



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

**El juego como estrategia de inclusión educativa en los estudiantes de sala de 5 años del
nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland**

Autor: Julieta Fernandez

DNI: 37.563.467

Legajo: VEDU06466

Tutora: Magda Dávila

Chajarí, Entre Ríos, 24 de febrero del 2022

Índice

Resumen.....	4
Introducción.....	5
Presentación de la Línea Temática escogida.....	7
Síntesis de la Institución seleccionada.....	11
Breve reseña histórica de la institución.....	13
Visión – Misión – Valores.....	15
Delimitación del Problema.....	17
Objetivos.....	23
Objetivo General.....	23
Objetivos Específicos.....	23
Justificación.....	24
Marco Teórico.....	29
Educación.....	29
Educación inicial.....	30
Educación inclusiva.....	33
Ecosistema educativo.....	33
Didáctica.....	34
Juego.....	36
Plan de Trabajo.....	38

Desarrollo de actividades	39
Cronograma.....	50
Recursos.....	52
Presupuesto	53
Evaluación.....	54
Resultados Esperados.....	57
Conclusión.....	58
Referencias.....	61
Anexos.....	67
Anexo 1. Ejemplo de instrumento de evaluación de primera fase.....	67
Anexo 2. Ejemplo de instrumento de evaluación de segunda fase.....	68
Anexo 3. Ejemplo de instrumento de evaluación de tercera fase.....	69
Anexo 4. Ejemplo de instrumento de evaluación de tercera fase.....	70
Anexo 5. Ejemplo de instrumento de evaluación final.....	71

Resumen

La educación debe ser un modelo que permita atender las necesidades de todos, especialmente de aquellos que presentan dificultades lo que llamamos “inclusión” sin embargo, en la actualidad existe falta de sensibilización acerca del tema debido al escaso conocimiento. La temática elegida de este plan de intervención fue ecosistemas educativos e inclusión y el objetivo fue desarrollar un Programa de Inclusión Educativo Lúdico para la comunidad educativa de la sala de 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland. Por tal motivo la investigación desde el punto de vista metodológico se elaboró con tres fases principales las cuales fueron la creación y diseño de las actividades lúdicas, la aplicación de cinco juegos que favorecieron el conocimiento y los procesos reflexivos en los infantes y la organización de talleres dirigidos a maestros, padres y representantes donde se crearon espacios de orientación y apoyo para los mismos. Los recursos y materiales fueron brindados por la escuela en su totalidad. Como recomendación se sugiere extender la propuesta lúdica al nivel inicial en su totalidad y posteriormente a nivel primario e incluir al personal directivo de la institución en los talleres, se concluye que fortalecer el conocimiento y favorecer los procesos reflexivos a través del juego generan óptimos cambios en lo que respecta a la inclusión educativa.

Palabras claves: Educación inclusiva, reflexión, juegos, estrategias didácticas.

Introducción

Las estrategias para los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula siempre han sido parte fundamental de la planificación de contenidos. Antiguamente, se basaban en métodos duros y rígidos que pretendía la adquisición del conocimiento por parte del alumno, pero con el paso del tiempo la didáctica se transformó y se empezó a crear medios dinámicos que tomaban en cuenta el pensamiento y la respuesta del infante frente a estrategias amenas.

Asimismo, se comenzó a incluir el juego como un medio que favorece que el niño se involucre con mayor atención en el aprendizaje y pueda intercambiar ideas, conceptos y experiencias, permitiendo tratar temas complejos como la inclusión, está se ha hecho presente en la actualidad en muchas políticas de organizaciones en el ámbito de gobierno e instituciones que desean atender las necesidades de todos los infantes; con especial atención en aquellos que son vulnerables a la marginalización y la exclusión.

Por esto se optó por desarrollar un programa lúdico como medio de estrategia de inclusión para la comunidad educativa de la sala de 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland que permite favorecer el conocimiento y promover los procesos reflexivos en los estudiantes. También es importante destacar que aunque el proyecto está dirigido especialmente a los infantes posee alcance para maestros, padres y representantes con miras de proveer información valiosa acerca del tema por medio de talleres.

El plan de intervención se organiza con la presentación de la línea temática escogida, manifestando la relación con la institución y describe a la misma a través de una síntesis, en donde se comentan los datos principales como la historia, misión, visión y valores. Posteriormente, se expone la problemática detectada, evidenciando la ausencia de estrategias para abordar la inclusión en la institución. Luego se señala el objetivo general, los específicos y la justificación, donde se hace hincapié en la importancia de diseñar estrategias lúdicas y promover la reflexión en los niños (as), para generar cambios inmediatos y a futuro.

Se continúa con el marco teórico que sirve de base para la investigación y se procede a la explicación detallada del plan de trabajo, el cual contiene las actividades, el cronograma, los recursos, el presupuesto y las evaluaciones. Por último se comenta los resultados esperados y las conclusiones finales del plan.

Presentación de la Línea Temática

La Ley de Educación Nacional de Argentina N° 26.206, aprobada el 14 de diciembre de 2006, en su artículo 8 señala que la educación ofrece las oportunidades necesarias para desarrollarse y busca fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida sin embargo, sucede que algunos estudiantes no se les garantiza este derecho, ya que no se toma en cuenta sus dificultades o discapacidades para que puedan obtener un aprendizaje adecuado respetando sus derechos, promoviendo la tolerancia y el respeto por el otro. Esto es lo que denominamos inclusión. También cabe destacar que los principales actores como son los maestros, padres y representantes, es decir, el ecosistema educativo juegan un papel fundamental, al ser guías en todo proceso.

Siguiendo este orden de ideas el acuerdo del Manual de Convivencia de U.E. Maryland del Nivel Inicial Resol.N° 379/19 establece el respeto como el valor principal y propician construir entre todos los involucrados el logro de un buen clima de trabajo en el aula y una convivencia armoniosa. Esto guarda relación con la temática elegida Ecosistemas Educativos e Inclusión, porque al plantear una convivencia armoniosa se hace referencia a la aceptación de aquellos niños que resultan marginados por alguna condición o diferencia los cuales necesitan un espacio adecuado para poder desarrollarse en conjunto con los miembros que integran el sistema educativo y que hacen de la educación un proceso de formación que se inicia desde edades tempranas y que influirá en las relaciones que cada niño y posterior adulto llevará a cabo en su vida diaria, generando el desarrollo de habilidades cognitivas, físicas y motoras para poder ser parte de la sociedad.

En este sentido Campos (1998) comenta que: “La palabra educación viene del latín educere que significa conducir, guiar, orientar, aunque también es posible relacionarla con la palabra exducere: sacar hacia fuera, llegando a la definición etimológica de conducir hacia fuera" (p. 2), pero con el paso del tiempo la educación ha cambiado y ha tomado otra conceptualización en la que ahora el estudiante pasó a ser un participante que se guía hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje y que va creando su conocimiento a partir de sus experiencias cotidianas, por lo cual la labor del docente es integrarlo al ecosistema educativo, donde se establecen relaciones vivas e intervienen diferentes actores que pueden ser maestros, educadores, padres o familias, niños y niñas, entre otros.

En el ecosistema educativo se pueden encontrar diferentes niveles, de acuerdo a Bronfenbrenner (1987):

El microsistema constituye el nivel más inmediato en el que se desarrolla el individuo; el mesosistema comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente; el exosistema lo integran contextos más amplios que no incluyen a la persona como sujeto activo; finalmente, al macrosistema lo configuran la cultura y la subcultura en la que se desenvuelve la persona y todos los individuos de su sociedad. (pp. 44-45).

Extrayendo de lo anterior expuesto, en el microsistema educativo se da el desenvolvimiento de los diferentes personajes que integran la comunidad educativa por lo cual es de gran importancia crear medios que permitan establecer vínculos y entender las

relaciones que se dan entre ellos, esto lleva a utilizar los recursos adecuados para crear contenidos que generen aportes. En este de plan de intervención el microsistema educativo está constituido por la escuela, padres o representantes, maestros y los estudiantes de la sala de 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland.

Es de importancia resaltar que en Argentina comienza con el nivel inicial, es decir, la primera etapa de educación desde los 45 días hasta los 5 años de edad y la misma es obligatoria desde los 5 años; el preescolar se considera un espacio para la estimulación de los infantes, así como un lugar para la exploración, la autonomía, la creatividad, la interacción social, la formación de valores y el ir desarrollando la resolución de problemas, por esto los maestros trabajan con contenidos de forma sencilla basándose en su mayoría en el uso de juegos para el aprendizaje del niño o niña.

Siguiendo este orden de ideas el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2018) señaló:

Desde los 3 a los 5 años que es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a

los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. (p.6).

Por lo que se considera que a través del juego se puede obtener aprendizajes que influyan en los comportamientos posteriores de los educandos, esto se transforma en una excelente estrategia para brindar el conocimiento del tema inclusión. Teniendo la información desde tan corta edad, los infantes pueden entender y aplicar generando cambios en el ámbito social.

Así mismo la inclusión de acuerdo a Fernández (2019) se relaciona con el acceso, la participación y logros de todos los alumnos, con especial énfasis en aquellos que están en riesgo de ser excluidos o marginados por diferentes razones. Si se fomenta el hablar de inclusión desde el preescolar enseñando el respeto a las capacidades de cada niño y evitando centrarse en diferencias se logrará que hablemos simplemente de educación, una educación de acceso para todos. Pero esto se logra a través de la unión de los actores que intervienen en el día a día. Si se educa sobre este asunto se fomenta el respeto, el comprender que todos tienen diferencias, el ser empáticos en lo que siente aquel que presenta una dificultad, el trabajar con la igualdad y entender la diversidad así como expresaron Lindqvist, y Rapporteur, (1994):

Todos los niños/as y jóvenes del mundo, con sus fortalezas y debilidades individuales, con sus esperanzas y expectativas, tienen el derecho a la educación. No son los sistemas educativos los que tienen derecho a cierto

tipo de niños/as. Es por ello, que es el sistema educativo de un país el que debe ajustarse para satisfacer las necesidades de todos los niños/as. (párr. 1).

También el juego se considera una excelente estrategia para la adquisición del conocimiento sobre la inclusión porque estimula la reflexión, en este caso de los alumnos de la sala de 5 del nivel inicial de la institución, logrando un desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje acorde a la edad de los educandos y brindando una herramienta apropiada a los docentes para tratar este tipo de temas que son de importancia, pero resultan complejos en niveles de educación tan iniciales.

Síntesis de la organización

A continuación, se presenta una síntesis de la institución basada en los datos proporcionados por la Universidad Siglo 21 (2019):

Información General

Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.

Sector: Privado – Laico.

Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera

Ubicación: Córdoba

Localidad: Villa Allende (Colon)

Dirección: Güemes y Alberti s/n Villa Allende

Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656

Página: www.maryland.edu.ar

Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar

De acuerdo a la información brindada por la Universidad Siglo 21 (2019) la Unidad Educativa Maryland cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio. Es de jornada simple y se cursa por la mañana con opción de doble escolaridad (no obligatoria): Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.).

El nivel inicial se divide en sala de 4 y 5 años y sus horarios son:

Horarios obligatorios: de lunes a viernes, de 8:30 a 12:30 h.

Escolaridad opcional: F. O. L. I. de lunes a jueves, de 13:30 a 16:00 h.

El equipo directivo de inicial está integrado por:

Coordinación general: Licda. Alejandra Lazzarini.

Dirección: Lic. Nélica Beatriz Bongiorno.

Equipo psicológico y fonoaudiología: Licda. Elizabeth Hilal y Licda. Magdalena Torrandell.

Área de secretaría docente: Natalia Gola.

Breve reseña histórica de la institución

A raíz de los datos suministrados por la Universidad Siglo 21 (2019) la reseña histórica de la Unidad Educativa Maryland comienza en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. En septiembre de ese mismo año el grupo societario, que ahora contaba con Dolly Arias, organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende y a convocar a las personas que luego se harían cargo de la puesta en marcha de ese proyecto. La idea era que se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatorio. Es por ello que crearon un contraturno no obligatorio que denominaron F. O. L. I.: Formación Opcional de Lengua Inglesa, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después.

En marzo de 1995 comenzó a funcionar efectivamente, tras conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Concejo Deliberante y así iniciaron las clases en la Sala de 4, de 5, y primero, segundo y tercer grado; la matrícula total en ese entonces era de 50 alumnos. Año tras año se fueron construyendo nuevas aulas e instalaciones y en la actualidad cuenta con los tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso. El nivel inicial y primario cuenta con una antigüedad de 20 años.

A partir del año 2002, la planta funcional estuvo conformada del siguiente modo:

Nivel inicial

- Sala de 4 (dos secciones).
- Sala de 5 A y B (dos secciones).
- Maestras de ramas especiales: 1 de Música, 1 de inglés, 1 de Educación Física.

En la actualidad el nivel inicial cuenta con una matrícula de 96 estudiantes y 11 docentes.

Es importante resaltar que la institución se encuentra ubicada en barrio Centro, con domicilio en calle Güemes 702, Villa Allende, Córdoba. Es un lugar al que asisten alumnos de clase media-alta, y su población está conformada por un 80% de alumnos de Villa Allende de distintos barrios. En estos últimos cuatro años, se sumó una nueva población, que conforma el 20% restante, y está compuesta por niños que concurren desde Unquillo, Mendiolaza y en menor medida, La Calera. (Universidad siglo 21, 2019).

La Prof. María Alejandra Lazzarini Coordinadora Pedagógica General (2020) de la Unidad Educativa Maryland señala:

A modo de introducción... Abundan las palabras aquí, aunque poco dicen de la escuela de cada día con los niños aprendiendo, con los niños soñando, con los niños jugando. Con ellos imaginamos un mañana mejor y hoy los formamos con alegría, dedicación, esperanza y profunda vocación docente.

Nuestro compromiso construye una práctica educativa respetuosa de los alumnos, amorosa en el dar y superadora en el recibir... “Enseñar y Aprender”... Y en el medio un puente de nuevas relaciones y nuevas comprensiones del entorno, la realidad y el mundo. Nuestra escuela invita a aprender y les abre las puertas para que entre ustedes y nosotros siempre “sean los niños” la prioridad y el motivo de nuestro trabajo incansable. Los niños representan la esperanza en el mañana y en esa “espera activa y comprometida” los acompañemos en el presente a crecer y a ser con otros. (párr.1).

Siguiendo este orden de ideas y con los datos facilitados por la Universidad siglo 21 (2019), la visión, misión y valores de la escuela se detallan a continuación:

Misión

La misión de la institución es la integración de los estudiantes a la vida institucional, iniciándose en la autonomía y en el conocimiento sobre sí mismos, confiando en sus posibilidades y aceptando sus límites, también iniciar a los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades fundamentales para desenvolverse en la vida, formarse como personas críticas, creativas, capaces de generar permanentemente nuevos conocimientos y de disponer de ellos para actuar en diferentes contextos; capaces de pensar y actuar de una manera constructiva, ocuparse de su propio crecimiento, vincularse con otros y generar cambios en sus contextos, favorecer la enseñanza de conocimientos socialmente

significativos que amplíen y profundicen sus experiencias sociales extraescolares, fomentando nuevos aprendizajes, la institución brinda un clima de afecto y confianza donde los estudiantes adquieran seguridad acerca de sus capacidades y desarrollen el deseo por conocer, explorar y aprender, favorecer instancias donde los estudiantes desarrollen y enriquezcan su capacidad de juego, generar actitudes para el cuidado de sí mismos y de los otros, desarrollar el valor del respeto a lo diferente y al medio ambiente.

Visión

Como visión se propone la escuela que los infantes durante su paso por el jardín se sientan queridos, contenidos, respetados, cuidados y valorados, que logre ser más independiente, autónomo y responsable, que pueda participar activamente, indagar, buscar información, explorar, aprender. Así mismo que logre ser un buen compañero y que pueda resolver problemas de acuerdo a su edad, que se exprese a través del afecto, el juego, el lenguaje corporal, verbal, gestual.

Valores

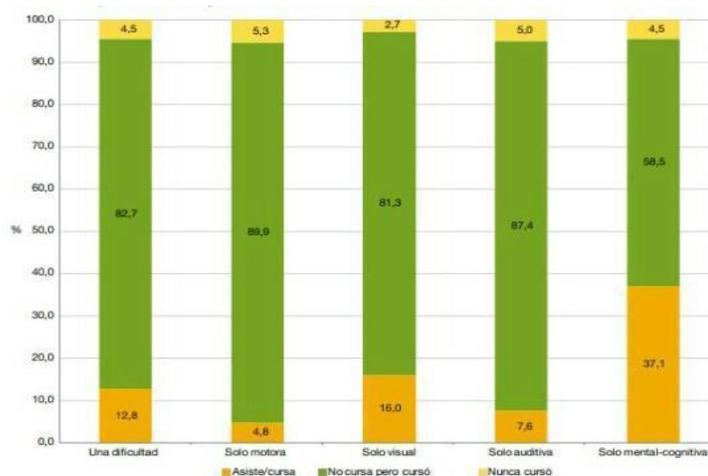
En cuanto a los valores del plantel se basan en la tolerancia, la solidaridad y la participación, con un personal altamente capacitado, con formación permanente y con la vocación necesaria para crear el escenario adecuado para la adquisición de saberes de los estudiantes que asisten diariamente, la institución persigue la calidad educativa buscando la intencionalidad en el acto de enseñanza y aprendizaje y estimulando a la transformación del ser.

Delimitación del problema/ necesidad.

En los escenarios donde se desarrolla la educación ocurre que muchos niños y niñas que poseen dificultades o discapacidades son rechazados y se les impide ser parte del sistema lo que genera en muchos casos deserción escolar, problemas para la socialización, afectación de su autoestima y el correcto progreso de sus habilidades cognitivas y en muchos casos también el docente no cuenta con las herramientas para lograr introducir al grupo a un estudiante que presenta alguna desventaja en referencia con sus compañeros lo que genera un ambiente inadecuado, se da también que tampoco posee los medios para la creación de actividades que permitan brindar el conocimiento adecuado; así mismo los padres o representantes de estos niños se sienten igual de afectados y sin medios para poder ayudar a sus hijos.

En este sentido es importante señalar las cifras expresadas por el estudio nacional sobre el perfil de las personas con discapacidad del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo de Argentina (2018):

Gráfico 1. Población con una sola dificultad de 6 años o más de acuerdo a la asistencia escolar



Fuente: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2018).

En el gráfico se evidencia que existe un porcentaje de asistencia del 14,1 % en los establecimientos educativos sin embargo, en relación con aquellos que no cursan, pero cursaron en algún momento la diferencia es bastante marcada, ya que este grupo se basa una estadística de 79,9% lo que lleva a una conclusión que existe en el país deserción escolar en el paso del tiempo de las personas con alguna diferencia o discapacidad. Luego al centrarnos en el gráfico que va de los 6 a 14 años, es decir, la etapa que sigue después de la educación inicial se observa que la asistencia en las instituciones es mayor siendo del 93,3% y luego decae bruscamente precisamente por esas falta de aceptación, respeto y tolerancia hacia la inclusión educativa.

Entonces, la problemática que se evidencia es que las instituciones educativas carecen en algunos casos de personal capacitado como maestras integradoras u orientadoras que faciliten el trabajo de inclusión o no se proporciona el seguimiento adecuado a aquel niño o niña que presenta una diferencia con respecto al grupo, lo que ocasiona que ocurran señalamientos por parte de los otros estudiantes y un rompimiento de la armonía en el aula.

Así mismo Gómez y Toledo (2016) en su proyecto de investigación de la Universidad Nacional de Quilmes titulado: La institución escolar en Argentina: de la igualdad a la inclusión señalaron que:

Existen algunas tensiones entre los actores que componen el ámbito educativo. Se encuentran quienes aceptan y reconocen el derecho a la educación de todos y todas en un mismo espacio escolar, con igualdad de oportunidades, históricamente negado a los sectores más vulnerados y desfavorecidos, entre los que podemos reconocer a las personas con discapacidad, de diferentes etnias, o preferencias sexuales, entre otros; y aquellos que aún lo ponen en cuestionamiento. (p. 6).

Otro antecedente para este plan es el de Garzón, (2011) titulado "El juego como estrategia didáctica en la educación infantil en la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Javeriana" de Bogotá cuyo objetivo fue caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. Esta investigación se realizó bajo el paradigma cualitativo con un tipo de

investigación descriptivo e interpretativo y se obtuvo como conclusión que el juego es una herramienta educativa que el docente debe utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas obtengan procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Se considera que la anterior investigación guarda relevancia con este plan porque la elaboración de un juego como estrategia de aprendizaje para el tema inclusión puede ser de gran ayuda para lograr que los niños del nivel inicial de la institución Maryland adquiera el conocimiento adecuado sobre aquellas diferencias que hacen a cada ser humano distinto, pero así mismo que esto sea un medio para aprovechar y potencializar el desarrollo del grupo en general trabajando también con la reflexión como punto importante.

También Massobrio (2020) elaboró un plan de intervención titulado "Inclusión educativa, pensando en aulas diversas de la facultad de educación de la Universidad siglo 21" de la ciudad de Córdoba, Argentina, el cual tuvo como objetivo general promover prácticas de educación inclusiva en los docentes del Instituto Santa Ana, por medio de un taller psicoeducativo, la finalidad que perseguía la autora fue generar un espacio de aprendizaje, orientado no solo a la asimilación de nuevos conceptos, sino a la reflexión y al intercambio de experiencias que promuevan el respeto y cuidado por la diversidad, derivando en prácticas de educación.

Por lo cual el plan de intervención antes señalado sirve como antecedente a este proyecto porque por medio del juego el maestro en el aula guía a los infantes a la reflexión

de cómo aquellos niños que poseen dificultades o diferencia pueden sentirse al no ser respetados y también padres y representante servirá de apoyo para promover la tolerancia y aceptación en lo que respecta a la inclusión en el aula. Cabe destacar que los actores antes señalados del ecosistema educativo también gozarán de talleres para su formación sobre la inclusión educativa.

Siguiendo este orden de ideas la U.E. Maryland fomenta el juego como estrategia en todos sus formatos y trabaja con varios proyectos para promover la integración de todos los estudiantes, como es el proyecto de articulación entre salas en donde los estudiantes de sala de 4 conocen y están en contacto con los docentes de sala de 5, para lograr un periodo de adaptación más sencillo sin embargo, se evidencia una realidad y es que no se da el tiempo ni el espacio para que se pueda dar el conocimiento adecuado entre la dualidad docente-alumno lo que conlleva a que al paso posterior de sala si un niño o niña presenta una dificultad el docente no esté al tanto y el proceso de enseñanza y aprendizaje así como la realización de los contenidos no estén aptos para todos los integrantes.

También en el proyecto “¿Cómo te sentís?” Que trabaja con las emociones y sentimientos para poder ayudar a que aquellos infantes que no saben cómo manifestar sus emociones y entender lo que están sintiendo, pero en este caso se parte de la premisa para ayudar a aquellos estudiantes que son apartados muchas veces por falta de empatía de otros compañeros y otras veces por no tener conocimiento ni valores adecuados como lo son el respeto y la tolerancia que son valores claves en la institución.

Asimismo es importante destacar que la institución señala en su Acuerdo Escolar de Convivencia del nivel inicial aprobado por Resolución N° 379 que otros valores que sustentan las normas y construcción de las mismas son el respeto de la no violencia y respeto de los derechos de los que conforman la Unidad Educativa Maryland, respeto a la autoridad, al par y al otro como otro igual a mí, el diálogo y la responsabilidad, no obstante la problemática surge cuando en la presentación del nivel inicial vinculan lo emocional con el pilar de la educación correspondiente al aprender a hacer en su propuesta pedagógica y expresan que se centran en las capacidades necesarias para ser parte de un grupo lo cual genera una contradicción para aquellos no pueden tener las mismas posibilidades y oportunidades para realizarse como individuos de acuerdo a sus habilidades, discapacidades, cultura o necesidades de atención médica.

Por lo tanto, el aprender a hacer debería ser un medio para capacitar a los niños y niñas en las diversas interacciones que se generan en lo diario, de todo lo anterior señalado las variables que se desprende en torno al problema son falta de conocimiento por parte de los estudiantes del nivel inicial sobre inclusión, poca capacitación docente respecto al manejo de personas con discapacidades o diferencia, carencia de estrategias en el aula para hacer frente al tema y padres y representantes que no posee medios de orientación.

Se considera que el uso de los juegos como estrategia de enseñanza para hablar de la inclusión en el aula puede permitir el intercambio de opiniones, conocimientos, reflexiones, creación de valores y el desarrollo de una mejor convivencia en la escuela, así

como un medio de prevención que oriente a maestros, padres y representantes y origine cambios a futuro en la sociedad.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar un Programa de Inclusión Educativa Lúdico para la comunidad educativa de la sala de 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland.

Objetivos Específicos

Diseñar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del conocimiento del tema inclusión en los niños de la sala de 5 años nivel inicial.

Aplicar la propuesta lúdica para favorecer los procesos de reflexión en los estudiantes de la sala de 5 años del nivel inicial.

Organizar talleres para maestros, padres y representantes de la sala de 5 años del nivel inicial como espacios de orientación y apoyo para el manejo de la inclusión educativa

Justificación

En la actualidad en el ámbito educativo ha sido necesario replantearse la manera como se enseña, la forma como se transmite el conocimiento y una educación sustentada en valores que permita la integralidad del ser, especialmente en aquellos que presentan dificultades, diferencias o discapacidades. La escuela debe ser el lugar para el aprendizaje respetando tiempos y necesidades así como lo expresa Montessori (2013) citada por Dattari, Bonnefont, Falcone, Giangrandi, Mingo, Naretto y Souper (2017, p.3):

La educación debe ser individualizada a partir de la concepción de que cada niño es una individualidad única, tiene formas únicas de aprender, intereses y formas de trabajar. Así como tantos niños existen, existen tantas capacidades cognitivas que el maestro y los padres deben saber atender. Desde esta mirada, es fundamental que, tanto en la escuela como en el hogar, los niños tengan la facilidad de aprender a sus ritmos, a la vez que aprenden colectivamente en un ambiente de respeto y colaboración.

Pero es importante resaltar que a pesar de que cada infante es único, el hecho de que posea una diferencia con respecto a su grupo académico se debe normalizar la misma en pro de lograr precisamente una educación inclusiva tal y como señalan De Boer, Pijl, y Minnaert (2011):

La escuela es clave en la implementación de la educación inclusiva. Una actitud positiva juega un rol esencial en la implementación de cambios educacionales exitosos. Un fundamento básico de la escuela inclusiva, lo constituye el denominado principio de la normalización que postula la necesidad de que el niño se eduque en las condiciones más normales posibles, en el medio menos restrictivo, más socializador y desarrollador posible (p. 54).

Siguiendo este orden de ideas la educación inclusiva ya es un tema que se maneja en el ámbito de políticas en todos los países como lo expresa la UNESCO (1990) en la Declaración Mundial de la Educación señalando la universalización de la enseñanza usando el concepto de educación para todos, evitando la discriminación y la exclusión; por consiguiente la creación de estrategias a través de actividades lúdicas permiten el fortalecimiento de conocimientos, favorece los procesos reflexivos en los infantes generan un aprendizaje más significativo en cada niño (a), y concientizan sobre el tema por medio del sentir y sus experiencias aspectos claves en la educación inicial, asimismo sirve de orientación y apoyo a quienes se relaciona con los alumnos de la sala de 5 en especial a maestros facilitando su labor en la enseñanza y brindando orientación a padres y representantes, por lo cual es plus para las instituciones en especial para la U. E Maryland.

Teniendo también en cuenta que en Argentina en el artículo 11 de la Ley Nacional de Educación N° 26.206, aprobada el 14 de diciembre de 2006 en su artículo 20, de objetivos de la Educación Inicial, expresa lo siguiente:

a) Promover el aprendizaje y desarrollo de los/as niños/as de CUARENTA Y CINCO (45) días a CINCO (5) años de edad inclusive, como sujetos de derechos y partícipes activos/as de un proceso de formación integral, miembros de una familia y de una comunidad. b) Promover en los/as niños/as la solidaridad, confianza, cuidado, amistad y respeto a sí mismo y a los/as otros/as. c) Desarrollar su capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje. d) Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social. e) Desarrollar la capacidad de expresión y comunicación a través de los distintos lenguajes, verbales y no verbales: el movimiento, la música, la expresión plástica y la literatura. f) Favorecer la formación corporal y motriz a través de la educación física. g) Propiciar la participación de las familias en el cuidado y la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo. h) Atender a las desigualdades educativas de origen social y familiar para favorecer una integración plena de todos/as los/as niños/as en el sistema educativo. i) Prevenir y atender necesidades especiales y dificultades de aprendizaje. (p.4-5).

De lo antes comentado se puede extraer que la educación inicial debe estar basada en una educación de calidad que origine buenas enseñanzas que presente, herramientas y habilidades adaptadas a cada etapa educativa, de hecho esta misma ley promueve que las actividades en el aula sean agradables, se use la experiencia del niño como aspecto

fundamental de su aprendizaje y resalta el juego como ese factor que permite el desarrollo y la integralidad del niño(a).

En este sentido el presente plan de intervención pretende desarrollar un Programa de Inclusión Educativa Lúdico para la comunidad educativa de la sala de 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland. El mismo puede resultar de forma positiva, ya que permite exponer eso que a veces no se imparte en el aula, pero que puede marca la vida de aquellos que presentan una diferencia o dificultad y que puede ser excluido del sistema educativo, también esto orienta a todos los involucrados en el ambiente educativo para brindar las mejores oportunidades y propiciar el mejor desarrollo de sus educandos, respetando los derechos y si desde tempranas edades los infantes van conociendo y comprendiendo a través de medios didácticos lo que es una educación para todos; los niños podrán aprender y construir valores como es el respeto, la tolerancia y el ser empático de una forma más sencilla.

La Unicef (2018) destaca el juego como el trabajo de los niños y lo constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimiento y competencias, los que le permitirá participar de manera independiente con los demás (p.12) entonces a través de la actividad lúdica los niños (as) del jardín podrán conocer el significado de inclusión de una manera amena y divertida, incentivando a la reflexión, de esta forma se lograra que todo infante que pertenece al plantel de la institución sea aceptado y que pueda sentirse parte del grupo.

Por otro lado puede ser beneficioso para la institución contar con una propuesta lúdica sobre el tema inclusión porque puede funcionar como un instrumento que favorezca el entendimiento de los infantes, la interacción social en edades tempranas reconociendo las diferencias como capacidades y habilidades propias de cada niño, fomentando la unión del grupo, ayudando a la prevención del bullying y generando conciencia a futuro lo que se traduce en una convivencia adecuada. Para el maestro puede constituir un recurso didáctico que le permita lograr el manejo del tema de una forma organizada y planificada y lograr una interacción dinámica y creativa entre el docente y los alumnos, además el docente al tener claro los conceptos de inclusión y el manejo de las diferencias en el aula tendrá mayor seguridad en su labor.

Por su parte, los padres y representantes reciben la información adecuada que les permita guiar sobre aquellas dudas e inquietudes que se vayan presentando sobre el contenido, adquiriendo un compromiso social, motivando sus hijos a ser más respetuosos y tolerantes, ambos miembros de la comunidad educativa serán orientados por medio de talleres.

Además, en lo social se pretende lograr un cambio positivo para aquellas personas, en este caso niños que están en riesgo de exclusión, ya que al reconocer y aceptar las diferencias que los hace únicos como seres humanos traerá un desarrollo personal, educativo y familiar, porque al existir mayor interacción se traduce a futuro en una sociedad más solidaria y empática.

También en lo cultural al respetar las diferencias se fomenta la igualdad de condiciones, es decir, que ninguna se coloque por encima de la otra, dando como resultado una visión diversa de las costumbres y comportamientos de acuerdo a sus orígenes o diferencias lo que genera un desarrollo integral del ser humano.

Marco Teórico

Es importante especificar conceptos y realizar algunas aclaraciones que ayudan a interpretar el problema desde la línea temática escogida: ecosistemas educativos e inclusión.

Para iniciar es necesario definir educación, que de acuerdo a Piaget (1989) se trata de formar personas, preparadas para la autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del otro, en virtud precisamente de la medida de reciprocidad, es decir, reconociendo que cada persona es única, posee procesos y tiempos distintos en función de sus habilidades y destrezas; el autor también señala que educar permite que el niño se adapte al medio social del adulto ayudando a modelar y transmitir valores sociales importantes para la colectividad. Asimismo, Henz expresa (1976):

Es el conjunto de todos los efectos procedentes de personas, de sus actividades y actos, de las colectividades, de las cosas naturales y culturales que resultan beneficiosas para el individuo, despertando y fortaleciendo en él sus capacidades esenciales para que pueda convertirse en una personalidad capaz de participar responsablemente en la sociedad, la cultura

y la religión, capaz de amar y ser amado y de ser feliz. (Alva, 2021, párr. 78).

La educación se puede definir desde un concepto muy amplio debido a que es multidireccional y permite transmitir conocimientos, aptitudes, valores, cultura, propicia el desarrollo del pensamiento, es un acto en el cual se enseña y se aprende. La definición de educación es en gran medida una apreciación personal de cada persona, como se describe en el concepto anteriormente visto, el educar conlleva una razón académica, cognitiva social, cultural. Es un proceso que persigue un mismo fin, generar en los individuos sed de conocimiento, de amor por el aprender y de descubrir cada día más su espacio exterior.

De igual importancia se define educación inicial de acuerdo a Gil y Sánchez (2004):

Comprende la atención de los niños y niñas desde su concepción hasta los 6 años. Su objetivo fundamental es contribuir con el desarrollo infantil, para lo cual se requiere ofrecerle una atención integral en un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y desarrollo en los aspectos físico, cognitivos, socioemocionales, psicomotrices y del lenguaje. Considera al niño o a la niña como un ser único, con necesidades, intereses y características propias del momento en el que se encuentra. (p. 536).

En Argentina la educación inicial constituye un bloque pedagógico que alcanza a los niños desde los cuarenta y cinco (45) días hasta los cinco (5) años de edad, siendo

obligatorio el último año. En este nivel los estudiantes inician su autonomía y empieza a crear un conocimiento sobre sí mismos, también van formando sus capacidades para poder desarrollarse en la vida.

Mediante los comienzos en el sistema educativo los infantes aprenden a través de la experiencia y de las diversas situaciones que se presentan en la cotidianidad, van formando el lenguaje y la comunicación, empieza el trabajo en equipo, aprenden también a expresar sus sentimientos y necesidades y a relacionarse con el otro, comienza la construcción de valores entre otros, por lo cual se considera una etapa sumamente importante durante la infancia y que permitirá un desarrollo físico y mental, por ende todos los niños deberían tener acceso a una educación inclusiva que según la Unesco (2005) es un proceso orientado a garantizar la diversidad de los estudiantes fomentando su participación y reduciendo la exclusión, por ende, está relacionada con la presencia, la participación y los logros de todos los estudiantes, dando mayor relevancia en aquellos que por diferentes razones pueden ser marginados.

Siguiendo este orden de ideas la Oficina del Alto Comisionado de Naciones Unidas para los Derechos Humanos (2013) ha determinado que:

El derecho a la educación es un derecho universal reconocido por el derecho internacional de los derechos humanos y, como tal, se aplica a todas las personas, incluidas las personas con discapacidad. Varios instrumentos internacionales, entre ellos la Declaración Universal de Derechos Humanos,

el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, y la Convención sobre los Derechos del Niño afirman los principios básicos de la universalidad y la no discriminación en el disfrute del derecho a la educación. La educación inclusiva ha sido reconocida como la modalidad más adecuada para que los Estados garanticen la universalidad y la no discriminación en el derecho a la educación. En la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad se señala que, para que estas personas puedan ejercer ese derecho, han de existir sistemas educativos inclusivos; en consecuencia, el derecho a la educación es un derecho a la educación inclusiva. (párr. 5).

De lo antes comentado queda claro que la educación inclusiva es un derecho que se debe garantizar y que los sistemas educativos deben brindar el apoyo ajustándose a las necesidades de aquellos que la presentan, favoreciendo condiciones de igualdad, respetando sus diferencias y protegiendo a cada niño que lo requiera, pero esto solo no es asunto de la escuela sino de todos aquellos que intervienen en el sistema educativo como lo son maestros, padres y representantes.

Por otra parte, Bronfenbrenner (1987) explica que el desarrollo de una persona está ligado a cómo percibe su ambiente y se relaciona con él, a como la persona establece conexiones con otros y la influencia indirecta que tiene lo que denomino ambiente ecológico, resalta también que la mayoría de los aprendizajes en niños dependen mucho de

los lazos que crean con su escuela y el hogar y estas relaciones las define el autor de la siguiente forma:

El Microsistema es el patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado, con características físicas y materiales particulares, mesosistema comprende las interrelaciones de dos o más entornos en que la persona en desarrollo participa activamente, exosistema se refiere a uno o más entornos que no incluyen la persona en desarrollo como participante activo, pero en los cuales se producen hechos que afectan lo que ocurren en el entorno que comprende la persona en desarrollo y el macrosistema se refiere a las correspondencias en forma y contenido, de los sistemas de menor orden (micro, meso y exo) que existen y podrían existir. (pp. 44-45).

La vinculación que guarda la siguiente teoría con el presente plan de intervención es que se evidencia que las relaciones que establecen los niños (as) con el medio que les rodea, es decir maestros, compañeros, padres, representante inclusive la misma aula de clase influye en su desarrollo en este caso aquel infante que presenta una diferencia con respecto al grupo si no crea lazos favorables con su entorno sus capacidades y habilidades

estarán reducidas, ya que no se sentirá aceptado, pero esto se logra con el conocimiento y la reflexión, entendido que la inclusión debe ser punto importante a tratar en la escuela y por medio de este proyecto se pretende el desarrollo de un programa de inclusión educativa lúdico como medio de estrategia para que los niños de sala de 5 de la U.E. Maryland conozcan acerca del tema, es importante resaltar que dicha estrategia es un proceso pedagógico lo cual hace relevante definir didáctica:

De acuerdo a Carvajal (2009) didáctica tiene origen del griego didasticós, que significa “el que enseña” y concierne a la instrucción; didasco que significa “enseño” a esta se le ha considerado parte principal de la Pedagogía que permite dar reglas para la enseñanza, fue por esto que un principio se interpretó como “el arte o la ciencia de enseñar o instruir”.

En este orden de ideas, se puede comentar los inicios de la didáctica como ciencia en 1657 con el pedagogo Juan Amos Comenio el cual publicó un libro llamado "Didáctica Magna" el cual podían gozar de su acceso las clases bajas, medias y altas, él planteaba el hecho de que había que enseñar todo a todos. A través de su libro comentó una serie de reglas, normas y métodos para que la enseñanza fuera eficaz, propuso una serie de "dispositivos duros", los cuales marcaban pautas para lograr el aprendizaje.

Luego en el siglo XIX Herbart se interesó por la idea de Comenio, pero criticó el hecho de que para él la educación no debía seguir reglas, sino pasos, dando inicio a una didáctica humanística y tradicional. Posteriormente en el siglo XX Jean Piaget empezó a

trabajar con la psicología y didáctica señalando que las reglas estaban más fijadas en el docente que en cómo aprendía el estudiante y se dedicó a estudiar la evolución del pensamiento del niño, con estas nuevas concepciones se desarrolló un movimiento llamado “la escuela nueva” con exponentes como: Montessori, Decroly, Ferriere, Freinet; los cuales se dedicaron a diseñar propuesta para la enseñanza. En este sentido a mediados del siglo XX surge el currículum, que eran programas a impartir, como respuesta a la necesidad de organizar los contenidos y se empezó considerar la didáctica como aspecto importante para la educación.

En este orden de ideas Pacios (1980) define la didáctica como la ciencia o el arte de la enseñanza. Por su parte Álvarez (2000) didáctica la ciencia que estudia como objeto el proceso docente educativo dirigido a resolver la problemática que se le plantea a la escuela: la preparación del hombre para la vida, pero de un modo sistémico y eficiente. En efecto la didáctica es un factor primordial para el proceso de enseñanza porque estudia los procesos y elementos de la enseñanza así mismo se considera una rama de la pedagogía dado que plantea métodos y técnicas para impartir la educación.

Cabe destacar que la didáctica genera una serie de recursos que son empleados por el docente para guiar, explicar o evaluar el aprendizaje, la idea de su utilización es hacer dinámica las clases y evitar la enseñanza tradicional; entre los recursos didácticos están la pizarra y el marcador, líneas de tiempo, cuadros comparativos, mapas mentales, mapas conceptuales, lluvias de ideas, texto escritos, demostraciones, experimentos, prácticas de laboratorio, uso de material audiovisual, actividades, juegos entre otros.

En este caso el medio didáctico será el juego el cual lo conceptualiza Piaget (1956) como algo propio de la inteligencia de cada infante, el mismo representa la asimilación eficaz o reproductiva del entorno, por esto esta actividad en niños es un medio de provecho que permite que el niño descubra el mundo, que interactúe con su ambiente y con quienes lo rodea, lo cual genera una participación activa, es divertido para los estudiantes asimilar enseñanza de esta forma creando aprendizajes significativos, además el juego es un medio de comunicación donde los infantes pueden intercambiar ideas, conceptos y emociones, el rol de los maestros en el aula y de los padres es ayudar a potenciar las experiencias que se viven por medio de esta estrategia.

Siguiendo con lo anterior, según el método de Montessori (1947) el juego da la libertad de aprender por medio de las experiencias que se va dando, porque los infantes en sí tienen una motivación innata y si se le proporciona estímulos e interacciones adecuadas pueden ir adquiriendo los conceptos y habilidades necesarias para hacer frente a la vida. Asimismo, Montessori (1947) citada por Britton (2000, pp. 20-21) expresa que la esencia de este método se basa en una serie de características que para efectos de este plan de intervención se toma en cuenta las dos siguientes:

La mente absorbente

Un niño es fundamentalmente diferente de un adulto en la forma en que aprende. Tiene lo que Montessori denominó una mente absorbente, una mente que inconscientemente absorbe información del entorno, aprendiendo

sobre él de manera rápida. Esta capacidad de aprender así es única de los niños pequeños y dura más o menos los seis primeros años de su vida. Durante este tiempo, las impresiones que quedan en la mente del niño realmente la modelan y forman y, por consiguiente, tienen un impacto sobre su desarrollo futuro.

La mente consciente

En la segunda fase de los tres a los seis años, la mente del niño es aún absorbente, pero ahora comienza a aparecer la conciencia. Ésta viene en parte con el conocimiento y en parte con el lenguaje. (pp.20-21).

Es posible entonces que, al aplicar el juego como una estrategia para el fomentar la inclusión educativa, el niño formule sus propios conceptos y vaya siendo moldeado ocasionando una actitud más abierta y empática con aquellos que son excluidos porque al comprender estas diferencias o discapacidades se pueden normalizar, realizar actividades lúdicas en el aula de clases es un recurso maravilloso para lograr el aprendizaje, ya que el estudiante al encontrar esta práctica como algo divertido presta más atención, se involucra, se siente motivado a participar y a su vez afianza el conocimiento tal y como expresa la Fundación Lego (2017):

El juego capta muchas de las características que conocemos de la investigación sobre el aprendizaje profundo y por consiguiente proporciona un entorno óptimo para desarrollar las habilidades y el conocimiento que necesitan las niñas y niños para prosperar y tener éxito como adultos. Las

niñas y niños están intrínsecamente motivados a jugar, lo que hace que sean tierra fértil para aprender y para desarrollar nuevas habilidades. Durante el juego, pueden estar a cargo, tomar decisiones acerca de lo que hacen y cómo lo hacen. El juego puede ser una actividad altamente social que brinda oportunidades de aprender de otros y acerca de otros. Por lo tanto, el juego puede proporcionar muchas oportunidades para aprender. (p. 16).

De lo anterior, se puede entender que el aprendizaje a través del juego permite experiencias enriquecedoras e interactivas, permitiendo un desarrollo integral, los infantes cuando exploran y descubren van comprendiendo y asimilando mejor lo que se les enseña, ya que la naturaleza del ser humano desde su nacimiento es entender el mundo a través este medio y si se usa esta técnica para formular contenidos dinámicos tendremos estudiantes con un pensamiento crítico y con una actitud más abierta hacia la inclusión, aprovechando el hecho de que los infantes no tiene prejuicios la mayoría de las veces los mismos son creados de un entorno no favorable, por esto si desde el jardín se enseña y se acepta la diversidad como algo natural será punto importante para sus relaciones sociales a futuro, es necesario también que maestros, padres y representantes actúen como un soporte para velar que existan condiciones de igualdad y una convivencia armoniosa en la institución.

Plan de Trabajo

Luego del estudio de necesidades de la U.E. Maryland, se considera relevante el desarrollo de un Programa de Inclusión Educativa Lúdico para la comunidad educativa de la sala de 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland, debido a que en la

actualidad y a pesar de los grandes avances en materia de educación muchas veces dentro del aula no se habla ni se dan como contenidos lo referente a la inclusión teniendo como consecuencia que algunos niños (as) sean excluidos o apartados por presentar una diferencia; por lo que a través de un medio didáctico como son el uso de juegos se podrá adquirir conocimientos, fomentar la reflexión y formar futuras actitudes para generar ese cambio importante en la sociedad todo lo anterior mencionado con la participación de alumnos, maestros, padres y representantes. Con la finalidad de obtener esto se efectuará una serie de actividades de manera organizada.

Actividades

Se presenta en la tabla N°1, un cuadro de actividades para obtener una visión clara y global de aquellas que permiten llevar a término el plan.

Tabla N° 1. Cuadro de Actividades

Objetivo específico	Actividades	Sub-tareas
1. Diseñar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del conocimiento del tema inclusión en los niños de la sala de 5 años nivel inicial.	1.1 Crear matriz de trabajo	1.1.1 Plantear los juegos inclusivos en cuanto su desarrollo.
		1.1.2 Definir las orientaciones para el desarrollo de la propuesta
	1.2 Desarrollar actividades previstas en la matriz de trabajo (planificación)	1.2.1 Elaborar los juegos como estrategia lúdica para la inclusión educativa.
		1.2.3 Evaluación (Rubrica)
2. Aplicar la propuesta lúdica para favorecer los procesos de reflexión en los estudiantes de la sala de 5 años del nivel inicial.	2.1 Promover el uso de los juegos con la finalidad de guiar hacia un proceso reflexivo	2.1.1 Aplicación de los juegos
		2.1.2 Crear espacios para la reflexión
		2.1.3 Estimular a los infantes a contar sus experiencias en cuanto a las diferencias como seres humanos
		2.1.4 Evaluación (Lista de cotejo)
3. Organizar talleres para maestros, padres y representantes de la sala de 5 años del nivel inicial como espacios de orientación y apoyo para el manejo de la inclusión educativa.	3.1 Taller para maestros.	3.1.1 Objetivo del taller
		3.1.2 Debate acerca de la inclusión educativa
		3.1.3 Importancia de la inclusión educativa y orientaciones para los maestros en su manejo en el aula
		3.1.4 Evaluación (Encuesta para padres y representantes)
	3.2 Taller para padres y representantes	3.2.1 Objetivo del taller
		3.2.2 Lluvia de ideas sobre inclusión educativa
		3.2.3 Rol de los padres y representantes como apoyo para la escuela y para los niños en cuanto a la inclusión.
		3.2.4 Evaluación (Encuesta para maestros)
Evaluación final (Registro anecdótico)		

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Actividad 1.1. Crear matriz de trabajo

Objetivo de la actividad: Realizar matriz de trabajo para organizar el desarrollo de las actividades lúdicas.

En esta fase se hace referencia al primer objetivo específico planteando de forma breve un bosquejo general de los juegos a diseñar los cuales serán cinco que se señalan a continuación:

Tabla N° 2. Cuadro de matriz de trabajo

Juego	Destinatario	Responsable / Duración	Lugar
INICIO (BIENVENIDA Y PRESENTACIÓN)			
Aprendiendo nuevos términos	Estudiantes de sala de 5 años del nivel inicial.	Lic. Julieta Fernandez 15 minutos	Aula de clase
Veo veo	Estudiantes de sala de 5 años del nivel inicial.	Lic. Julieta Fernandez 15 minutos	Aula de clase
El arca de Pepe	Estudiantes de sala de 5 años del nivel inicial.	Lic. Julieta Fernandez 15 minutos	Aula de clase
RECESO			
¿Quién es bingo?	Estudiantes de sala de 5 años del nivel inicial.	Lic. Julieta Fernandez 10 minutos	Aula de clase
Todos incluidos	Estudiantes de sala de 5 años del nivel inicial.	Lic. Julieta Fernandez 10 minutos	Aula de clase
RECESO			
PROCESO REFLEXIVO			20 minutos Aula de clase
CIERRE Y DESPEDIDA			

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Evaluación de la actividad a través de una rúbrica. (Ver Anexo 1. Ejemplo de instrumento de evaluación de primera fase)

Actividad 1.2 Desarrollar actividades previstas en la matriz de trabajo (planificación).

Destinario: Estudiantes de sala de 5 del nivel inicial.

Responsable: Lic. Julieta Fernandez, maestras y auxiliar de sala de 5 (Sección A y B)

Duración: 15 minutos cada actividad.

Lugar: Aula de clases.

Objetivo de la actividad: Aplicar la propuesta lúdica a los estudiantes de sala de 5 de la institución.

Inicio: Para la aplicación de la propuesta lúdica se realiza con los estudiantes de sala de 5 del nivel inicial (Sección A y B) de la institución, llevando a cabo los juegos en la jornada de la mañana iniciando con sección A y luego al día siguiente con sección B. Para dar inicio la Lic. Julieta Fernandez da la bienvenida a los niños (as) y se presenta y les comenta que estarán haciendo juntos algunos juegos.

Desarrollo:

Aprendiendo nuevos términos

Se colocara en un lugar visible del aula 10 postales con una serie de palabras e imágenes que hace alusión al término “INCLUSIÓN” y se solicitara a los niños (as) que exprese su opinión respecto a lo que observan. La idea es ir construyendo el significado de inclusión entre todos. Cabe destacar que al ser infantes de tan corta edad la Lic. Julieta Fernandez guiará en el proceso de adquisición de conocimiento manejando dichos términos de una manera agradable y amena, generando así la reflexión y dando inicio a los siguientes juegos.

Veo Veo

En esta actividad se realizarán grupos de 5 niños (as) y se le hará entrega de una memoria (las cartas estarán diseñadas con dibujos alusivos a la diversidad ejemplo silla de rueda, lenguaje de señas, anteojos, cultura, entre otros). Los alumnos irán levantando 2 cartas, si coinciden y tienen el mismo dibujo, se las lleva y sigue levantando otras dos. Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo y siguen intentando, así mismo la Lic. Julieta Fernandez en conjunto con las maestras y la auxiliar ayudarán a que los niños identifiquen y reconozcan las diferencias que puede existir como seres humanos y plantear así una reflexión sobre el tema.

El arca de Pepe

En la pizarra del salón se colocará un afiche con la imagen de un arca y 8 figuras de animales (perro, gato, gallo, pollito, vaca, león, caballo, pato). El juego consiste en formar parejas y escoger juntas un animal del arca para imitar sub sonido. Luego se agruparán

todos en el centro del espacio de juego y se le vendarán los ojos. El juego inicia al dar una señal que significará el desplazamiento de todos los participantes por el espacio. Y a otra señal, deberán localizar a su pareja a través de sus sonidos y volver a reunirse en el lugar de partida, la finalidad del juego es que los estudiantes puedan luego compartir sus ideas de que les pareció ser guiados mediante el sonido y como se sintieron al estar con los ojos vendados así se podrá evidenciar las emociones y el sentir que experimentan aquellos que presentan una dificultad.

¿Quién es Bingo?

En esta actividad se les hará entrega a los alumnos de un rompecabezas gigante y ellos trataran de armarlo y se les narrara un cuento llamado ¿Quién es Bingo?, se quiere lograr que los niños puedan percibir la diferencia como algo que nos hace especiales.

El cuento, en resumen, narra que Bingo era un perrito que vivía en una granja donde había otros perros de diferentes tamaños, contexturas y físico, pero todos eran de color negro excepto Bingo que era blanco con manchas. Bingo bromeaba con ser diferente, pero su sentir en realidad era sentirse triste por no ser igual a los demás; un día decide irse de la granja y en el camino se encuentra con otros perros que resultan ser diferentes como él así que en una serie de aventuras que vive, comprende que ser diferente lo hace auténtico y regresa a la granja listo para seguir marcado la pauta.

Todos incluidos

Se les solicitará previamente a los niños que traigan de sus casas ya realizadas una pulsera con los materiales que les guste y cada niño (a) entrará al aula llevándola puesta. Se explicará de forma breve que los motivo a crear esta pulsera, luego la responsable de la actividad planteara la responsabilidad de tener la pulsera puesta (que será respetar y tolerar las diferencia de cada compañero) y va a proponerles que entre todos realicen el manual de instrucciones de la pulsera, se coloca un papel afiche en la pizarra y comienza a dar sus ideas asimismo se les incentiva a pensar que una vez que tienen puesta la pulsera como se comprometen con el grupo y cómo podemos usar este medio para incluir a todos en el jardín.

Proceso reflexivo. (Ver actividad 2.1)

Cierre: La Lic. Julieta Fernandez se despide de los niños y agradece su participación en los juegos.

Evaluación de la actividad a través de una rúbrica. (Ver Anexo 1. Ejemplo de instrumento de evaluación de primera fase)

Actividad 2.1 Promover el uso de los juegos con la finalidad de guiar hacia un proceso reflexivo.

Destinario: Estudiantes de sala de 5 del nivel inicial.

Responsable: Lic. Julieta Fernandez, maestras y auxiliar de sala de 5 (Sección A y B)

Duración: 20 minutos cada actividad.

Lugar: Aula de clases.

Objetivo de la actividad: Estimular la reflexión en los estudiantes de sala de 5 a través de los juegos.

En esta actividad que corresponde al segundo objetivo específico, se pretende lograr que los estudiantes del nivel inicial de sala de 5, se involucren en los juegos para generar reflexiones sobre la inclusión, se inicia con la aplicación de las actividades lúdicas y el desarrollo se basa en la creación de un espacio de 20 minutos para estimular a los infantes a que cuenten su punto de vista sobre las distintas actividades y como se sintieron mientras jugaban; para el cierre la Lic. Julieta Fernandez y maestras/auxiliar conversarán con los chicos y servirán de guías al grupo para sensibilizarlos de acuerdo al tema tratado y explicarles como ellos pueden originar cambios positivos para aquellos que presentan una diferencia.

Evaluación de la actividad por medio de una lista de cotejo. (Ver Anexo 2. Ejemplo de instrumento de evaluación de segunda fase)

Actividad 3.1 Taller para maestros.

Destinario: Maestras, auxiliar, profesores de materias especiales (Música, Inglés, informática y Educación Física)

Responsable: Lic. Julieta Fernandez.

Duración: 60 minutos.

Lugar: Gimnasio de la escuela

Objetivo de la actividad: Ejecutar el taller para maestros como espacios de orientación y apoyo para el manejo de la inclusión educativa.

En esta fase se realiza un taller diseñado para las docentes de sala 5 del nivel inicial en este caso dos maestras y una docente auxiliar y también se invita al taller a los maestros de música (1), inglés (1), informática (1) y educación física (2).

Inicio: Para comenzar se les brinda información sobre la inclusión educativa, las diferencias o dificultades que pueden encontrarse en el aula y como garantizar una correcta integración de niños (as) que presentan una condición para lograr un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, posteriormente se efectúa un juego como actividad inclusiva.

Desarrollo: A continuación se aplica la actividad lúdica siguiente:

La búsqueda

Se divide a todo el grupo en parejas; cada pareja se colocará de espaldas, de manera tal que la mitad del grupo quede sobre una fila y la otra mitad sobre otra fila (de espaldas separados aprox. con 2 metros de distancia). Una vez que los participantes estén ubicados se les explicara que van a realizar la lúdica con los ojos vendados, mientras la Lic. Julieta Fernandez indica las acciones a cumplir:

- Tres pasos al frente.
- Dos pasos a un costado (cualquiera).
- Un giro
- Dos pasos al otro costado
- Tres pasos hacia adelante.
- Otro giro
- Dos pasos al frente.

Cuando se cumple con todas estas acciones (sin sacar la venda de los ojos deben encontrar a su pareja) pueden gritar su nombre y hablar. Luego de encontrarse, se da por terminado el juego y se estimula la reflexión con las siguientes preguntas:

¿Cómo se sintieron?

¿Se les hizo complicada la actividad?

¿Sintieron miedo en algún momento?

¿Cómo creen que se puede sentir una persona con una diferencia o discapacidad basado en lo vivido?

Cierre: Por último la Lic. Julieta Fernandez concluye el taller con la proyección de un video titulado “Cuerdas”:

La evaluación de esta actividad se realiza a través de una encuesta (Ver Anexo 3. Ejemplo de instrumento de evaluación de tercera fase)

Actividad 3.2 Taller para padres y representantes

Destinario: Padres y representantes de los alumnos de 5 años del nivel inicial.

Responsable: Lic. Julieta Fernandez

Duración: 60 minutos.

Lugar: Aula a convenir.

Objetivo de la actividad: Ejecutar el taller para padres y representantes como espacios de orientación y apoyo para el manejo de la inclusión educativa.

Inicio: La Lic. Julieta Fernandez explicará a las familias de cada estudiante lo relacionado con la inclusión educativa y de esta forma que obtenga información valiosa para el manejo de las diferencias que se pueden presentar con su niño (a) o alguna situación que se genere basado en esto y que afecte a su representado, la idea principal es que puedan recibir orientación para ser una guía correcta para sus hijos.

Desarrollo: En este taller también se utilizará el juego explicado en la actividad anterior llamado “la búsqueda”.

Cierre: La Lic. Julieta Fernández coloca la proyección de un video titulado “Ian” y realiza una reflexión en conjunto con los padres y representantes sobre el mismo.

La evaluación de esta actividad se ejecuta a través de una encuesta (Ver Anexo 3. Ejemplo de instrumento de evaluación de tercera fase)

Cronograma

El cronograma de actividades es un medio que permite tener una planificación organizada de la duración de cada actividad del plan de trabajo y de esta forma garantizar que sea factible la ejecución del mismo. Por eso se presenta la siguiente tabla:

Recursos

La institución cuenta con el espacio físico para la realización del proyecto (aulas) también posee maestros, auxiliares capacitados, padres y representantes comprometidos con el desarrollo de la enseñanza y la formación de valores de sus infantes. En cuanto a los recursos materiales cuenta con computadoras con conexión a internet, se necesitaría cubrir gastos de materiales para la elaboración de las manualidades que se utilizan en los juegos y de las impresiones que deben ser a color, también solventar gastos de viáticos y pago de horas académicas que dictará la Lic. Julieta Fernandez.

Tabla N°4. Recursos

Fases	Actividades	Recursos			
		Humanos	Materiales	Logísticos	Tecnológicos
Fase 1 Diseñar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del conocimiento del tema inclusión en los niños de la sala de 5 años nivel inicial.	Actividad 1.1	Lic. Julieta Fernandez	Hojas blancas Lápiz	Propuesta del proyecto impresa	Computadora Conexión a internet
	Actividad 1.2	Lic. Julieta Fernandez	Hojas blancas Cartulina de colores Pega Papel afiche Venda de tela Lana Cinta adhesiva Globos		Computadora Conexión a internet Impresora
Fase 2 Aplicar la propuesta lúdica para favorecer los procesos de reflexión en los estudiantes de la sala de 5 años del nivel inicial.	Actividad 2.1	Lic. Julieta Fernandez y maestras/ Auxiliar	Pizarra Marcador Papel Afiche	Cronograma de actividades Lista de cotejo	No requieren
Fase 3 Organizar talleres para maestros, padres y representantes de la sala de 5 años del nivel inicial como espacios de orientación y apoyo para el manejo de la inclusión educativa.	Actividad 3.1	Lic. Julieta Fernandez	Hojas blancas Birome	Encuesta	Computadora Proyector
	Actividad 3.2	Lic. Julieta Fernandez	Hojas blancas Birome	Encuesta	Computadora proyector

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Presupuesto

Con el propósito de alcanzar con éxito los objetivos planteados, es necesario valorar el presupuesto que será destinado para cerciorar la viabilidad y ejecución del plan.

Tabla N° 4. Presupuesto del plan de intervención

Recursos	Monto inversión US\$
Lic. Julieta Fernandez (Pago de horas cátedra de trabajo)	US\$ 28
Materiales	US\$ 25
Gastos de impresión	US\$ 10
Gastos de viáticos (Alojamiento, alimentación y transporte)	US\$ 189
Total presupuesto	US\$ 242

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Evaluación

La evaluación es un proceso que brinda posibilidades para fortalecer y reforzar los medios de enseñanza y aprendizaje para efectos de este proyecto su importancia radica en evidenciar cuáles son las necesidades que presenta el plan de intervención desde el punto de vista didáctico, valorando su congruencia y el logro de los indicadores al colocarlo en práctica. Por tal motivo, la misma debe ser pensada como parte fundamental de este programa lúdico y no como un paso más, es decir, una actividad procesual, que permite una medición desde la aplicación de los juegos, su reflexión, la construcción del saber entre todos los involucrados, entre otros.

La evaluación implica en este sentido que la licenciada registre las fortalezas, las aptitudes, las cualidades, los obstáculos, los problemas o las debilidades que se vayan presentando para incluir mejoras a futuro y verificar el éxito de los objetivos, valorando cada uno de forma específica y por consiguiente cada etapa del plan de intervención a través de distintos instrumentos como lo son: rúbrica, lista de cotejo, cuestionario y como evaluación final un registro anecdótico de esta forma se medirá el impacto que generó la aplicación del Programa de Inclusión Educativa Lúdico en la comunidad educativa.

En este sentido el primer objetivo específico que corresponde a la fase de creación de matriz y diseño se evalúa con la técnica de observación y como instrumento una rúbrica que permite valorar el nivel de desempeño o medir el nivel de rendimiento en la elaboración de una tarea, en este caso a través de la misma se evaluará la creación y diseño de las diversas actividades que presentan los juegos inclusivos. Presenta indicadores de logro, de actividad, de proceso y de recursos.

Para evaluar el segundo objetivo específico será a través de una evaluación dirigida a los niños de sala de 5 de la institución y constará como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo que según Tobón (2014),” es un instrumento de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores)” (p. 172) esto permitirá medir si el conocimiento y la sensibilización acerca de la inclusión está presente al ejecutar los distintos juegos. En esta evaluación se cuenta con indicadores de logros, actividad y proceso.

Y para el tercer objetivo específico el proceso evaluativo será a través de una encuesta como técnica la cual estará dividida para los maestros, padres y representantes y como instrumento un cuestionario. La encuesta la conceptualizan Palella y Martins (2006) como “técnica destinada a obtener datos de varias personas, cuyas opiniones interesan al investigador”, (p.134) por su parte el cuestionario lo definen también Palella y Martins (2006) “como una serie de preguntas que deben formuladas de manera clara y concisa”, (p.144) por ende suministran amplia información alusiva a opiniones, intenciones, juicios, motivos, hábitos y expectativa de los sujetos.

El cuestionario constará para el siguiente plan de intervención de instrumento con (10) ítem de preguntas dicotómicas, es decir se responden en base a un sí o un no. La importancia de estas evaluaciones es evidenciar la comprensión del material dado en el taller y la actitud hacía una mejora en el aula en cuanto al manejo de las diferencias por parte de los participantes y comprobar su motivación para servir de apoyo y orientación a su niño (a). El cuestionario será enviado vía Formulario de Google para su respuesta de forma virtual. Estas estrategias pueden evidenciar los indicadores de logro, proceso e impacto.

Evaluación final: El día viernes de la semana 2 la Lic. Julieta Fernandez dejará la indicación a las maestras de una asignación para los estudiantes de sala de 5; la cual consistirá en visualizar en sus casas un cortometraje llamado “Cuerdas” y elaboren un dibujo de lo visto con ayuda de sus padres o representantes. Luego el día lunes de la semana 3 en conjunto con las maestras y auxiliares comentaran con los niños sobre el video

y el dibujo realizado, de esta manera se pretende realizar una valoración del programa de inclusión educativa lúdico. Para esto se utilizará la técnica de observación y como instrumento un registro anecdótico que medirá el logro que se tuvo con la puesta en marcha de la estrategia didáctica y si el conocimiento que se adquirió generó cambios y formó sensibilización en los estudiantes. Es importante esta evaluación final, ya que por medio de este registro se podrá describir y evidenciar acontecimientos y actitudes de los infantes.

Resultados esperados

A través de programa lúdico se espera lograr los objetivos antes señalados y desarrollar un material didáctico que permita proporcionar una experiencia de aprendizaje a los niños de sala de 5 de U. E Maryland y que a través del mismo puedan conocer, identificar, entender y reflexionar acerca de la inclusión, generando un proceso de enseñanza eficaz y significativa. El uso de este tipo de materiales concreto desde etapas iniciales de educación brinda a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar y al mismo tiempo se forma la práctica de valores como: la empatía, solidaridad, respeto, tolerancia, entre otros.

Para los maestros el contar con un programa lúdico que trabaje la inclusión será una excelente herramienta para fomentar el aprendizaje, la unión y conocimiento de diferencias que deben ser respetadas, beneficiará la interacción social temprana entre individuos que se perciben diferentes, promoverá el aprendizaje de valores en el aula, desarrollará el intercambio del sentir en clase lo que ayuda a la mejor comprensión de cada estudiante y de

su influencia con respecto al otros. Se requiere por lo tanto que los maestros puedan participar en el taller porque a través del mismo podrán obtener mayor comprensión respecto al tema, consiguiendo así implementar juegos a futuro como factor importante y tratando contenidos que resultan complejos de una forma dinámica

También los padres y representantes al formarse en este espacio educativo tendrán herramientas para brindar respuesta en las situaciones que generan exclusión y servirán de apoyo durante los procesos que sus hijos en el día a día en la institución vivan; los resultados de hablar de inclusión educativa ayudara a sus hijos a incrementar los niveles de autoestima, a prevenir el bullying y sembrar conciencia educando a sus hijos con la premisa que todos son iguales, que todos tienen los mismos derechos y oportunidades.

Conclusiones

El presente trabajo se realizó a partir de la problemática identificada encontrando un vacío con respecto a la inclusión dentro de la institución, como lo es la ausencia de estrategias didácticas para abordar el tema, por lo cual surgió la idea de desarrollar actividades bajo los objetivos planteados que permiten brindar el conocimiento y a la misma vez crear procesos reflexivos en los alumnos mediante la aplicación de una estrategia didáctica fundamentada en una propuesta lúdica y de esta manera responder a los retos que plantean las leyes y los organismos públicos en materia de educación inclusiva. Es importante aclarar que la implementación de esta investigación sería la primera vez que

se ejecute y puede servir para futuras modificaciones y mejoras en cuanto a diseño y ejecución.

Dentro de las fortalezas de este proyecto se reconoce un aspecto dentro del análisis de la presentación de la propuesta pedagógica del nivel inicial que expresaba que la U. E Maryland se centran en las capacidades necesarias para ser parte de un grupo en el pilar de la educación del aprender a hacer; lo cual llamó la atención para generar mejoras y evitar la exclusión de aquellos que no pueden tener las mismas posibilidades y oportunidades para realizarse como individuos de acuerdo a sus diferencias o dificultades. También los infantes a través de actividades lúdicas pueden entender el sentir de una persona con una capacidad distinta adquiriendo un aprendizaje significativo que perdurara a través del tiempo.

Se destaca también como fortaleza la organización de talleres para maestros, padres y representantes que contiene información valiosa respecto a la inclusión, adquiriendo la orientación necesaria para hacer frente a situaciones donde se evidencie exclusión. El plan también cuenta con evaluaciones tanto en la fase de diseño y ejecución así como encuestas dirigidas a los actores principales de la comunidad educativa lo que genera buenos aportes para modificaciones a futuro.

En cuanto a las limitaciones del programa educativo lúdico es que se encuentra solo dirigido a la sala de 5, por lo cual sería provechoso extenderlo a nivel inicial por completo y posteriormente a nivel primario de esta forma se podrá expandir el conocimiento y la

reflexión a un mayor número de estudiantes. Se recomienda para futuras aplicaciones contar con la participación del personal directivo de la institución y tratar de que la asistencia al taller de padres y representantes sea de carácter obligatorio, ya que su participación es importante para servir de guía durante el proceso.

Para finalizar, se destaca que esta investigación por medio de la aplicación de los juegos puede generar cambios positivos como son el acceso a una formación de calidad para todos los estudiantes, la aceptación de las condiciones o dificultades que puedan presentar algunos niños, el respeto a los tiempos de cada persona, la creación de un ambiente más armonioso dentro del aula; y poder abordar contenidos que resultan difíciles de enseñar en infantes.

Referencias

Alva, I. (13, abril 2021). Pedagogía Bere. [Entrada del blog]. Recuperado de:

<https://compediopedagoauto.blogspot.com/2021/04/compediosauts.html>

Álvarez, C. (14, junio 2000). Didáctica. [Entrada del blog]. Recuperado de:

<http://Enriqueta.blogspot.es/>

Bronfenbrenner, U. (1987) *La ecología del desarrollo humano*. España: Paidós Ibérica S.A.

Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. España: Paidós Ibérica S.A

Campos, Yolanda. (1998). Hacia un concepto de educación y pedagogía en el marco de la

Tecnología educativa. Recuperado de:

<http://www.camposc.net/0repositorio/ensayos/98educacionypedagogia.pdf>

Carvajal, M (2009). Didáctica educativa. Recuperado de: <https://docplayer.es/132667-La-d>

[idactica-fundacion-academia-de-dibujo-profesional-margarita-m-carvajal.html](https://docplayer.es/132667-La-didactica-fundacion-academia-de-dibujo-profesional-margarita-m-carvajal.html)

Cuerdas Cortometraje Oficial (15 de octubre de 2018)."Cuerdas", Cortometraje completo.

[Archivo de Video].Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw&feature=emb_title

Dattari, C. Bonnefont, J. Falcone, C. Giangrandi, B .Mingo, G. Naretto, D y Souper, C.

(2017). El método Montessori. *Academia*. Recuperado de:

https://www.academia.edu/34880747/El_M%C3%A9todo_Montessori_TEOR%C3%8DA_DE_LA_EDUCACI%C3%93N_CAROLINA_DATTARI

De Boer, A., Pijl, S. J. y Minnaert, A. (2011). Regular primary schoolteachers' attitudes towards inclusive education: A review of the literature. *International Journal of Inclusive Education*. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.ar/pdf/paptra/n25/n25a03.pdf>

Fernández, María. (2019). *Inclusión, por María Inés Fernández – Momento Educativo*.

Recuperado de: <https://aulica.com.ar/inclusion-en-los-colegios/>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego*.

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

Fundación Lego (2017). Aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia.

Recuperado de: https://www.legofoundation.com/media/2660/1_aprendiendo-a-traves-del-juego-2019.pdf

Gil, G y Sánchez. (2004) Educación inicial. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35602713.pdf>

Gómez, N. y Toledo, G. (2016). *La institución escolar en Argentina: de la igualdad a la*

Inclusión. Trabajo presentado en la III Jornada de Formación Docente. I Jornada sobre las prácticas de enseñanza en la formación docente de la Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina.

Henz (1976). Pedagogía Bere. Recuperado de:

<https://compendiopedagoauto.blogspot.com/2021/04/compendiosauts.html?showComment=1618978936439>

Instituto nacional de estadísticas y censos. (2018). Estudio *nacional sobre el perfil de las personas con discapacidad*.

https://www.indec.gob.ar/ftp/cuadros/poblacion/estudio_discapacidad_12_18.pdf

Lazzarini, María Alejandra. (2020). Bienvenida Unidad Educativa Maryland.

Recuperado de: <http://www.maryland.edu.ar/>

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (Trabajo de Grado) Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf&ved=2ahUKEwiguPjR46rzAhXEh7kGHYjdA6cQFnoECAUQAQ&usg=AOvVaw0ZmRKRIPNbg_yIJ3NrDGQY

Lindqvist., B y Rapporteur, Un. (1994). *Educación inclusiva*. Recuperado de: <http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=99>

Massobrio, L. (2020). *Inclusión educativa, pensando en aulas diversas*.

(Trabajo final de grado). Universidad siglo 21, Córdoba, Argentina. Recuperado de: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18685/MASOBRIO_LAURA_Inclusi%25C3%25B3n%2520educativa%2520pensando%2520en%2520aulas%2520diversas%2520%2520Laura%2520Massobrio.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwiG9DO36rzAhXID7kGHXZYAoMQFnoECEsQAQ&usg=AOvVaw24js29ZbF5C-rUjmY8hKOJ

Ministerio de educación y deportes (14 de diciembre de 2006). Ley de educación nacional. [N° 26.206]. Boletín oficial de la Nación. Recuperado de: [ley-de-edu-nac-58ac89392e4c.pdf](#)

Ministerio de educación, cultura, ciencia y tecnología (2019). Educación inclusiva:

Fundamentos y prácticas para la inclusión. Recuperado de:

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/educacion_inclusiva_fundamentos_y_practicas_para_la_inclusion_0.pdf

Mol redacción (29 de diciembre de 2018). Ian: el corto de Campanella que promueve la inclusión. [Archivo de Video]. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=yASgf0HzgGQ>

Nuevo sistema de aprendizaje multimedia (2019). Unidad educativa Maryland.

Universidad. Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0>

Oficina del alto comisionado para los derechos humanos (2013). Estudio temático sobre el derecho de las personas con discapacidad a la educación. Recuperado de: <https://rededucacioninclusiva.org/recursos-utiles-2/estudio-tematico-sobre-el-derecho-de-las-personas-con-discapacidad-a-la-educacion-informe-de-la-oficina-del-alto-comisionado-de-las-naciones-unidas-para-los-derechos-humanos/>

Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura. (2008). La educación inclusiva: el camino hacia el futuro”. Recuperado de:
http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Policy_Dialogue/48th_ICE/CONFINTED_48_Inf_2__Spanish.pdf

Pacios (1980). Conceptos básicos de pedagogía. Recuperado de
<http://www.publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/447/1102>

Parella y Martins (2006). Metodología de la investigación cuantitativa.
Venezuela. Editorial Fedupel.

Piaget (1989). *Piaget y la teoría del desarrollo intelectual*. México. Editorial Hall
Hispanoamérica.

Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología* (Primera ed.). México,
México: Pearson

Unesco (1990). La educación inclusiva como un modelo para la educación de todos.
Recuperado de: <http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=5>

Anexos

Anexo 1. Ejemplo de instrumento de evaluación de primera fase.

<p>Rúbrica para evaluación de diseño de la propuesta lúdica para el fortalecimiento del conocimiento del tema inclusión en los niños de la sala de 5 años nivel inicial estrategias.</p> <p>Responsable: Lic. Julieta Fernández.</p>			
INDICADORES	SI	Parcialmente	NO
Se planifica actividad de bienvenida y presentación de la propuesta lúdica.			
Las actividades lúdicas diseñadas están acorde al nivel educativo del grupo.			
Las actividades lúdicas presentan instrucciones claras y sencillas para los estudiantes.			
Los materiales de los juegos son apropiados y llamativos para los infantes			
Por medio de las actividades lúdicas los niños (as) lograrán el conocimiento sobre la inclusión educativa.			
Los juegos estimulan una reflexión por parte de los participantes.			
Se presenta elabora un cierre de la propuesta lúdica.			

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Anexo 2. Ejemplo de instrumento de evaluación de segunda fase.

Lista de cotejo para evaluación de estudiantes de sala de 5 años de la U.E Maryland		
INDICADORES	Si	No
Comprende las instrucciones y reglas de los juegos		
Todos los estudiantes participan activamente en la propuesta lúdica		
Los materiales de los juegos han sido accesible para todos		
Disfrutan y muestran entusiasmo al realizar los juegos		
Entienden los niños (as) conceptos relacionados a los juegos		
Los participantes reflexionan sobre las diversas situaciones que se presentan en las actividades lúdicas.		
Comparten ideas, expresiones y sentir en cuanto a la inclusión.		
Los participantes se comprometen a la inclusión educativa.		

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Anexo 3. Ejemplo de instrumento de evaluación de tercera fase.

Cuestionario para maestros/auxiliares		
El fin del presente cuestionario, es que pueda servir de análisis y reflexión luego de la implementación del taller Se le solicita que responda con total sinceridad.		
Preguntas	SI	NO
1. ¿Antes del taller tenía un conocimiento sobre la inclusión educativa?		
2. ¿Cree que la inclusión educativa supone mejoras en el entendimiento y aceptación de las diferencias?		
3. ¿Considera que tiene las herramientas en el aula para trabajar el tema de la inclusión educativa?		
4. ¿Considera como docente que está formado para responder a necesidades especiales de infantes con diferencias y dificultades?		
5. ¿Cree que las actividades lúdicas ayudan a la formación de saberes en los niños (as)?		
6. ¿Considera el juego como una estrategia didáctica para un aprendizaje más significativo?		
7. ¿Cree que los estudiantes al tener conocimiento sobre la inclusión educativa tendrán cambios positivos con respecto a sus compañeros?		
8. ¿Considera que los niños (as) pueden obtener reflexiones acerca de temas complejos como la inclusión educativa?		
9. ¿Les gustaría contar con nuevas estrategias didácticas en el aula diseñadas para el manejo de temas complejos como la inclusión educativa?		
10. ¿Le gustaría contar con taller que sirvan de orientación al equipo docente para abordar este tipo de problemáticas?		

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Anexo 4. Ejemplo de instrumento de evaluación de tercera fase.

Cuestionario para padres y representantes		
El fin del presente cuestionario, es que pueda servir de análisis y reflexión luego de la implementación del taller Se le solicita que responda con total sinceridad.		
Preguntas	SI	NO
1. ¿Antes del taller tenía un conocimiento sobre la inclusión educativa?		
2. ¿Cree que la inclusión educativa supone mejoras en el entendimiento y aceptación de las diferencias?		
3. ¿Su hijo/a ha sido excluido por presentar alguna diferencia o dificultad?		
4. ¿Considera como padre/representante que tiene las herramientas para abordar el tema de la inclusión educativa con su hijo?		
5. ¿Cree que las actividades lúdicas ayudan a la formación de saberes en los niños (a)?		
6. ¿Considera el juego como un medio de aprendizaje para los niños (as)?		
7. ¿Les gustaría que la institución educativa utilice estrategias didácticas para el manejo de temas complejos como la inclusión educativa?		
8. ¿Le gustaría contar con talleres que sirvan de orientación a padres/ representantes para abordar este tipo de problemáticas?		
9. ¿Considera que la institución refuerza la adquisición de valores como el respeto, la tolerancia y el ser empático en los niños (as)?		
10. ¿Cree que ha tenido apoyo del personal académico de la institución con respecto al manejo de las diferencias que pueden surgir con su infante?		

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Anexo 5. Ejemplo de instrumento de evaluación final.

REGISTRO ANECDÓTICO PARA EVALUACION FINAL	
SECCION:	FECHA:
LUGAR:	HORA:
DESCRIPCION DE LO OBSERVADO	INTERPRETACION DE LO OBSERVADO

Fuente: Elaboración propia, 2021.