno de los cuatro participantes en la investigación relacionando su discapacidad con un trastorno mixto de habilidades escolares.
		Educación inclusiva	Carpeta de Plan individual de ajuste razonable e informe de psicorientación	<ul style="list-style-type: none"> -Entorno familiar -Intervención de psicorientación -Habilidades e intereses del estudiante -Estrategias, metodologías y actividades desarrolladas. -Dificultades de aprendizaje. 	Revisadas las carpetas de planes individuales de ajustes razonables se encuentra que el entorno familiar de los participantes en su mayoría está conformado por una madre cabeza de hogar, a excepción de uno de ellos quien conviven con su padre genético y con su madrastra quien ha desempeñado el rol de madre de crianza desde sus cuatro (4) años de edad, ocupan el primer o segundo lugar en relación al nivel familiar con sus hermanos, sus edades oscilan entre los 12 y 16 años. Todos ellos han sido valorados en el último mes por el psicorientador de la institución quien recientemente fue nombrado, en tres de los cuatro casos se hace remisión a neuropsicología para poder actualizar la carpeta donde reposan los documentos relacionados con la inclusión. Estos jóvenes presentan habilidades y un nivel de avance medio para el aprendizaje de la lecto-escritura, seriación, operaciones matemáticas

				básicas y motricidad (fina y gruesa), dentro de sus intereses se encuentran áreas como la deportiva y artística, teniendo en cuenta lo anterior los docentes han aplicado estrategias de fortalecimiento matemático y escritura. Dentro de las dificultades de aprendizaje se encuentra que los estudiantes no relacionan conceptos con su contexto, poca comprensión lectora y en algunos casos dislexia.
Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad	Estrategia didáctica	Lúdica	Proyecto Educativo Institucional	<p>Estrategias lúdicas evidenciadas en el PEI para la atención a la población con discapacidad</p> <p>Dentro del proyecto educativo institucional no se evidencian estrategias lúdicas, recreativas o deportivas que permitan la participación activa e integración con los demás estudiantes o que de alguna forma favorezcan a la población con algún tipo de discapacidad.</p>
				<p>Acciones relacionadas con el ámbito recreativo para la atención a la discapacidad planteadas en el PEI</p> <p>Se encuentran actividades recreativas relacionadas con celebraciones especiales, como el día del estudiante, jornadas saludables, cumpleaños del colegio, siendo estas aplicadas de forma muy general, pero en cuanto a los estudiantes con discapacidad no presenta acciones o espacios flexibilizados donde ellos demuestren sus habilidades o aptitudes de forma individual.</p>
		Recreación		<p>Aspectos del área deportiva orientados a los estudiantes con discapacidad en el PEI.</p> <p>Desde el área deportiva se ha contado con la participación de estudiantes certificados en el SIMAT como representantes en las diferentes fases de los juegos supérate, integrándose en los equipos de fútbol de salón, con logros importantes a nivel departamental. Relacionado con este objetivo de investigación no se</p>

			encuentran más aspectos que evidencien su intervención.
		Metodologías, momentos y espacios previstos en el PEI para el desarrollo integral de la población escolar con discapacidad.	Se encuentran metodologías donde los estudiantes con discapacidad puedan desarrollar actividades que haga evidente un aprendizaje, como lo son los juegos de roles y tareas individuales sencillas donde se tiene en cuenta los procesos cognitivos, actitudinales y procedimentales a partir de los planes individuales de ajuste razonable.
		Estrategias lúdicas desarrolladas por el área para el logro de los aprendizajes de los estudiantes con discapacidad.	En los planes de área de la institución no se hace referencia a la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza- aprendizaje de los niños certificados en el SIMAT. Se encuentran estrategias como el trabajo en grupo, las dramatizaciones, transcripción de textos, uso de ábacos, entre otros.
Deporte	Plan de área	Acciones recreativas propuestas por el área para el logro de los aprendizajes de los estudiantes con discapacidad.	Los planes de área hacen referencia a algunas estrategias recreativas para la enseñanza- aprendizaje de los niños certificados en el SIMAT, donde tan solo se evidencia actividades de recreación mental como sopas de letras, crucigramas con imágenes, laberintos los cuales se realizan esporádicamente.
Juego		-Tipos de deportes modificados y	En el plan de área de Educación Física, se encuentran deportes modificados como el atletismo, voleibol y el baloncesto, algunas

<p>recursos pedagógicos que desde el área se proponen para la atención integral a los estudiantes con discapacidad.</p>	<p>estrategias de diferentes tipos de recreación partiendo de juegos al aire libre, actividades artísticas y culturales, que desarrollan habilidades motrices, se hace interdisciplinaria para el refuerzo de conceptos aplicables en diferentes contextos en áreas como ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas, inglés, artística. El trabajo en equipo busca el fortalecimiento de los valores institucionales.</p>
<p>-Especificación de los temas y actividades que desarrolla el área incorporando la relevancia del juego en los aprendizajes de los estudiantes con discapacidad.</p>	<p>Áreas como inglés realiza juegos en la enseñanza de verbos, prendas de vestir, ubicación en lugares o mapas. En el caso de las ciencias naturales se encuentran juegos relacionados con los sistemas del cuerpo humano, el cuidado del medio ambiente; el área de ética desarrolla juegos de roles con personajes sobresalientes positivamente a nivel mundial; para el área de sociales se encuentran actividades lúdicas como sociodramas, monólogos, representaciones de la historia de Colombia.</p>

Fuente: *Elaboración propia*

Después de realizada la matriz de análisis documental planteada para los objetivos de “Caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución Jacinto Vega, precisando en información básica para el diseño de la estrategia didáctica y Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad”, se encuentra que respecto a la documentación solicitada por parte de la institución al momento de matricular al estudiante, no se entrega completa, no se cuenta con los parámetros necesarios para dar cumplimiento real al decreto 1421 de 2017.

Dentro de la revisión documental se encuentra que las carpetas de seguimiento de estudiantes de inclusión, contienen diagnósticos médicos que requieren actualización para poder orientar la valoración pedagógica, en algunos casos estos documentos datan de 2017, lo cual dificulta la planeación propuesta para tiempos actuales, donde algunos de los estudiantes cursaban grados de primaria, para lo que hoy en día evidencian avances en contenidos y conceptualización de temas; debido a la situación de pandemia el año anterior y lo que va de este, algunos de los jóvenes como es el caso de la estudiante que cursa grado séptimo es nueva para la mayoría de docentes del bachillerato por lo tanto se vienen desarrollado temáticas fundamentales.

Se evidencia la carencia en la estructura del Proyecto Educativo Institucional, ya que siendo la carta de navegación de la institución no contiene estrategia pedagógica o herramientas que sirva como base para la apropiación de la discapacidad de los estudiantes que se encuentran certificados en el SIMAT, al igual que los planes de área son muy pocas las asignaturas que usan algún tipo de lúdica, recreación o juego para el desarrollo de los temas, plantean actividades básicas para la educación inclusiva, los docentes apoyados en informes donde surge poca

indagación o avance de los estudiantes presentan tareas muy sencillas enfocados a temáticas muy básicas.

4.1.2 Resultado de la aplicación del instrumento de entrevista semiestructurada

4.1.2.1. Entrevista semiestructurada para docentes. Para continuar con la investigación se aplicó el instrumento de entrevista semiestructurada a siete docentes de la sección de bachillerato de la institución Jacinto Vega, el cual tenía como objetivo Indagar sobre las estrategias de enseñanza desarrolladas por los ellos a los estudiantes certificados en el SIMAT y la aplicación de la lúdica, la recreación y el juego en sus áreas, los resultados de este instrumento se presentan a continuación en la tabla 6.

Tabla 7.

Entrevista semiestructurada a docentes

categoría	subcategoría	Pregunta	Respuestas de los docentes entrevistados	Primeros hallazgos
Estrategia didáctica	Lúdica, Recreación, deporte y juego	a. ¿Cuáles son las estrategias más utilizadas en su respectiva área para la enseñanza de los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT?	En esta pregunta los docentes expresan que durante la presencialidad aplican estrategias individuales teniendo en cuenta las habilidades que tienen los niños, también los integran en grupos donde el estudiante participe con algún tipo de rol sencillo, juegos de motricidad fina, en común manifiestan dirigir sus actividades de una forma personalizada al estudiante para	Los entrevistados dan cuenta de la aplicación de temáticas flexibilizadas en diferentes áreas como en el caso de ciencias naturales los ciclos de la vida en plantas y animales, la diversidad de especie, desde el área de sociales la economía en diferentes épocas y culturas al igual que el reconocimiento de su territorio o entorno, en ética y valores el valor del amor y el sentido del trabajo en equipo,

	que él vaya según su ritmo y flexibilización realizada. También manifiestan que debido a la pandemia han buscado ayuda en herramientas interactivas, juegos virtuales, entre otros.	en castellano los medios de comunicación y su aplicación en espacios de participación, el área de ingles flexibiliza temas como las profesiones, los lugares, y algunos verbos. Por otra parte, han desarrollado estrategias individuales y grupales, ante la pandemia buscan actividades que favorezcan el aprendizaje por medio del uso de las TIC. No existe una alineación entre los planes de área y el diario preparador lo cual requiere una revisión.
b. ¿Describe las estrategias que desde su punto de vista como docente brindan el conocimiento adecuado y necesario para suplir las necesidades de aprendizaje de los estudiantes con discapacidad en la institución?	En general los docentes describen las estrategias individuales o focalizadas según los avances que los niños demuestran, resaltan las estrategias audiovisuales y exposiciones cortas donde los estudiantes relacionan situaciones de su vida cotidiana con casos o aplicación de algunos conocimientos, el debido acompañamiento de la familia también sobresale como	En las respuestas dadas por los docentes se evidencia la aplicación de estilos de aprendizajes, se hace ya que algunos buscan los recursos auditivos (audiolibros), visuales (videoconferencias, videos educativos) y kinestésicos (manualidades, maquetas, ejercicios físicos) para la aplicación de sus temáticas, teniendo en cuenta como los niños lo pueden aplicar a su contexto.

	estrategia para el aprendizaje.	
c. ¿De qué forma evidencia un aprendizaje significativo y real en los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT?	Al respecto los docentes afirman evidenciar avances de aprendizaje significativo de los estudiantes muy limitados, algunos los contemplan cuando el estudiante es capaz de aplicar conceptos a su vida cotidiana; otros docentes comenta que en estos momentos de pandemia se hace difícil evidenciar ese aprendizaje ya que muchos de los cuidadores o padres de familia son quienes tienen un rol de “docentes” y en su afán de avanzar en las actividades, son ellos quienes las terminan realizando, para a si no arriesgarse a reprobar el año escolar.	Dentro de estas respuestas se verifica el poco aprendizaje que poseen los estudiantes con discapacidad; a partir de la situación de pandemia se hace entrega o envío de talleres de flexibilización por medio del psicorientador los docentes tan solo reciben en algunos casos fotografías de estos, con la limitante de poca comunicación con el estudiante.
d. ¿Cómo aplica usted las estrategias lúdicas, recreativas y de juego en el desarrollo de sus clases?	En el caso de la aplicación de las estrategias lúdicas los docentes que las aplican manifiestan, buscar y organizar actividades como juegos de roles, en el caso del área de inglés; ciencias naturales y sociales hacen juegos que se	Dando cuenta de la respuesta se halla que la aplicación de las estrategias lúdicas, recreativas y de juego son poco usadas por parte de los docentes de la institución para el mejoramiento del aprendizaje, ellos las aplican en sus clases juegos de roles,

	enfocan en la parte actitudinal, por su parte el docente de matemáticas busca actividades integradoras, llamativas, que genere en los niños análisis, memorización, conceptualizaciones, entre otros aspectos; en cuanto a la recreación tan solo usan actividades donde se involucra la capacidad mental por ejemplo: sopas de letras, actividades de relacionar imágenes, loterías didácticas, rompecabezas sencillos, entre otros.	actividades de recreación mental (sopas de letras, crucigramas, laberintos, cajas de palabras), algunos juegos de mesa (parques, domino, loterías, bingos), pero no dan verificación de aprendizaje, ya que en ocasiones estos se hacen buscando que el estudiantes permanezca ocupado mas no sea algo relacionado con el conocimiento.
e. ¿En qué aspectos la aplicación de las estrategias lúdicas y de juego contribuyen a mejorar el rendimiento de los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT?	La respuesta de los docentes se enfoca en aspectos sociales y emocionales conciben que se puede contribuir por medio de las estrategias lúdicas a que los jóvenes pueden liberar tensiones, interactuar con sus compañeros, sentir que pueden realizar las mismas actividades que los demás; no tienen la certeza del aprendizaje cognitivo.	El aspecto social es de mayor relevancia, donde los estudiantes certificados participan con interés en las actividades lúdicas o recreativas que se desarrollan en celebraciones especiales (día del estudiante, cumpleaños del colegio, jornadas saludables, fiestas patrias, entre otras). No se da evidencia de aprendizaje o fortalecimiento cognitivo, ya que estas son muy pasajeras y tan solo se realizan para el

Fuente: *Elaboración propia.*

Luego de la aplicación del instrumento y teniendo en cuenta lo respondido por los docentes, se puede evidenciar el poco uso de estrategias o herramientas lúdicas, recreativas y de juego, todo esto debido a la falta de capacitación o actualización en el quehacer pedagógico, en algunos casos aun usan la clase magistral sin permitir que la opinión o los intereses de los estudiantes pueda salir a flote, otros tienen la creencia que el juego genera indisciplina en el aula o que en ocasiones brota un ambiente de competencia negativa lo cual hace que los niños de discapacidad se vean relegados a la participación, caso contrario con aquellos docentes que aplican estas estrategias, quienes afirman tener mejores resultados o avances más significativos con todos sus estudiantes, pero al momento de referirse especialmente a los niños con discapacidad sienten que aun hace falta más atención, ya sea por el tiempo limitado en la clase o la preparación de la misma e incluso la cantidad de estudiantes que deben atender; Por otra parte, se evidencia una contradicción con respecto a los planes de aula y los argumentos presentados por los docentes, donde al verificar la puesta en marcha de estrategias lúdicas, recreativa y deportivas para los niños con discapacidad estas no se encuentran planteadas de una forma clara.

4.1.2.2. Entrevista semiestructurada para estudiantes. Con el objetivo de Generar recomendaciones para el fortalecimiento y la sostenibilidad de la estrategia didáctica a partir de su aplicación, se presentó a los estudiantes una entrevista para conocer su punto de vista, se realizó con dos de ellos ya que solamente fueron quienes participaron en todas las sesiones, los otros dos jóvenes por problemas de conectividad no fue posible, en la siguiente tabla se muestran los resultados obtenidos de la aplicación de este instrumento.

Tabla 8.

Entrevista semiestructurada a estudiantes

Categoría	Sub categoría	pregunta	Respuestas de los estudiantes	Primeros hallazgos
		¿Describa su experiencia desarrollando las actividades lúdicas, recreativas y juegos aplicados en las diferentes áreas?	Los estudiantes responden que se han sentido bien, les gusta mucho las actividades, los juegos les parecen divertidos.	Los estudiantes participan de una forma positiva, buscan la manera de demostrar su conocimiento, demuestran agrado por la innovación de la virtualidad. Al comienzo el temor no les permitía interactuar, pero luego comenzaron a participar con más fluidez.
Mejoramiento del rendimiento académico	Fortalezas, debilidades	¿Describa de que forma el aprendizaje por juegos y actividades recreativas fortalecieron su conocimiento sobre los temas que le dan en las diferentes clases?	Manifiestan que han visto temas nuevos, que les han gustado y que algunos les parecieron fáciles y otras difíciles, les gustaría continuar con las clases así.	Se sorprenden al encontrar actividades nuevas como juegos con implementos que ellos han elaborado (raqueta, bates, ábacos, pelotas, frisos), actividades y juegos interactivos que por sus animaciones y colores les despiertan interés para el desarrollo donde obtienen puntajes los cuales los motivan a superarse, relacionan con su cotidianidad y plantean ejemplos y situaciones similares a las actividades. Se hallan avances mínimos teniendo en cuenta el tiempo limitado de la aplicación.
		¿Cómo se sintió con las actividades planteadas y que tanto estas lo motivaron	Responden sentirse felices, las tareas les gustaban mucho y los juegos donde debían enfrentarse a sus compañeros eran los mejores.	Demuestran agrado, interés y su participación durante las sesiones es dinámica, conocen bien la parte de actividades interactivas, el funcionamiento de las plataformas, indagan sobre

para realizar
las tareas
propuestas
en el área?

qué área se trabajará la
próxima sesión.

Fuente: *Elaboración propia.*

Teniendo como base la entrevista registrada con los estudiantes se presentan muchas expectativas con respecto a su mejoramiento académico, debido tanto a la situación de pandemia donde la institución ha tenido que modificar su calendario escolar, sistema de evaluación y algunos parámetros del manual de convivencia, al igual que la carencia de los recursos tecnológicos las sesiones se han tenido que limitar, a pesar de la situación los estudiantes han manifestado agrado, gusto e interés por las actividades, los juegos aplicados, las lúdicas de realimentación y el demostrar que en el transcurso de estos años sus avances de aprendizaje superan las expectativas del docente, hace aún más evidente la necesidad de buscar el acercamiento, las estrategias y los recursos para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes con discapacidad; por otra parte el corto tiempo con que se cuenta para la aplicación de la estrategia y que en la institución a un no se registran la evaluaciones del periodo académico hace difícil poder demostrar si hay o no una mejora del rendimiento académico.

4.1.3 Resultado de la aplicación del instrumento de guía de campo

Este instrumento se ha diligenciando teniendo en cuenta las diferentes sesiones que se han desarrollado con los estudiantes por medio de videollamadas o Meet, dando aplicación al objetivo general como tal de la investigación, esto evidenciado en la tabla que a continuación se presenta.

Tabla 9.*Guía de campo*

Guía de campo				
Objetivo general: Aplicar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.				
Objetivo específico	Categoría	subcategoría	Aspectos a observar	Hallazgos
Aplicar las estrategias por medio del juego y la lúdica, donde se pueda evidenciar aciertos o desaciertos de la investigación.	Estrategia didáctica	Rendimiento académico	-Actividades lúdicas desarrolladas -Nivel de motivación de los estudiantes. - Aspectos que evidencien mejoramiento o avance académico.	En cuanto a las actividades lúdicas que se desarrollaron poseen conocimientos de conceptos básicos en la mayoría de áreas fundamentales, se halla dificultad en actividades relacionadas con la lectura, en la primera sesión la comunicación fue poco fluida manifestando temor en el momento de responder, con el avance de las sesiones su participación se hizo más agradable; con relación al avance académico debido al poco tiempo de aplicación no se evidencia como tal, pero se encuentra más asertividad a la hora de responder algunos temas.

Fuente: *Elaboración propia*

Para determinar el cumplimiento del objetivo se hace necesaria la actualización de la carpeta de caracterización de los estudiantes de inclusión, pues se puede evidenciar que algunos de ellos certificados en el SIMAT, poseen avances significativos en áreas como matemáticas, castellano, artística, educación física y ciencias naturales; ya que con el paso de las sesiones se hizo necesaria aumentar la complejidad de las actividades, partiendo de este concepto se puede

afirmar que los docentes aun trabajan o preparan sus clases y temáticas partiendo de datos erróneos o poco actualizados. En cuanto a los tiempos y espacios usados se observa que el trabajo personalizado hace que el estudiante este mucho más atento al desarrollo de las actividades, en el momento de la realización de la realimentación sus respuestas son más acertadas, cuestión que si se estuviera en la presencialidad se percibiría un mejoramiento académico lo cual se busca con la estrategia, se debe tener en cuenta que la educación dentro de la normalidad y asistencia regular favorece los aprendizajes, para fortalecer la estrategia se requiere más tiempo pero debido a los cambios que se han efectuado al sistema de evaluación y a los periodos académicos por la pandemia no ha sido posible determinar un avance a gran escala.

4.2 Fase analítica

Dentro de la siguiente fase se realizarán tres etapas sobresalientes de la investigación las cuales son la triangulación, la interpretación y la discusión, que se desarrollaran a continuación.

4.2.1 Triangulación de la información

La discapacidad en la gran mayoría de casos es solamente aquella barrera que se interpone entre el ser humano y las actividades cotidianas que cualquier persona desempeña, en el caso de la presente investigación y después de analizar la información recolectada es evidente que se ha impuesto una barrera entre el aprendizaje y los estudiantes, esto evidenciado en los momentos de la aplicación de las actividades, donde ellos expresaban e interpretaban de maneras diferentes la misma información que un estudiante con sus capacidades “normales”, Merchán (2013), como se citó en Hernández (2015) hace evidente que la discapacidad no es propia de las personas si no muchas veces de su entorno , aspecto muy relevante que se sale a la luz en cuanto a la institución Jacinto Vega, donde los estudiantes hacen parte de un grupo caracterizado

por un concepto médico, pero sin una valoración pedagógica que emita juicios para su desenvolvimiento en el entorno escolar.

Compartiendo el concepto que Díaz (1998) como se citó en Flores et al., (2017) hace en cuanto a las estrategias didácticas, afirmando que cuando se despierta el interés en el estudiante por la asimilación del conocimiento y el afianzamiento dentro de su contexto, se puede decir que el docente está desarrollando la estrategia adecuada, para este caso se puede afirmar que la lúdica, la recreación y el juego han permitido que los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT, evidencien y se apropien de su conocimiento de una forma diferente, a pesar de estar por fuera de las aulas el acercamiento que se ha tenido mediante el uso de aplicaciones como Meet y WhatsApp, permite animar e interactuar de manera asertiva, llamando la atención tanto por las actividades como por la metodología, el uso de las herramientas TIC en esta época ha brindado un abanico de juegos, actividades y aplicaciones que hace que los niños y jóvenes de una u otra forma accedan a información que es relevante para su aspecto cognitivo y que asocian en muchas ocasiones con su contexto lo cual ofrece un aprendizaje significativo.

Para González (2003) existen las variables contextuales del rendimiento académico, dentro de estas se pueden catalogar las evidenciadas en las carpetas de plan de ajustes razonables de los estudiantes en el formato de entorno familiar, social, pedagógico entre otros, los cuales no le brindan al estudiante las verdaderas herramientas para superar las barreras que se le presentan a nivel de aprendizaje, sino por el contrario lo estigmatiza o cataloga con el título de “estudiante de inclusión”. Por otra parte, la información recogida con el análisis de los instrumentos de plan de área, proyecto educativo institucional y la entrevista semiestructurada a docentes entrega resultados poco favorables para los estudiantes con discapacidad ya que no se encuentran planes o estrategias que ayuden al avance significativo de estos, en relación con actividades

lúdicas, recreativas y deportivas, solo se puede registrar la aplicación de juegos esporádicos para la enseñanza de temas, si se toma en cuenta la investigación realizada por Anderson & Bailey (s.f.) donde apoya los múltiples beneficios que el juego brinda a los estudiantes, ellos hacen una aplicación de los conceptos adquiridos en diferentes áreas, adquieren habilidades para la solución de problemas, expresan sus gustos e intereses lo cual favorece notablemente su aprendizaje.

4.2.2 Interpretación de la información

Los Estudiantes con discapacidad deben tener mayor atención y mejores estrategias para afrontar no solo la escolaridad, si no que esta etapa sirva como preparación a su vida familiar, social, laboral, entornos en donde ya se evidencia la participación activa de aquellos que han podido superar las barreras que en algún momento la sociedad y el entorno le establecieron, que ellos con la aplicación correcta y adecuada de las normativas establecidas por los diferentes entes creados para mejorar su proyecto de vida sean capaces de avanzar. En cuanto a las instituciones educativas aún se hallan vacíos tanto en los docentes, directivos docentes, familias, y estudiantes con respecto a las responsabilidades, derechos y deberes que se tienen frente a la situación, tan solo se da el cumplimiento de permanencia, razón por la cual se deben buscar estrategias de preparación y capacitación docente en temas relacionados tanto con discapacidad en todas sus formas e inclusión en general, desde la parte directiva buscar la integración en programas y actividades externas que favorezcan y refuercen aún más las aptitudes, habilidades e intereses que les sirva para la vida, las familias deben ser apoyo continuo y estable para el mejoramiento social y los estudiantes deben dar el máximo de sus capacidades, demostrando que la sociedad no los debe relegar por tener “condiciones diferentes”.

El uso de estrategias didácticas donde se aplique la lúdica, la recreación y el deporte basándose en el juego que permita que los estudiantes con algún tipo de discapacidad mejoren su

rendimiento académico son poco aplicadas dentro de los contextos escolares, esta puede ser una de las razones por las cual no se observen avances significativos en el aprendizaje de esta población, para esta investigación y su población es evidente que tan solo se buscan actividades sencillas las cuales se ejecutan sin mayor complicación de comprensión y que pueden desarrollar durante las clases; por otra parte actividades de integración social sobresalen para buscar una aceptación y respeto de la diferencia en el aula, estas hacen parte importante en la vida de las personas. Si se parte de un aspecto tan relevante como el juego se pueden integrar actividades de conocimiento y que, junto con la transversalidad, brindaran aportes cognitivos, sociales y motrices abarcando en un campo más amplio sin dejar de lado el objetivo de la educación.

En cuanto al mejoramiento del rendimiento académico de esta población puede llegar a ser nivelado con los demás estudiantes si se individualiza realmente la educación a sabiendas de que cada niño o joven aprende de una forma diferente, sus gustos son variados e intereses distintos a los de sus compañeros, que no se puede pretender que dentro del aula se unifiquen criterios, aprendizajes y avances cuando cada persona tiene contextos muy diferentes, al igual las pruebas externas y currículos se deben replantear partiendo de las necesidades de cada individuo, institución y contexto, no solo desde los ambientes de las grandes ciudades donde se cuenta con docentes y personal especializados en educación especial, espacios adecuado para ellos y un sin número de aspectos positivos para su aprendizaje. Dentro de la institución se están rescatado importantes aportes que fortalecen cada día los desempeños y competencias que para la población con discapacidad se mejorar, aun se deben hacer correcciones y ajustes tanto de temáticas, estrategias y actividades para la aplicación adecuada de las normativas aportantes desde diferentes ámbitos.

4.2.3 Discusión de los resultados

Retomando desde los antecedentes de esta investigación a Gutiérrez (2017) y Piedra (2018) se puede coincidir que el juego es una herramienta valiosa de enseñanza y aprendizaje en muchos contextos, donde las actividades lúdicas proporcionan a la educación elementos claves aprendizajes significativos, autonomía, experiencias con la naturaleza, practica de valores, entre otros tantos, concluyendo que estas aportan a la formación integral del ser humano. Rubistein & Franco (2020) también evidencian que desde el área de Educación Física puede presentarse una mejora a los aprendizajes de los niños con discapacidad, al igual que exponen la falta de preparación de los docentes en el campo de la inclusión. Junto con Manterola (2016), Bes (2019) se encuentran aspectos referenciados a la interdisciplinariedad donde esta investigación también brinda aportes en las diferentes temáticas que en común pueda tener con otras áreas, tales como ciencias naturales, matemáticas, ética, ciencias sociales, humanidades y demás.

Tanto en esta investigación como en la realizada por Diaz & Rodríguez (2016) se confirma que dentro de las instituciones ya sean de cualquier nivel educativo se admiten personas con discapacidad tan solo por el requisito legal que se imparte, mas no por proporcionar ese fortalecimiento educativo y el mejoramiento de la calidad de vida real.

Dentro de los aportes que encontramos en esta investigación podemos referenciar la organización de actividades que, a futuro, dentro del regreso a la presencialidad se puedan aplicar en otras áreas, se crea la necesidad de actualizar los diagnósticos, evidencias, documentos que caracterizan a la población con discapacidad, partiendo del referente pedagógico para el mejoramiento y la planeación acorde a sus avances, habilidades e intereses; por otra parte sale a la luz las falencias presentes en el proyecto educativo institucional, donde se aprecian las carencias de participación en diferentes actividades lúdicas, recreativas y deportivas de los

estudiantes con discapacidad, al igual que los planes de área, donde se pueden fortalecer con el uso de las estrategias didácticas o herramientas como el juego.

Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones

Dentro de este capítulo se evidencia la etapa final de la investigación donde se encuentran los principales hallazgos, aquellas nuevas ideas que fueron surgiendo en el proceso y se concluye con la respuesta a la pregunta de investigación al igual que el cumplimiento de los objetivos propuestos, por otra parte, las limitantes que se dieron y los nuevos interrogantes relacionados con los temas que se abordaron, finalmente se dan algunas recomendaciones.

5.1. Principales hallazgos

Dentro del proceso de la investigación los hallazgos más importantes que surgieron parten desde el primer objetivo con la caracterización de los estudiantes por medio de la plataforma que se maneja en la secretaría de la institución, donde cada estudiante aparece referenciado con un tipo de discapacidad, ésta no es muy clara ya que tan solo da un concepto general y no particular según la necesidades de los estudiantes; por otra parte la carpeta de matrícula la cual se encuentra en físico, se muy superficial en el momento de indagar en ella, se encuentra desactualizada en cuanto a procesos médicos que se hayan desarrollado en los últimos dos años, y que puedan brindar un concepto medico reciente o más a fondo.

El diseño de la estrategia y su aplicación evidencio avances cognitivos que los niños de inclusión certificados por el SIMAT han tenido durante su proceso escolar, muchos de los cuales no se registran en la carpeta de inclusión ya que no hay un seguimiento adecuado y la institución no contaba con el docente orientador en años anteriores, en cuanto a los conocimientos que los estudiantes presentan se encuentra el manejo de lectura sencilla, escritura y conocimiento de números al igual que de operaciones básicas (suma, resta y multiplicación), las cuales sirvieron de base para el momento de la aplicación de la estrategia; se debieron hacer ajustes significativos en las temáticas, la complejidad de las actividades se adecuo de acuerdo a el nivel de cada niño,

algunos se fortalecieron en lectura y escritura, otros en el área de matemáticas con la multiplicación, en el caso de las ciencias naturales se destacaron todos por su forma de relacionarlo con su cuerpo y su entorno. Por otra parte, se encontró que desde la educación física se puede manejar la transversalidad con las diferentes áreas apoyando y reforzando temas, al igual que se brindan experiencias significativas donde el fortalecimiento de valores y actitudes positivas mejoran la calidad de vida. Otro aspecto hallado es el uso y manejo adecuado de las TIC por parte de los estudiantes, quienes demostraron grandes habilidades en la aplicación de las actividades escolares y lúdicas. Para finalizar se destaca la participación activa y el interés para el desarrollo de las actividades por parte del grupo participante, en este aspecto se demuestra la falta de atención que padecen dentro del aula.

Entro del último objetivo de la investigación se puede recomendar la aplicación de las estrategias lúdicas, recreativas y deportivas, para el fortalecimiento de los conocimientos de los estudiantes con algún tipo de discapacidad, ya que estas proveen actividades que brindan la facilidad para la enseñanza-aprendizaje, siendo una forma práctica de implementar conceptos vistos en el aula, donde se puede evidenciar si el estudiante asimilo cierto parte teórica y la pude llevar a un contexto similar a su realidad por medio del juego. También se hallan avances en el rendimiento académico de los estudiantes, para la entrega de los informes relacionados con el tercer periodo escolar de la institución, se encuentra que dentro de los descriptores cualitativos estos revelan conceptos muy positivos en el aspecto cognitivo, por otra parte, la valoración cuantitativa aplicada al momento de la evaluación muestra resultados son favorables, que dentro de la escala equivalen a un nivel alto (4.0 a 4.5). Tanto docentes como padres de familia de los jóvenes participantes de la investigación, manifiestan un evidente progreso a nivel cognitivo y social.

5.2. Correspondencia con los objetivos y respuesta a la pregunta de investigación

Dando respuesta a la idea del proyecto, se puede afirmar que la aplicación de estrategias didácticas basadas en la lúdica, la recreación y el deporte brinda aportes significativos a la educación, para la presente investigación, se evidenciaron experiencias enriquecedoras para los estudiantes con discapacidad de la institución, ya que la forma de aprendizaje fue diferente y enfocada a ellos, buscando despertar la curiosidad, la creatividad, motivándolos a querer avanzar. De esta forma ellos se hicieron muy participes de su aprendizaje sin sentirse cohibidos y pudiendo expresar a su manera sus aptitudes, capacidades y habilidades sin ningún tipo de competencia.

De acuerdo con los objetivos planteados, dentro de la caracterización de los estudiantes de la institución Jacinto Vega certificados en el SIMAT, se encuentra que en su mayoría están registrados con discapacidad intelectual y en segundo orden discapacidad psicomental; haciendo referencia a la carpeta de inclusión donde reposa el informe elaborado en el mes de marzo por el Psicorientador, con base a entrevistas personales tanto con el estudiante como con su acudiente, se tiene una mínima actualización de las fortalezas y debilidades, el nivel académico en el que se encuentra, un perfil psicológico e incluso un perfil familiar, con esta información se logra concluir la falta de seguimiento a los procesos tanto académicos, sociales y familiares de esta población en la institución; igualmente muchos docentes en sus entrevista evidenciaron poca profundización en las temáticas abordadas en sus respectivas áreas creyendo en una baja conceptualización por parte de los estudiantes. Toda esta indagación aportó a la investigación nuevos conocimientos sobre los estudiantes participantes, ya que en muchas ocasiones se desarrollaron actividades en clase trabajando sobre un concepto erróneo las cuales no le aportaban tanto en su parte cognitiva como procedimental.

Continuando con el cumplimiento de los objetivos y teniendo relacionadas algunas necesidades y dificultades que presentaba cada estudiante participante del proyecto, se diseñó la estrategia enfocada al mejoramiento de su rendimiento académico donde ellos fueran los ejes principales, de forma muy individual se buscaron actividades lúdicas, recreativas de manera interactivas, debido a la situación que se vive por pandemia de COVID 19, estas se trabajaron mediante el uso de plataformas (Meet, Educaplay) y aplicaciones virtuales (Whatsapp), donde se evidencio interés de parte de los jóvenes, avances cognitivos y bastante desenvolvimiento social brindando seguridad en el momento de dar respuestas, de desarrollar ejercicios, comunicar opiniones, realizar lecturas con ayuda de imágenes, relacionar conceptos con figuras, entre otros; se resalta el uso a las herramientas tecnológicas, las cuales fueron de gran ayuda para tener el acercamiento a los estudiantes convirtiéndose en algo novedoso para ellos, razón por la cual se afirma que las estrategias lúdicas si son adecuadas para este tipo de población, ya que se busca siempre llamar su atención y mantenerlos enfocados según las temáticas a trabajar, también se tiene en cuenta la realimentación que se realizaba al finalizar las actividades de una forma sencilla de lo visto en la sesión.

En cuanto al rendimiento académico se puede decir que la aplicación de la estrategia evidencio mejoras al momento de desarrollar y evaluar las actividades de una forma lúdica, los estudiantes presentaron resultados sobresalientes y avances significativos; al momento de finalizar la práctica se puede concluir que para evidenciar como tal el mejoramiento se debe tener en cuenta el tiempo, ya que se presentaron dificultades por que el periodo académico de la institución educativa no coincidió mucho con el semestre académico de la universidad, lo cual hace necesario una aplicación mínimo de un semestre para abarcar mas parte del programa educativo de las diferentes áreas fundamentales.

5.3. Generación de nuevas ideas

Dentro de las nuevas posibilidades que surgen con el desarrollo y la aplicación del presente proyecto, se brinda el fortalecimiento y uso de las herramientas TIC'S, que permiten a los docentes brindar conocimientos con alternativas lúdicas y de juegos que son muy llamativos para los estudiantes, también brinda la oportunidad de personalizar la clase teniendo en cuenta las necesidades que cada uno de ellos tiene de una forma particular. Hoy en día donde la tecnología es parte esencial del mundo y que ante la situación vivida por pandemia se evidencia la cantidad de información, aplicaciones y plataformas que dándoles el uso correcto pueden aportar mucho a la superación de las barreras en la educación.

Una excelente alternativa de transversalidad es el trabajo por proyectos, ya que no se satura al estudiante de áreas sin un contexto más profundo, sino por el contrario se generan espacios de interacción donde él se favorecerá relacionando lo visto en las diferentes áreas con una sola actividad o sesión.

Retomando la idea principal de la investigación, la cual es la estrategia didáctica desde la lúdica, la recreación y el deporte, enfoca a la necesidad de cambiar la concepción que se tiene de esta área, donde la creencia se limita al “juego sin importancia”, sin percibir que es fundamental desde la primera infancia aportando a las diferentes asignaturas una serie de conceptos que con el pasar de los años el niño va reforzando en su diario vivir, relacionándola y aplicándola en su entorno.

Los estudiantes con discapacidad necesitan enseñanza con calidad y enfocada a sus necesidades, donde se tenga en cuenta que cada persona es un mundo diferente, desde las lúdica y la recreación se puede brindar el espacio que ellos necesitan y que en muchas ocasiones se les ha negado, donde se han creado barreras simplemente por el manejo erróneo de conceptos,

también se debe pensar en la forma más adecuada de mantener la información tanto personal como académica actualizada.

Para la implementación de proyectos de investigación en las universidades, juega papel importante el tiempo, partiendo del objetivo la aplicación de estrategias debe determinar un periodo suficiente para verificar resultados con más profundidad, sería ideal que la aplicación se llevara a cabo durante el semestre completo, ampliando así las posibilidades de evidenciar si se cumple o no con el objetivo general planteado.

5.4 Nuevas preguntas

Con el desarrollo del presente proyecto surgen nuevas posibilidades o interrogantes, las cuales abren puertas a la investigación en el campo de la educación y en especial con los estudiantes de inclusión. Se dan a conocer las siguientes:

¿Qué tipo de evaluación puede ser adecuada para los estudiantes con discapacidad intelectual, cuantitativa o cualitativa?

¿El adecuado el uso de las TIC'S de forma transversal brinda una experiencia significativa para los estudiantes con discapacidad haciendo que se evidencie más aprendizaje?

5.5. Limitantes de la investigación

Una de las grandes limitantes del desarrollo de la presente investigación ha sido la situación generada por la pandemia del COVID 19, ya que debido a esto no se ha tenido mayor acercamiento a los estudiantes, en el caso de la población del estudio la gran mayoría se encuentra en la zona rural del municipio, factor relevante a la hora de buscar conectividad ya que por la geografía del terreno aún hay veredas que no cuentan con una señal de comunicación adecuada.

Otra limitante es la falta de actualización de las carpetas de los estudiantes de inclusión certificados por el SIMAT, tanto en la secretaría de la institución como en la parte de psicorientación se hizo evidente la deficiente aplicación de forma adecuada o completa de las políticas de inclusión que se han venido trabajando a lo largo de los años, ya que en la búsqueda de información necesaria para la investigación se observaron documentos desactualizados, reportes académicos de más de cuatro años de diligenciados, indagación familiar con cambios relevantes para el estudiante, entre otros.

Criterios éticos

Teniendo en cuenta el capítulo III de la Resolución 008430 de 1993 del Ministerio de Salud y de Protección Social, donde establecen los parámetros necesarios para la investigación con menores de edad y discapacitados, se considera este proyecto con un riesgo mínimo, el cual se aplicó contando con los debidos consentimientos informados por parte de los acudientes y el respectivo permiso y autorización del representante legal de la institución para la consecución de información de carácter privado, el cual se realizó por medio de matriz de análisis documental entrevistas semiestructuradas a docentes y estudiantes y guía de campo.

Referencias

- Álvarez, C. (2008). La etnografía como modelo de investigación en la educación. *Gazeta de Antropología, artículo 10*. Recuperado de: https://www.ugr.es/~pwlac/G24_10Carmen_Alvarez_Alvarez.html
- Anderson, J. y Bailey S. (s.f.) La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. Recuperado de: <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Bes. B. (2019) La interdisciplinariedad de la materia de Educación Física con la materia de matemáticas. recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/85857/files/TAZ-TFG-2019-339.pdf>
- Bolaños, T. (2002) *Recreación & Valores. Editorial Kinesis*, segunda edición. Recuperado de: [file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/RECREACION_and_VALORES_RECACION_and_VA%20\(2\).pdf](file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/RECREACION_and_VALORES_RECACION_and_VA%20(2).pdf)
- Cadena-Iñiguez, P., Rendón-Medel, R., Aguilar-Ávila, J., Salinas-Cruz, E., de la Cruz-Morales, F., Y Sangerman-Jarquín, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7),1603-1617. [fecha de Consulta 21 de febrero de 2021]. ISSN: 2007-0934. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2631/263153520009>
- Chi-Cauich, W. (2018) Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, campeche, México. *Revista I.C. Investigación n. 14*. Páginas 11 (70-80). Recuperado de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Córdoba, E., Lara, F. & García, A., (2016) El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, Ecuador, N° 32-1, (81-92) Recuperado de <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Constitución Política de Colombia (1991)
- Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Recuperado de: <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- Díaz, L. (2017) Educación inclusiva. Conceptualización y aproximación al sistema educativo de Sinaloa. Congreso de investigación educativa. México. Recuperado de: <http://comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2209.pdf>
- Díaz L. & Rodríguez L., (2016) Educación inclusiva y diversidad funcional: Conociendo realidades, transformando paradigmas y aportando elementos para la práctica. *Zona Próxima, revista del instituto de estudios de la Universidad del Norte*, Colombia. N. 24. Págs. 43-60 Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5963/8721>

- Declaración de Salamanca (1994) Recuperado de: http://www.insor.gov.co/home/wp-content/uploads/filebase/declaracion_salamanca_unesco.pdf
- Decreto 1421 del 29 de agosto de 2017. Recuperación de s.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201421%20DEL%2029%20DE%20AGOSTO%20DE%202017.pdf
- Documento de orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva (2017) recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-360293_foto_portada.pdf
- Estupiñán, F. (2013) El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. *Revista Lúdica pedagógica*. Vol 2, n. 18. Páginas 28-34. Recuperado de [file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/2164-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7347-1-10-20140317%20\(3\).pdf](file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/2164-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7347-1-10-20140317%20(3).pdf)
- Foronda, R., Mena, S., & Monsalve, M., (2016) La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Flores, J., Ávila J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R., & Díaz, C. (2017) Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. Unidad de investigación y desarrollo docente. Pág. 168. Recuperado de http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Gallardo, J., & Vázquez, P., (2018) Teorías del juego como recurso educativo. Researchgate. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Garcés, D., & Montaña, J. (2015) estrategia didáctica para la inclusión de niños y niñas con Necesidades educativas especiales, en la clase de Educación física del grado cuarto del Ied Alemania Solidaria. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8478/ESTRATEGIA%20DID%C3%81CTICA%20PARA%20LA%20INCLUSI%C3%93N%20DE%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20CON%20NECESIDADES%20EDUCATIVAS%20ESPECIALES%2C%20EN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Grasso, P. (2020) Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito superior. *Revista de educación*. Recuperado de: [file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/4165-13698-1-SM%20\(4\).pdf](file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/4165-13698-1-SM%20(4).pdf)

- González, J. (2003) El rendimiento escolar. Un análisis de las variables que lo condicionan. *Revista Galego-portuguesa de Psicoloxía e Educación* n° 7 (Vol. 8) Ano 7°. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/61900315.pdf>
- Gutiérrez J. Gutiérrez C. & Gutiérrez J. (2018) Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45. Páginas 10 (37-46) Recuperado de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Gutiérrez, M., (2017) El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Ucrea repositorio de la universidad de Cantabria. España. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Hurtado, L. & Agudelo, M. (2014) Inclusión educativa de las personas con discapacidad en Colombia. Repositorio Iberoamericano sobre discapacidad. Recuperado de: http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/4889/Inclusion_educativa_de_las_personas_con_discapacidad_en_Colombia.pdf?sequence=1&rd=0031348437395019
- Hernández, M. (2015) El Concepto de Discapacidad: De la Enfermedad al Enfoque de Derechos. *Revista CES Derecho Volumen 6 No.2*. recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/cesd/v6n2/v6n2a04.pdf>
- Jiménez, A. & Robles F. (2016) Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Educateconciencia Volumen 9*, No. 10. Mexico. recuperado de <http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>
- Kazez, R. (2009). Los estudios de caso y el problema de la selección de la muestra. *Revista subjetividad y procesos cognitivos*. N. 13. P.p. 71-89. Recuperado de: http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/727/Los_estudios_de_caso_Kazez.pdf?sequence=3
- Ley General de Educación de 8 de febrero de 1994
- Ley estatutaria 1618 de 27 de febrero de 2013. recuperado de: <https://discapacidadcolombia.com/phocadownloadpap/LEGISLACION/LEY%20ESTATUTARIA%201618%20DE%202013.pdf>
- Luque, D. (2009). Las necesidades educativas especiales como necesidades básicas. Una reflexión sobre la inclusión educativa. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* México. Páginas 201-223. recuperado de: file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/27015078009.pdf

- Mancilla, J. & Beltrán, J. (2013) Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Revista Perfiles educativos número 139*. Recuperado de: file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/Coherencia_entre_las_estrategias_didacticas_y_las_.pdf
- Manrique, A., Pardo, S. & Peña, O. (2015) El juego y su incidencia en la convivencia escolar. *Revista Educación y Ciencia. núm. 19*. Pág. 255- 271 Recuperado de: https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/7781
- Manterola, J. (2016) Interdisciplinarietà y educación física en educación primaria: propuesta de intervención didáctica. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/211099823.pdf>
- Martínez, E. (2008) El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación n. 22*. Recuperado de: [file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(2\).pdf](file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(2).pdf)
- Mendoza, G. (2017) La Lúdica y el Deporte como Estrategia de Integración Social en Niños del INEM Simón Bolívar de Santa Marta. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1138/mendozagustavo2017.pdf?sequence=2>
- Morales, O. & Urrego, Z. (2017) La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica. No.20*. Páginas: 123-136. Recuperado de: [file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/La_ense%C3%B1anza_por_medio_del_juego%20\(3\).pdf](file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/La_ense%C3%B1anza_por_medio_del_juego%20(3).pdf)
- Nakayama, L. (2018) El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente. *Memoria Académica*. Argentina. Recuperado de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>
- Noy, M. & Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *R. Actividad fis. y deporte. 5 (2)*: 40-57. Recuperado de: <https://repository.udca.edu.co/bitstream/11158/3154/1/1253-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7384-1-10-20190630.pdf>
- Pagano, J. & Pérez, C. (2015) Interdisciplinarietà entre educación física y ciencias naturales para mejorar aprendizajes en niñas de tercer grado de educación básica. *Revista Búsqueda. No. 14*, Págs. 77 - 83 Recuperado de <https://revistas.cecar.edu.co/index.php/Busqueda/article/view/60>
- Pástenez, J. & Pihuave, A. (2018) Actividades Lúdicas en el Rendimiento Académico, en el Área de Matemáticas. Universidad de Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/37049/1/BFILO-PSM-18P328.pdf>

- Payares, T., Ruiz, A., & Vélez, W. (2015) El juego como estrategia lúdica para mejorar las habilidades - lógico-matemáticas en estudiantes del grado 6° - 2 de la institución educativa liceo Guillermo Valencia de la ciudad de Montería (Córdoba). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/266>
- Piedra, S. (2018) Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*. P. 93-108. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>
- Reina, R. (2014) Inclusión en deporte adaptado: dos caras de una misma moneda. *Psychology, Society, & Education*, Vol.6, N° 1. Páginas 55-67 recuperado de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3278/reina.pdf?sequence=1>
- Resolución 008430 de 1993 del Ministerio de Salud y de Protección Social
- Riascos P., Hormiga J. & Estupiñán K. (2020) Recreación y Discapacidad: Sentidos y Experiencias de Usuarios Sillas De Ruedas. Recuperado de: file:///D:/_Archivos%20Usuario/Downloads/11740-Texto%20del%20art%C3%ADculo-29999-1-10-20200514.pdf
- Rubestein, S. & Franco, V. (2020) El campo de la discapacidad desde la perspectiva de los docentes que cursan la especialización en actividad física adaptada y discapacidad del iuacj. *Scielo. Rev.* n.1, p.17-34, Uruguay. Recuperado de https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-65382020000100017&script=sci_arttext
- Sosa A., Gielen E., Palencia J., Pérez Y., Moreno M., Temes R., Miralles J. & Trenor M. (2018) El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en juego. Universidad Politécnica de Valencia. Congreso I n-Red. Páginas 1493- 1503 <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/INRED/INRED2018/paper/view/8876>
- Torres, J. (2015) la lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia. Recuperado de: <http://bdigital.unal.edu.co/51608/1/22478539.2016.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Matriz de análisis documental



Facultad de posgrados

Maestría en Educación

Matriz de análisis documental				
Documento: Registro de matricula				
Objetivo	Categoría	Subcategoría	Aspecto a analizar	Descripción analítica
Caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución Jacinto Vega, precisando en información básica para el diseño de la estrategia didáctica	Estudiantes con discapacidad	Reporte SIMAT	Diagnósticos emitidos por especialistas y/o evaluaciones.	

Matriz de análisis documental				
Documento: Carpeta de Plan individual de ajuste razonable e informe de psicorientación				
Objetivo	Categoría	Subcategoría	Aspecto a analizar	Descripción analítica

Caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución Jacinto Vega, precisando en información básica para el diseño de la estrategia didáctica	Estudiantes con discapacidad	Educación Inclusiva	-Entorno familiar -Intervención de psicorientación -Habilidades e intereses del estudiante -Estrategias, metodologías y actividades desarrolladas. -Dificultades de aprendizaje.
--	------------------------------	---------------------	--

Matriz de análisis de documental				
Documento: Proyecto Educativo Institucional				
Objetivo	Categoría	Subcategoría	Aspecto a analizar	Descripción analítica
Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad	Estrategia didáctica	Lúdica	Estrategias lúdicas evidenciadas en el PEI para la atención a la población con discapacidad	
		Recreación	Acciones relacionadas con el ámbito recreativo para la atención a la discapacidad planteadas en el PEI	
		Deporte	Aspectos del área deportiva orientados a los estudiantes con discapacidad en el PEI.	
		Juego	Metodologías, momentos y espacios previstos en el PEI para el desarrollo integral	

de la población
escolar con
discapacidad.

Matriz de análisis de documental
Documento: Plan de área

Objetivo	Categoría	Subcategoría	Aspecto a analizar	Descripción analítica
Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad	Estrategia didáctica	Lúdica	Estrategias lúdicas desarrolladas por el área para el logro de los aprendizajes de los estudiantes con discapacidad.	
		Recreación	Acciones recreativas propuestas por el área para el logro de los aprendizajes de los estudiantes con discapacidad.	
		Deporte	-Tipos de deportes modificados y recursos pedagógicos que desde el área se proponen para la atención integral a los estudiantes con discapacidad.	
		Juego	-Especificación de los temas y actividades que desarrolla el área incorporando la relevancia del juego en los aprendizajes de los estudiantes con discapacidad.	

Apéndice B

Entrevista semiestructurada



Facultad de posgrados

Maestría en Educación

Proyecto de investigación.

Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Objetivo específico de la investigación	Diseñar una estrategia didáctica apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, orientada al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad
Dirigido a	Docentes
Autor- año	Diana Zoraida Yepes, 2021
Objetivo del instrumento	Indagar sobre las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes a los estudiantes certificados en el SIMAT y la aplicación de la lúdica, la recreación y el juego en sus áreas.
Categoría	Estrategia didáctica
Subcategorías	Lúdica, Recreación, deporte y juego

Preguntas

- f. ¿Cuáles son las estrategias más utilizadas en su respectiva área para la enseñanza de los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT?
- g. ¿Describa las estrategias que desde su punto de vista como docente brindan el conocimiento adecuado y necesario para suplir las necesidades de aprendizaje de los estudiantes con discapacidad en la institución?
- h. ¿De qué forma evidencia un aprendizaje significativo y real en los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT?
- i. ¿Cómo aplica usted las estrategias lúdicas, recreativas y de juego en el desarrollo de sus clases?

- j. ¿En qué aspectos la aplicación de las estrategias lúdicas y de juego contribuyen a mejorar el rendimiento de los estudiantes con discapacidad certificados en el SIMAT?

Entrevista semiestructurada para estudiantes



Facultad de posgrados

Maestría en Educación

Proyecto de investigación.

Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Objetivo específico de la investigación	Generar recomendaciones para el fortalecimiento y la sostenibilidad de la estrategia didáctica a partir de su aplicación.
Dirigido a	Estudiantes
Autor- año	Diana Zoraida Yepes, 2021
Objetivo del instrumento	Recopilar información que permita el mejoramiento de la estrategia, teniendo en cuenta los aspectos positivos y negativos que se presentan.
Categoría	Mejoramiento del rendimiento académico
Subcategoría	Fortalezas, debilidades

¿Describa su experiencia desarrollando las actividades lúdicas, recreativas y juegos aplicados en las diferentes áreas?

¿Describa de que forma el aprendizaje por juegos y actividades recreativas fortalecieron su conocimiento sobre los temas que le dan en las diferentes clases?

¿Cómo se sintió con las actividades planteadas y que tanto estas lo motivaron para realizar las tareas propuestas en el área?

Apéndice C

Guía de campo



Facultad de posgrados

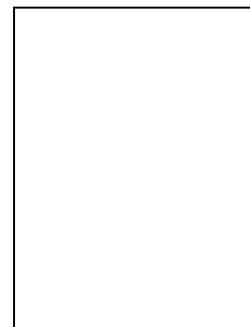
Maestría en Educación

Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Guía de campo

Objetivo general: Aplicar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Objetivo específico	Categoría	subcategoría	Aspectos a observar	Hallazgos
Aplicar las estrategias por medio del juego y la lúdica, donde se pueda evidenciar aciertos o desaciertos de la investigación.	Estrategia didáctica	Rendimiento académico	-Actividades lúdicas desarrolladas -Nivel de motivación de los estudiantes. - Aspectos que evidencien mejoramiento o avance académico.	

Apéndice D***Hoja de vida validador 1*****CURRÍCULO VITAE DE LOS EXPERTOS****EXPERTO 1:****Nombre completo:** Armando Alarcón Rodríguez.**Cargo:** Psicorientador Escolar**Institución:** Institución Educativa Técnica Jacinto Vega.**Breve descripción de su experiencia laboral e investigativa:**

Psicólogo con Especialización en Desarrollo Infantil para Poblaciones en Alto Riesgo, Magister en Psicoterapia Rogeriana, Magister en Estética e Historiografía, docente universitario por más de catorce años en Universidades como Colegio Mayor de Cundinamarca, Manuela Beltrán, Antonio Nariño, INNCA de Colombia, entre otras; además se ha desempeñado en cargos laborales como director científico del Hogar para el Niño Especial, Director Programa de Integración Familiar para la Educación Especial, Orientación y Asesoría Escolar. También cuenta con participaciones en diferentes ponencias y publicaciones acerca de inclusión, familia, entre otros, actualmente se desempeña como psicorientador escolar.

Apéndice E

Hoja de vida validador 2

EXPERTO 2

Nombre completo: Adriana María Pérez Rincón

Cargo: Docente del Área de Inglés

Institución: Escuela Normal Superior de Chita.



Breve descripción de su experiencia laboral e investigativa:

Durante los últimos ocho años me he desempeñado como docente de inglés en diferentes colegios públicos del departamento de Boyacá, en los cuales he implementado diversas estrategias de enseñanza en los estudiantes teniendo en cuenta sus contextos, habilidades y deficiencias; logrando en ellos un mayor interés hacia el aprendizaje de una lengua extranjera.

He realizado varias investigaciones en las cuales han estado inmersos los estudiantes. La primera fue aplicar estrategias de lectura comprensiva en los estudiantes de noveno a once, con el fin de obtener mi título como especialista en Gerencia Educacional, luego junto con algunas compañeras docentes realizamos el artículo investigativo **DIDÁCTICA DE LA LENGUA CASTELLANA Y EL MODELO PARK Y OLIVER EN LA PRÁCTICA DOCENTE**, siendo publicada en la revista **RASTROS Y ROSTROS DEL SABER** de la **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA UPTC**. Y finalmente mi investigación **EL IMPACTO DEL FENÓMENO DE LA DESERCIÓN ESCOLAR DESDE UN ANÁLISIS LOCAL**; para obtener el título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN** de la **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA UPTC**.

Apéndice F

Formato de validación UNIMINUTO



DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a Usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto para validar los siguientes instrumentos, los cuales serán aplicados en los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Técnica Jacinto Vega, al igual que la revisión documental pertinente, dichos documentos son entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes, guía de campo, matriz de análisis documental, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: **Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá**. Esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener el título de Magister en Educación por parte de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada instrumento y sus aspectos a analizar, las preguntas realizadas y de más contenido, por otra parte, se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

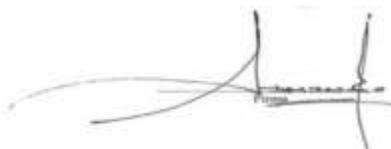
Yo, ARMANDO ALARCÓN RODRÍGUEZ, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 19. 395. 648 de BOGOTÁ, de profesión PSICÓLOGO, ejerciendo actualmente como PSICORIENTADOR ESCOLAR, en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA JACINTO VEGA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (matriz de análisis de documentos), a los efectos de su aplicación a los documentos pertinentes de la institución planteados para los objetivos de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo emitir que dentro de este documento los aspectos son coherentes.

	DEFICIEN TE	ACEPTAB LE	BUENO	EXCELEN TE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido		X		
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión		X		
Pertinencia		X		

En Somondoco, a los 18 días del mes de marzo del 2021.



Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

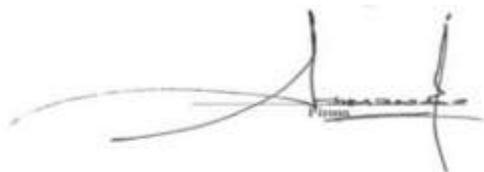
Yo, ARMANDO ALARCÓN RODRÍGUEZ, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 19. 395. 648 de BOGOTÁ, de profesión PSICÓLOGO, ejerciendo actualmente como PSICORIENTADOR ESCOLAR, en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA JACINTO VEGA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (entrevista semiestructurada), a los efectos de su aplicación a los docentes y estudiantes de la Institución Jacinto Vega, planteados para los objetivos de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones: en la entrevista semiestructurada para los docentes existe una relación acertada entre la categoría y las preguntas del instrumento, en el caso de los estudiantes se debe tener en cuenta la redacción de las preguntas de una forma más sencilla teniendo en cuenta su caracterización.

	DEFICIEN TE	ACEPTAB LE	BUENO	EXCELEN TE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión		X		
Pertinencia		X		

En Somondoco, a los 18 días del mes de marzo del 2021.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ARMANDO ALARCÓN RODRÍGUEZ, titular de la Cédula de Ciudadanía N.º 19. 395. 648 de BOGOTÁ, de profesión PSICÓLOGO, ejerciendo actualmente como PSICORIENTADOR ESCOLAR, en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA JACINTO VEGA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (guía de campo), a los efectos de su aplicación para la observación de los estudiantes de la Institución Jacinto Vega, planteados para los objetivos de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones: se debe complementar con un enunciado referente al mejoramiento académico, si mejoro o no; por otra parte, tener en cuenta el tiempo de aplicación ya que no se dispondrá de un periodo académico completo o extenso.

	DEFICIEN TE	ACEPTAB LE	BUENO	EXCELEN TE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido		X		
Redacción de los Ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia		X		

En Somondoco, a los 18 días del mes de marzo del 2021.





CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ADRIANA MARÍA PÉREZ RINCÓN, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 46. 384 352, SOGAMOSO BOYACÁ de profesión LICENCIADO EN LENGUAS EXTRANJERAS, ejerciendo actualmente como DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS, en la Institución LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE CHITA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (matriz de análisis de documentos), a los efectos de su aplicación a los documentos pertinentes de la institución planteados para los objetivos de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

La matriz de análisis documental referente al Plan de área, debe tener en cuenta que el deporte como tal puede dar pie a que el estudiante se interese en este y no en el área de conocimiento como tal.

	DEFICIEN TE	ACEPTAB LE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia				X

En Sogamoso, a los 17 días del mes de marzo del 2021

Adriana Pérez

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ADRIANA MARÍA PÉREZ RINCÓN, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 46. 384 352, SOGAMOSO BOYACÁ de profesión LICENCIADO EN LENGUAS EXTRANJERAS, ejerciendo actualmente como DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS, en la Institución LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE CHITA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (entrevista semiestructurada), a los efectos de su aplicación a los docentes y estudiantes de la Institución Jacinto Vega, planteados para los objetivos de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones: la redacción de las preguntas puede llegar a ser compleja para los niños con discapacidad que tienen para la aplicación.

	DEFICIEN TE	ACEPTAB LE	BUENO	EXCELEN TE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

En Sogamoso, a los 17 días del mes de marzo del 2021

Adriana Pérez

Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ADRIANA MARÍA PÉREZ RINCÓN, titular de la Cédula de Ciudadanía N.º 46. 384 352, SOGAMOSO BOYACÁ de profesión LICENCIADO EN LENGUAS EXTRANJERAS, ejerciendo actualmente como DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS, en la Institución LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE CHITA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (guía de campo), a los efectos de su aplicación para la observación de los estudiantes de la Institución Jacinto Vega, planteados para los objetivos de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones: cuenta con los componentes necesarios para la aplicación.

	DEFICIEN TE	ACEPTAB LE	BUENO	EXCELEN TE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X
				X

En Sogamoso, a los 17 días del mes de marzo del 2021

Adriana Pérez

Firma

Apendice G

Consentimiento informado a padres de familia



Facultad de posgrados

Maestría en Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Descripción

Su hijo, hija o representado legal ha sido invitado para que participe como estudiante en esta investigación titulada “Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá”. Esta investigación es realizada por la docente investigadora: Diana Zoraida Yepes, estudiante de la Maestría en Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Proposito de la investigación

Se busca recopilar información para analizar: como aplicar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad.

Procedimiento

Si el estudiante por medio de su acudiente o representante legal acepta participar de la investigación, se le solicitará participar en el desarrollo de las sesiones virtuales de la estrategia pedagógica, contestar activamente las preguntas de encuestas semiestructuradas y desarrollo de actividades ludicas, recreativas y deportivas. La recopilación de la información correspondiente a las preguntas de la entrevista y las actividades, será mediante sesiones sincrónicas virtuales y via WhatsApp.

Confidencialidad

Todos los datos suministrados para esta investigación serán utilizados únicamente por la docente investigadora con fines de análisis dentro de la investigación. Todos sus datos serán confidenciales, y en todo momento se mantendrá el anonimato del participante, garantizándole su derecho a la intimidad e imagen (Constitución Política de 1991, Artículo 15), así como la protección de todos sus datos (Ley Estatutaria 1581 DE 2012). Solamente la docente investigadora y su asesor de Investigación, tendrán acceso a los datos que puedan identificar directa o indirectamente al participante, incluido este consentimiento informado.

Derechos

Si ha leído este documento y ha decidido que el estudiante participe, por favor entienda que su participación es completamente voluntaria y que usted tiene derecho a abstenerse de participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin ninguna restricción o sanción por ello. También tienen derecho a no contestar alguna pregunta en particular. Además, tiene derecho a recibir una copia de este documento.

De tener dudas o ampliar su conocimiento sobre esta investigación, puede contactarse con la docente investigadora Diana Zoraida Yepes al Móvil 3134905656 o Email: dzys0602@hotmail.com

Su firma en este documento significa que ha decidido participar después de haber leído y discutido la información presentada en este consentimiento informado.



Facultad de posgrados

Maestría en Educación

AUTORIZACIÓN

Yo _____ con cedula de ciudadanía N. _____

he leído el procedimiento descrito anteriormente, la investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas, voluntariamente y bajo ninguna presión doy mi consentimiento para que mi hijo (a) _____ con documento de identidad n. _____ participe en el estudio de la docente Diana Zoraida Yepes, sobre la Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Recibo copia de este documento.

Nombre del padre, madre o representante legal _____

Firma _____

Cuidad y Fecha _____



Facultad de posgrados
Maestría en Educación

AUTORIZACIÓN

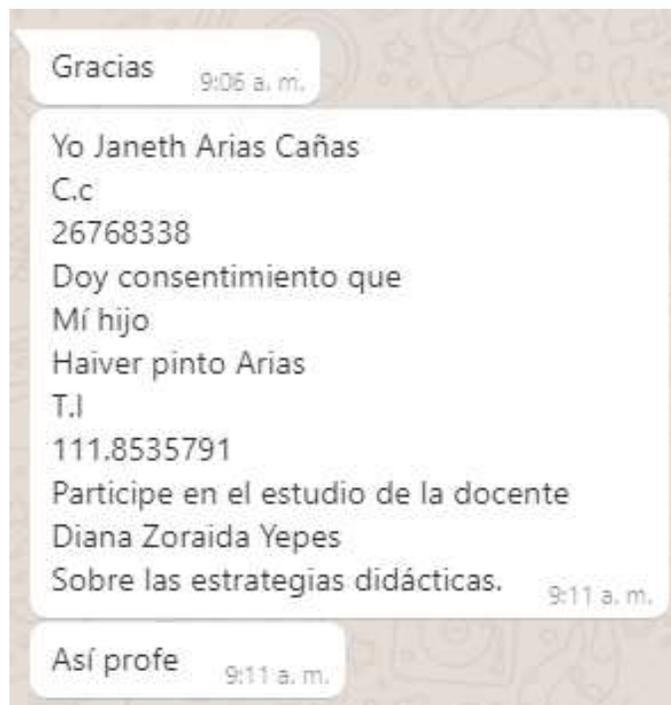
Yo Laura Esperanza Herrera Moreno con cedula de ciudadanía N. 1.098.635.055 he leído el procedimiento descrito anteriormente, la investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas, voluntariamente y bajo ninguna presión doy mi consentimiento para que mi hijo (a) Valentina Paez Herrera con documento de identidad n. 1.097.494.732 participe en el estudio de la docente Diana Zoraida Yepes, sobre la Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.

Recibo copia de este documento.

Nombre del padre, madre o representante legal Laura Herrera Moreno

Firma Laura Herrera Moreno

Cuidad y Fecha 25 DE MARZO DE 2021.



Apéndice H

Carta solicitud de información a la representante legal de la institución



Facultad de posgrados

Maestría en Educación

Santa María, 16 de marzo de 2021

Señora

Esp. Flor Emilce Huertas Rubiano

Rectora Institución Educativa Técnica Jacinto Vega

Santa María- Boyacá

Cordial saludo

Deseándole que se encuentre bien en sus labores diarias y sabiendo de su interés y valiosos aportes en pro de la educación del municipio, me dirijo a usted para solicitar el permiso pertinente para la obtención de información de la institución, necesaria para el desarrollo de mi proyecto de investigación titulado “Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.”, el cual efectúo en la Maestría en Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, bajo la supervisión y asesoría de la docente tutora Sorangela Miranda Beltrán.

Cabe aclarar que dicha información será solamente de uso investigativo con parámetros de responsabilidad y confidencialidad garantizando el derecho a la intimidad el cual es contemplado en el artículo 15 de la Constitución Política de 1991.

Teniendo en cuenta la situación que se está viviendo en la actualidad debido a la pandemia, dicha información se registrara usando los diferentes medios tecnológicos como grabaciones, el uso de plataformas, entre otros.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración, atentamente

Diana Zoraida Yepes Sánchez

Estudiante Maestría en Educación

Esp. en Pedagogía de la Recreación Ecológica

Respuesta:

Santa María, marzo 19 de 2021

Diana Zoraida Yepes.

Docente

Especialista

Asunto: Respuesta a solicitud de fecha marzo 16 de 2021

Teniendo en cuenta su solicitud para la obtención de información de la Institución Educativa para el desarrollo de su proyecto de investigación titulado “Estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central secundaria, del municipio de Santa María Boyacá.”, le comunico que ha sido concedida, teniendo en cuenta los aspectos de confidencialidad y responsabilidad, con la participación de los estudiantes, docentes y padres, de forma voluntaria.

Deseándole éxitos en sus estudios,



Flor Emilce Huertas Rubiano

Rectora

Apéndice I

Estrategia lúdica

Área	Objetivo	Actividad	Materiales
Castellano	Evidenciar el nivel de lectura y comprensión de textos, escritura e identificación de palabras sencillas.	<p>“el mundo mágico de la lectura”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura sencilla, comprensión mediante preguntas • Aplicación de ruleta para las preguntas • Proyección de imágenes y escritura de sus nombres, con objetos de nombres sencillos (casa, muñeca, carro, sol, luna, zapato, flor, pito, balón, maleta). 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Lápiz • Hojas de papel
Matemáticas	Reforzar el conocimiento de números y desarrollo de operaciones básicas.	<p>“A contar a contar, que los números vamos a encontrar”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de conjuntos con elementos llamativos, relacionar la cantidad con el número correspondiente. • Secuencias numéricas • Sumas y restas con dados 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Juego de dados
Ciencias Naturales	Identificar el sistema óseo del cuerpo humano.	<p>“Muevo el esqueleto”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ronda del cuerpo para relacionar. • Proyección de imágenes o juegos virtuales del cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos virtuales • Imágenes
Castellano	Afianzar la lectura, comprensión mediante preguntas sencillas	<p>“volvamos a leer”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas cortas y con imágenes. • Caja de palabras: completar el texto con las palabras faltantes en las líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes
Ciencias sociales	Ubicar el contexto municipal, partiendo desde lo nacional.	<p>“En donde me encuentro”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar en el mapa de Colombia, el departamento de Boyacá, sus departamentos vecinos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa interactivo
Educación artística	Fortalecer la lateralidad, por medio de las manualidades.	<p>“Mis manos creativas”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la silueta de las manos se elaboran diferentes animales 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Lápiz • Colores • Pinturas • Pinceles

Fuente: Elaboración propia