



YO SOY LA GUACAMAYA  
Y SÉ VOLAR. MIS SABERES HAN PERMITIDO EL  
DESARROLLO DE MI PUEBLO CAÑARI, REPRESENTO  
LO NUEVO, LA INNOVACIÓN, LA BÚSQUEDA DEL  
CONOCIMIENTO QUE HA DE LOGRAR EL BIENESTAR  
DE MI GENTE, YO NO CUESTIONO, YO PROONGO.  
LOGRÉ SUPERAR LA OSCURIDAD Y COLOREAR DE  
VERDE LOS CAMPOS, HE INSPIRADO PARA QUE LA  
FUENTE DE LOS SABERES DEL MAÑANA SE ASIENTE  
EN MIS TERRITORIOS Y AQUÍ ESTOY PARA INCULCAR  
Y GUIAR LOS PROCESOS QUE HAN DE FORMAR AL  
CIUDADANO DEL FUTURO.



Ayuda a la guacamaya a seguir las  
pistas para encontrar su amiga la  
culebra

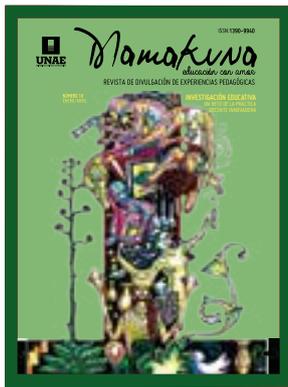
SOY LA CULEBRA QUE DIO LA FORMA A LA LEOQUINA,  
AMO LA TIERRA PORQUE SIEMPRE ESTOY SOBRE ELLA.  
REPRESENTO EL ORIGEN DE LA VIDA Y LA FORTALEZA DE  
LO QUE EXISTE, ESTOY PARA PRECAUTELAR LO NUESTRO,  
PARA GUIAR QUE EL RAZONAMIENTO TRANQUILO  
PERMITA CONSTRUIR CONOCIMIENTO, MI COMPROMISO  
ES CON LA IDENTIDAD DEL PUEBLO, QUE AL SON DE MIS  
FORMAS LEVANTÓ SU CULTURA, ESTOY AQUÍ PARA  
VELAR PORQUE LO NUEVO GUARDE EQUILIBRO CON LO  
ETERNO, PARA QUE LOS CIUDADANOS ALCANCEN SUS  
OBJETIVOS SIN OLVIDAR SUS RAÍCES.



Peligro



NO PASE



## CRÉDITOS

### Rector

Freddy Álvarez. PhD.

### Comisión Gestora de la UNAE

Adrián Bonilla. PhD.  
Magdalena Herdoiza Mera. PhD.  
Juan Samaniego Froment. Mgtr.  
María Nelsy Rodríguez. PhD.  
Stefos Efstafhios. PhD.  
Hortencia Lucía Bustos Lozano. Mgs.  
Verónica Moreno García. Dra.

### Dirección de la Revista

José Manuel Sánchez. PhD.  
Odalys Fraga. PhD.

### Comité Editorial de la Revista

Gisselle Margarita Tur Porres. PhD.  
Ormary Egleé Barberi Ruíz. PhD.  
Marco Vinicio Vásquez Bernal. Mtr.

### Secretaria

Janeth Maribel Morocho Minchala. Econ.

### Director Editorial

Sebastián Endara. Mgtr.

### Diseño y diagramación

Anaela Alvarado. Dis.

### Ilustrador

Antonio Bermeo. Lic.

### Corrección

Karina López Lic.

### Asistente Editorial

Andrea Terreros Ing.

### Impresión

 UNAE EP

### Número 10

Enero 2019

Tiraje: 500 ejemplares

### ISSN: 1390-9940

Universidad Nacional de Educación de Ecuador - UNAE  
Parroquia Javier Loyola (Chuquipata)  
Azogues - Ecuador  
Teléfonos: (593) (7) 3701200  
E-mail: [mamakuna@unae.edu.ec](mailto:mamakuna@unae.edu.ec)  
[www.unae.edu.ec](http://www.unae.edu.ec)



**MAMAKUNA** es una revista de divulgación de buenas prácticas pedagógicas de la Universidad Nacional de Educación de Ecuador - UNAE. Tiene una periodicidad cuatrimestral.

Las ideas y opiniones vertidas en las colaboraciones son de exclusiva responsabilidad de sus autores y no necesariamente representan el criterio de la Universidad.

# CONTENIDOS

5 PRESENTACIÓN

---

## WAWA

---

8 **Infancia(s) del investigar o en busca del espacio**

Manena Vilanova

18 **Mi escuela infantil, una propuesta innovadora**

Verónica Gabriela Tacuri

## WAMBRA

---

28 **Experiencia innovadora de trabajo transdisciplinar desde el liderazgo educativo**

Edison Javier Padilla Padilla

36 **Fomentar el hábito lector mediante el uso de las herramientas web 2.0**

Margarita De Lourdes Alejandro Solano

## CHAUPI

---

48 **Relación entre investigación educativa e innovación educativa en el marco del Buen Vivir**

Marco Vinicio Vásquez Bernal

56 **Investigando sobre la propia práctica en la modalidad a distancia en la Universidad de Educación (UNAE)**

Víctor Miguel Sumba Arévalo

## RUNA

---

66 **Relación entre el Yo y el Tú intercultural en la educación**

Luis Aníbal Añazco y Valeria Galarza Rosero

72 **Interculturalidad 3.0: Un proyecto transmedia para la enseñanza-aprendizaje del kichwa y el shuar**

Gabriel Noriega Ormaza, Marcela Samudio Granados y Jennifer Paola Umaña

## MISHKI

---

84 **El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva**

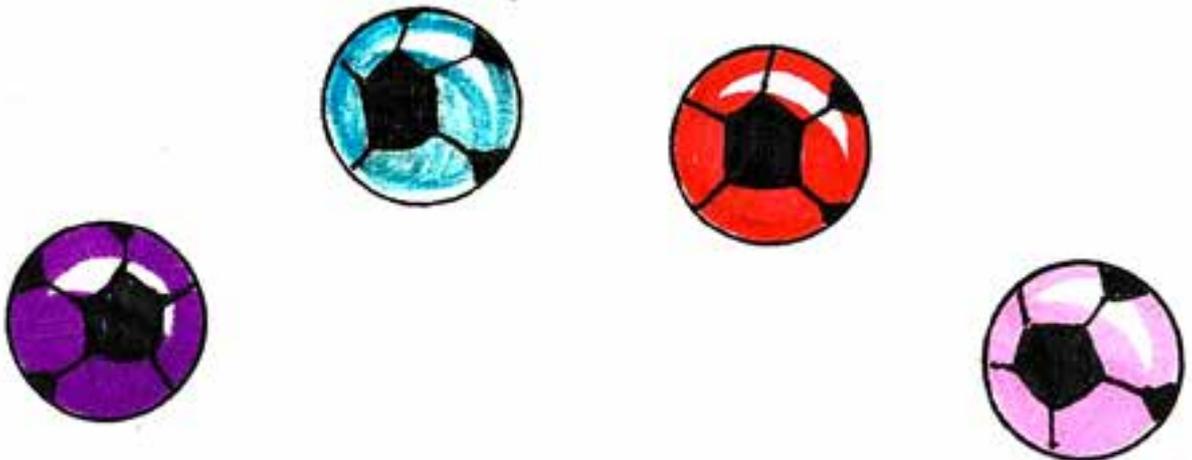
Fernando Villacís Vera

93 **NORMAS DE PUBLICACIÓN**

---

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA UNA EDUCACIÓN FÍSICA VERDADERAMENTE INCLUSIVA

Fernando Villacís Vera



## Resumen

El juego y las prácticas lúdicas se presentan como una excelente alternativa para incluir a todos los estudiantes, sin distinguir raza, sexo, condición social o discapacidad, siempre y cuando se realicen las diferentes adaptaciones que el caso lo requiera. Una educación inclusiva apunta a dar respuesta a las necesidades de toda esa diversidad de estudiantes que nuestro sistema educativo posee, es por ello, que el docente debe propiciar que todo el colectivo se integre en las sesiones. El presente trabajo expone, que a través de la revisión bibliográfica y la aplicación de encuestas a los actores principales del proceso educativo (los estudiantes), el juego se establece como una excelente herramienta para el proceso enseñanza-aprendizaje. El objetivo del estudio es conocer la repercusión del juego como estrategia metodológica de inclusión para estudiantes en las clases de Educación Física. El estudio permitió concluir que la realización y prácticas de distintos juegos dentro de la sesión de educación física, hace más divertida, entretenida y participativa la clase; logrando motivar a los estudiantes.

Palabras claves: Juego, estrategia metodológica, inclusión

## Abstract

Play and leisure practices, are presented as an excellent alternative to include all students, regardless of race, sex, social condition or disability, provided that made various adaptations to the case so requires. Inclusive education aims to respond to the needs of all this diversity of students that our education system has, so that the teacher should lead everyone to be integrated into the session and the present labour declares through of the literature review and the implementation of surveys to the main actors of the educational process (students), that the game is an excellent tool to promote motivation, active participation and a taste for making education Physics. The objective of the study is to know if teachers use play as a methodological strategy of inclusion for students in physical education classes. The study concluded that the realization and practice of different games within physical education session, makes more fun, entertaining and participatory class, whereby students have always motivated.

Key words: Play, methodological strategy, inclusion.

Mamakuno



El objetivo del estudio es conocer la repercusión del juego como estrategia metodológica de inclusión para estudiantes en las clases de Educación Física. El estudio permitió concluir que la realización y prácticas de distintos juegos dentro de la sesión de educación física, hace más divertida, entretenida y participativa la clase; logrando motivar a los estudiantes.

## INTRODUCCIÓN

Se tiene estereotipado que el juego en la educación física cumple el único fin de entretener al estudiante, sin embargo, diferentes autores a través de un sin número de estudios destacan el valor del juego como medio de aprendizaje cognitivo, de habilidades y de valores que sugieren al docente propiciar la expresión lúdica para que el estudiante se beneficie de verdaderas experiencias de aprendizaje.

Los juegos y todo lo relacionado con lo lúdico no deberían basarse en la edad, clase social, religión, cultura, raza, etc., porque sería conveniente estar inmerso y formar parte de las sesiones o entrenamientos que se llevan a cabo en el alto rendimiento; en la iniciación deportiva. Durante las clases de Educación Física en los ámbitos de Primaria, Secundaria, Ciclos Formativos y Universidades, no solo por su evidente valor educativo y formativo, si no también, como un instrumento imprescindible de aprendizaje de elementos técnicos, mejora de la condición física mediante elementos motivantes y por supuesto como un instrumento socializador (Herrador, 2011). Esto pone de manifiesto, que una de las premisas que intenta cumplir el juego es la inclusión de todos, indistintamente de sus diferencias individuales, y aplicarlos en el ámbito educativo resulta preponderante por su acción formativa y de integración social.

En ocasiones algunos docentes de educación física en especial los que se formaron ya hace muchos años atrás, siguen con una enseñanza tipo “militarizada”, en la cual prima el ejercicio físico por sobre toda las cosas y no se establecen las diferencias individuales de cada persona, es decir se aplica la misma carga física para todos, esto evidencia la desactualización en cuanto a las nuevas corrientes de enseñanza.

Por medio de juegos se puede trabajar resistencia aeróbica, anaeróbica, tonificación muscular, elementos técnicos de diferentes deportes. Además se fortalece la parte axiológica del individuo porque al seguir reglas se juega en el marco del respeto, compañerismo, cooperación, porque lo mejor de todo es aprender divirtiéndose y pasando un buen momento en conjunto con los compañeros.

Participar activamente en la clase de educación física es un derecho y un deber de todos los alumnos. (ONU, 2014). Esto hace referencia a que todos los estudiantes con o sin necesidades educativas especiales, deben participar en la clase en igualdad de condiciones y en diversas actividades recreativas, de esparcimiento y deportivas. Para que esto no se convierta en una utopía, es necesario que los docentes planifiquen adecuadamente, con las respectivas adaptaciones curriculares para así favorecer a una verdadera inclusión de todo el alumnado.

El juego como estrategia metodológica representa una excelente herramienta para ayudar a la integración de todo el colectivo, genera placer y un disfrute que favorece a la ejercitación física y construcción de valores. Es un ente socializador que establece un acercamiento espontáneo de todos los participantes.

Tomando en consideración el impacto que tiene el juego como agente de inclusión, el autor a través de un estudio diagnóstico intenta incursionar en la labor que se viene realizando en cuanto a fomentar la lúdica y el juego en el Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fanny de Baird y con ello, las consideraciones que tienen los estudiantes al respecto.

## DESARROLLO

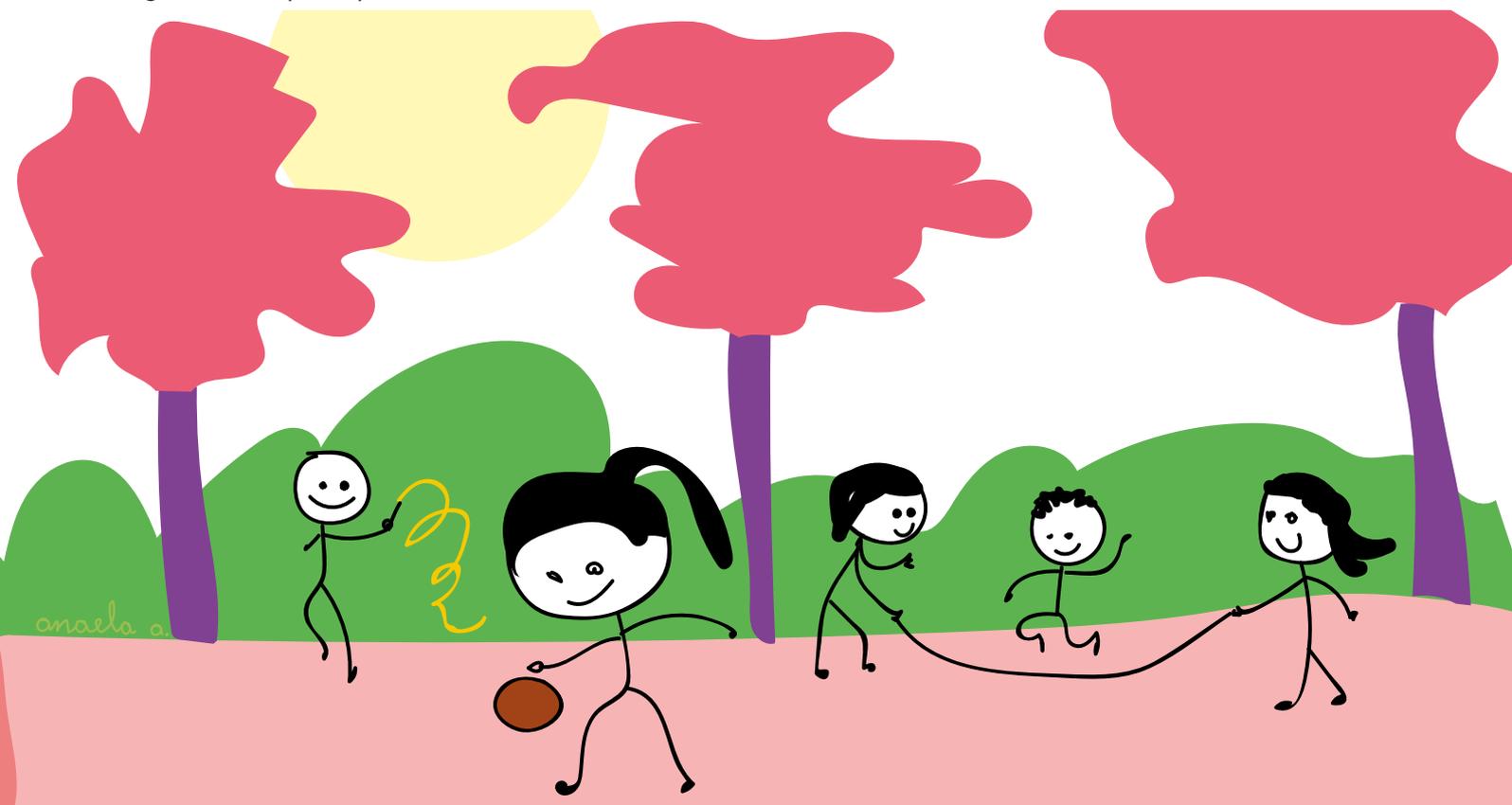
En un mundo que ya está dominado por la desigualdad, el odio y la riqueza material, uno de los objetivos principales de la educación (como motor de cualquier cambio) y, por supuesto, de las actividades lúdicas, debería ser acercarse lo más posible a las actitudes y valores que se corresponden con los juegos: la solidaridad, el esfuerzo colectivo, el trabajo en equipo, el éxito colectivo, la emoción y el entusiasmo de compartir. (Herrador, 2012). Es por ello que la educación física debe apuntar a ofertarle al estudiante un conjunto de experiencias lúdicas que sean del agrado y responda a los intereses de los estudiantes y al contexto en el que se desenvuelven, generando una inclusión espontánea de toda la comunidad educativa.

Uno de los factores críticos para conseguir una verdadera educación inclusiva es el cuerpo docente, ya que existen muchos profesores que no son profesionales en la asignatura y sin embargo, se encuentran impartiendo lo que evidencia que no están suficientemente cualificados para afrontar la gran transformación que demanda el sistema educativo.

Todos los niños y niñas tienen el mismo derecho a acceder a una educación de calidad y calidez que garantice la participación del estudiante de manera

Se tiene estereotipado que el juego en la educación física cumple el único fin de entretener al estudiante, sin embargo, diferentes autores a través de un sin número de estudios destacan el valor del juego como medio de aprendizaje cognitivo, de habilidades y de valores que sugieren al docente propiciar la expresión lúdica para que el estudiante se beneficie de verdaderas experiencias de aprendizaje.

activa y permanente con compañeros de la misma edad, oponiéndose a cualquier forma de segregación con respuesta a las necesidades educativas de todos los estudiantes, sin discriminación de ningún tipo. (Arón, Milicic, 2014). Para responder a esto, los docentes debemos trabajar profundamente en los valores, en especial el respeto a las diferencias individuales y la cooperación a fin de propiciar estas premisas como una filosofía inquebrantable; en cada clase.



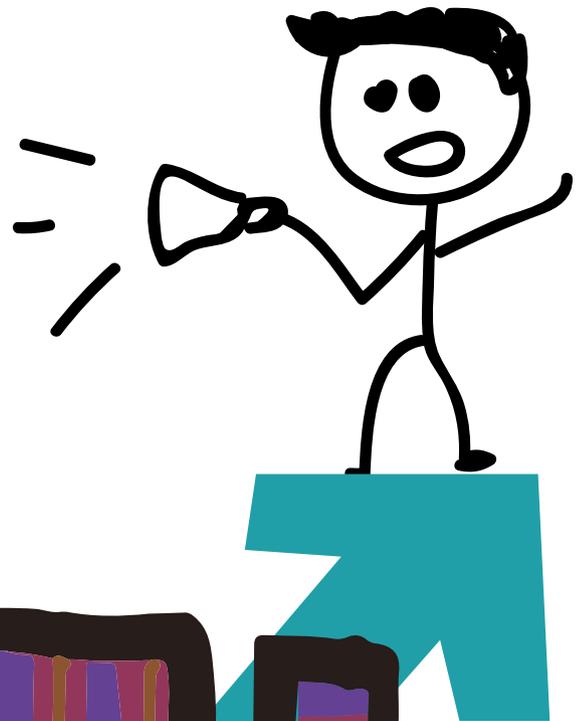
En los últimos años, en los procesos del programa: “Quiero Ser Maestro” se ha abierto una ventana de oportunidad laboral para profesionales de otras áreas de conocimiento, se inscriben para rendir pruebas en educación física y el sistema les acoge sin tomar en cuenta su perfil profesional. Muchos de los aspirantes han logrado pasar el proceso y luego, el sistema les ubica a dar una materia de la cual no tienen la experticia del caso. Parece que aún no se entiende que dirigir esta materia requiere de profundos conocimientos y esto genera, a futuro, que en la asignatura prevalezca métodos de enseñanza obsoletos y para un solo grupo de estudiantes “el físicamente activo”, descuidando al resto de los estudiantes.

Esto ha generado que algunos docentes de educación física hayan caído en una “zona de confort”, se suele escuchar frases como “y para que me complico”, “ahí que den 10 vueltas a la cancha y jueguen fútbol”, entre otras; esto es una realidad alarmante ya que muchas veces las clases no son planificadas y se cae en el error de la improvisación, sin tomar en cuenta las diferencias individuales de cada alumno, esto poco a poco ha generado en ellos el desinterés por la asignatura; existen estudiantes que piensan que educación física es jugar fútbol simplemente. Esto debe ser un punto de reflexión para todo el

colectivo que imparte esta materia, y sobre todo para las autoridades que regulan la educación para que al momento de la selección de docentes en esta área, se considere solamente a profesionales que se hayan capacitado específicamente para impartir la materia de Cultura Física.

Los profesores de educación física son estudiosos de la motricidad de sus alumnos. Su saber no necesariamente implica ser un experto en la ejecución de los fundamentos del deporte, sino conocer los desempeños de los alumnos a partir de su desarrollo corporal y motriz, enseñar diversas formas de habilidades abiertas como puede ser controlar una pelota, participar en actividades que lo incluyan, que aprenda a esquivar objetos, desplazarse en diferentes direcciones, proponer formas de participación colectiva, descubrir sus propias potencialidades, reconocer trayectorias propias y de diversos objetos, etc. (Gallahue, 2011). Un maestro debe poseer muchas cualidades, entre la principal, el prevalecer el interés de bienestar de sus estudiantes, que todos participen en las clases en igualdad de oportunidades porque la práctica constante de actividad física genera un impacto positivo en la salud de sus educandos.

El juego como estrategia metodológica representa una excelente herramienta para favorecer a la integración de todo el colectivo, genera placer y un disfrute en quien lo practica y a su vez, favorece a la ejercitación física y construcción de valores; Es un ente socializador que establece un acercamiento espontáneo de todos los participantes.



Uno de los factores críticos para conseguir una verdadera educación inclusiva es el cuerpo docente, ya que existen muchos profesores que no son profesionales en la asignatura y sin embargo, se encuentran impartiendo lo que evidencia que no están suficientemente cualificados para afrontar la gran transformación que demanda el sistema educativo.

El profesor debe aplicar actividades acordes con el crecimiento y desarrollo del escolar, así que es primordial considerar actividades lúdicas corporales, por ejemplo: el juego, el ejercicio, el deporte educativo, las actividades en contacto con el medio natural, y acuático, la música, los juegos colectivos y de ficción, el uso de materiales convencionales y no convencionales, entre otros; tal como lo refiere Gómez (2007).

El deporte educativo y modificado es una excelente herramienta de inclusión para todos los estudiantes, condicionar a los deportivamente más activos a que propicien el pase a través de la modificación de reglas resulta una estrategia muy efectiva al momento de trabajar el bloque de deportes.

Eduardo Galeano aborda sobre una experiencia del deporte educativo, en Finlandia: “Me entero que el árbitro no sólo saca la tarjeta amarilla, que advierte, y la tarjeta roja, que castiga, sino también la tarjeta verde, que premia al jugador que ayuda a un adversario caído, al que pide disculpas cuando golpea y al que reconoce una falta cometida” (Galeano, 2001).

El presente estudio diagnóstico se lo realizó en la Unidad Educativa Fanny de Baird perteneciente al cantón Sucre, distrito 13D11, para evidenciar a través de instrumentos de recolección de datos “encuestas”, si se aplica el juego como estrategia metodológica de inclusión en los estudiantes del

Bachillerato General Unificado y qué actividades consideran las más viables para fomentar un clima de participación, de integración espontánea y de interés por la materia.

## RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES

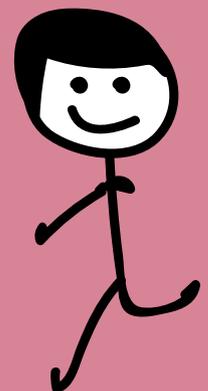
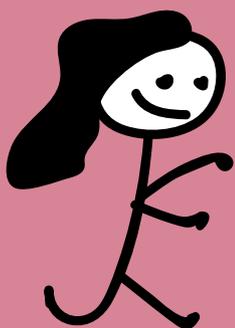
En todo el bachillerato tres profesores se encargan de la materia Educación Física, cada uno en niveles distintos ya que la Institución cuenta con varios paralelos. Se procedió a encuestar a 74 estudiantes de diferentes grados de bachillerato sobre la metodología que usa el docente de la materia para incluir a sus estudiantes, y cuál es su criterio acerca de cómo se lleva la asignatura. El 51,35% de los encuestados manifestaron que las dos horas de educación física que reciben semanalmente no son suficientes, el 39,19 % respondieron que sí, y un 9,46% le da lo mismo la carga horaria. Esto denota que aunque más del 50% se siente atraído por la materia manifestando que dos horas no son suficientes, existe otro porcentaje en ascenso el cual ya no “pelea” por el hecho de recibir más horas de clase de educación física. En cuanto a beneficios que la educación física les provee el 59,46% de los encuestados indicaron que fortalece el trabajo en equipo, el bienestar emocional y el nivel físico, el 40,54% resaltó que los beneficios son en cuanto a la prevención de la osteoporosis, el rendimiento académico, la superación personal y la socialización.

En lo que respecta a los motivos por lo cual estudiantes dejan de realizar cultura física en el bachillerato el 41,89% respondió que las clases son muy rutinarias y monótonas y el docente no propone actividades motivadoras; el 18,92% indica

que existe poca estimulación o exigencia por parte del docente que imparte la asignatura; el 13,51% expone que solo se juega fútbol y no se tiene en cuenta los intereses de los demás estudiantes. El 25,68% en contraste a lo antes mencionado, resaltó que todos los estudiantes se integran y participan, nadie se queda al margen aunque tenga alguna discapacidad. Estos resultados ponen de manifiesto que la razón principal para que se pierda el interés por la asignatura se debe a una práctica docente muy rutinaria y monótona con pocas estrategias de motivación.

Sobre la inclusión, integración y participación de personas con necesidades educativas especiales o discapacidad a las sesiones de educación física un 22,97% indicó que nunca, el 56,76% reflejó que a veces, el 16,22% estableció que casi siempre y el 12,16% manifestó que siempre. Este resultado es alentador debido a que el profesorado de una u otra manera intenta incluir a todos sus estudiantes en gran parte de las sesiones. Con respecto sí el docente propicia un clima de participación a través de preguntas sobre las diferentes temáticas de las sesiones, el 21,62% indicó que nunca, el 50% a veces, el 16,22% casi siempre y el 12,16% reveló que nunca. Esto supone que no en todas las clases se está partiendo de los aprendizajes previos de los estudiantes y no fomentamos la resolución de problemas a través de la formulación de preguntas. Con respecto al gusto por realizar educación física dentro de la institución educativa el 44,60% de los estudiantes indicaron que mucho, el 51,35% que poco y el 4,05% manifestó que nada.

Este resultado es alarmante debido a que los estudiantes están perdiendo ese interés por la asignatura, generalmente la hora de educación física es ese momento que el estudiante no se quiere perder, sin embargo al parecer se está perdiendo el gusto por practicarla. Por último se formuló la pregunta sobre si realizar y practicar distintos juegos dentro de la sesión de Educación Física hace más divertida, entretenida y participativa la clase, a lo que respondieron afirmativamente un 97,30%, el 2,70% manifestó no estar seguros. Esto evidencia que utilizar el juego como estrategia metodológica para la inclusión del alumnado es una excelente alternativa para fomentar la participación, la motivación y el disfrute de todos los estudiantes.



## CONCLUSIONES

- El juego representa una excelente herramienta para fomentar la inclusión de todos los estudiantes, indistintamente de sus diferencias individuales; potencia verdaderas experiencias de aprendizaje y los mantiene motivados a realizar educación física durante la sesión.
- Los estudiantes pueden identificar los diferentes beneficios que les provee realizar actividad física de manera regular, esto es positivo ya que tienen plena conciencia que el tener una vida físicamente activa favorece a la conservación de la salud.
- La razón principal para que se pierda el interés por la asignatura, se debe a una práctica docente muy rutinaria y monótona con pocas estrategias de motivación e innovación que propicien el gusto por participar en la sesión de clases.
- El profesorado de una u otra manera intenta incluir a todos sus estudiantes en gran parte de las sesiones, indistintamente si tienen una necesidad educativa especial o discapacidad.
- El interés por realizar educación física en la institución educativa en los bachilleratos está en declive, esto debe generar una reflexión en el profesorado y tratar de repensar en estrategias innovadoras para mejorar su quehacer educativo.

## Referencias

- Arón, A. M.; Milicic, N. (2014). *Relación profesor-alumno*, en *Clima social escolar y desarrollo personal. Un programa de mejoramiento*. Santiago de Chile: Programa de mejoramiento Andrés Bello.
- Herrador, J. (2011). *101 Juegos para la dinámica de grupos*. Ed. Wanceulen: Sevilla.
- Herrador, J. (2012). *101 Juegos cooperativos*. Ed. Wanceulen: Sevilla.
- Galeano, E. (2001). *Los atletas químicos*. México: La Jornada.
- Gallahue, D. (2011). *Movimientos fundamentales, su desarrollo y rehabilitación*. México: Panamericana.
- Gómez, R. (2007). *La enseñanza de la educación física en el nivel inicial y primer ciclo EGB. Una didáctica de la disponibilidad corporal*, Buenos Aires, Stadium.
- ONU. (2014). *La inclusión real y efectiva de las personas con discapacidad en las actividades físico deportivas*. España: Organización de Naciones Unidas.

### **Fernando Villacís Vera**

Unidad Educativa Fanny de Baird. República del Ecuador  
Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Educación Física,  
Deportes y Recreación.  
Cursando una Maestría en Pedagogía de la Cultura Física en la  
Universidad Técnica de Manabí.  
avillacisvera@gmail.com



NO PASE

NO PASE



