

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica de educación física en estudiantes
con NEE del nivel primaria

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Física.

Autora.

Gina Paola Ureña Zavaleta

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica de educación física en estudiantes
con NEE del nivel primaria

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Gina Paola Ureña Zavaleta. (Autora)
Dr. Segundo Alburqueque Silva. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador designado, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Saúl Sanción Yafané (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego como estrategia didáctica de educación física en estudiantes con NEE del nivel primaria", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación física a la señora Gina Paola Urcía Zavaleta.


A las QUINCE horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Gina Paola Urcía Zavaleta, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación física.

Siendo las Dieciséis horas con veinte minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado


Dr. Saúl Sanción Yafané.
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima
Vocal del Jurado

*A mi esposo e hijos por el apoyo incondicional para
seguir adelante cumpliendo mis metas trazadas.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: OBJETIVOS	9
1. Objetivo general.....	9
2. Objetivos específicos.....	9
CAPÍTULO II: EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES	10
1. Educación Física en la educación inclusiva	10
1.1 Concepto del área de Educación Física	10
1.2 La Educación Física como enfoque inclusivo en la Educación Básica Regular	11
1.3 Adaptaciones curriculares para estudiantes con NEE.....	12
2. Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales	13
2.1 Tipos de Necesidades Educativas Especiales comunes en EBR.....	13
2.1.1 Discapacidad intelectual.....	13
2.1.2 Discapacidad sensorial.....	13
2.1.3 Discapacidad física.....	14
2.2 Importancia de la Educación Física en estudiantes con Necesidades Educativas Especiales del Nivel Primaria.....	14
3. Estrategia didáctica de la Educación Física en la escuela inclusiva	15
3.1 Concepto de estrategias.....	15
3.2 Estrategias en la Educación Física en estudiantes con necesidades Educativas Especiales.....	16
3.2.1 Estrategias metodológicas.....	16
3.2.2 Estrategias didácticas.....	18
3.2.3 El juego como estrategia en la sesión de aprendizaje con Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.....	19

CAPÍTULO III: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.....	21
1. Consideraciones generales del juego	21
1.1 El juego a través del tiempo.....	21
1.1.1 Concepto teóricos del juego	22
1.1.2 Características del juego	22
1.1.3 Los juegos según las edades del niño del Nivel Primaria.....	23
2. El juego en el aprendizaje de educación física en Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.....	24
2.1 Importancia del juego en niños con Necesidades Educativas Especiales.....	24
2.2 Clasificación de los principales juegos que favorecen al niño con Necesidades Educativas Especiales en el Nivel Primaria	25
2.2.1 Juegos cooperativos.....	25
2.2.2 Juegos con reglas o reglados.....	26
2.2.3 Juegos de construcción.....	27
2.2.4 Juegos de habilidades motoras o físicas: agilidad, coordinación, resistencia, velocidad y fuerza.....	27
2.2.5 Juegos sensoriales: visuales, táctiles, auditivos.....	29
3. El juego como estrategia didáctica de la educación física aplicada en Estudiantes con Necesidades educativas Especiales.....	29
3.1 Estrategias de enseñanza por parte del docente.....	29
3.2 Estrategias metodológicas aplicadas en estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.....	31
3.3 Actividades de Educación Física basadas en juegos dirigido a Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.....	32
3.3.1 Juegos para desarrollar la inteligencia cinestésico- corporal.....	32
3.3.2 Juegos para trabajar distintas discapacidades.....	34

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS

ANEXOS

RESUMEN

El juego como estrategias didáctica del área de Educación Física del Nivel Primaria se sustenta en el Currículo Nacional de Educación Básica como parte de las capacidades a desarrollar dentro del área.

Actualmente las Instituciones Educativas de Educación Básica Regular son conocidas como “Escuelas Inclusivas” porque acoge en sus aulas a Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales o inclusivos.

El objetivo es identificar las estrategias didácticas basadas en el juego de Educación Física que el docente aplica en los Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales del Nivel Primaria de Educación Básica Regular.

El presente trabajo brinda un aporte importante en la labor docente en especial a los del área de Educación Física quienes contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes inclusivos.

Palabras claves: juego, estrategia, discapacidad.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo titulado “El juego como estrategia didáctica de Educación Física en estudiantes con NEE del Nivel Primaria” se encuentra inmerso en el Currículo Nacional de la Educación Básica enmarcada en la competencia “Interactúa a través de sus habilidades socio motrices” y como parte específicamente de las capacidades : “se relaciona utilizando habilidades socio motrices” y “ crea y aplica estrategias y tácticas de juego” , que implica que el docente de Educación Física aplique estrategias basadas en el juego.

Si bien, las Instituciones Educativas de Educación Básica Regular son consideradas escuelas inclusivas porque permiten la matrícula y permanencia de Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales o estudiantes con capacidades diferentes. Siendo esta, un espacio acogedor donde el docente es considerado el agente del cambio y de integración, por cumplir el rol más importante en la escuela, pues, es quien busca los mecanismos de aceptación entre todos los compañeros, donde el estudiante inclusivo se sienta acogido y no excluido ni limitado.

Es el docente, en especial del área de Educación Física quien trabaja las habilidades socios motrices aplicando diversas estrategias a través del juego pero para aplicarla previamente debe de realizar las adaptaciones o adecuaciones curriculares correspondientes. Además, de seleccionar los tipos de juegos que se adecúen a las necesidades y discapacidad que puedan presentar los estudiantes.

Entre estas discapacidades comunes tenemos: discapacidad intelectual (deficiencia de orden cognitivo), discapacidad sensorial que puede ser: auditiva (disminución o pérdida de percibir y discriminar sonidos), visual (carencia, disminución o defecto de la vista), sordo ciega y discapacidad física (limitación de coordinación motora).

Para abordar este trabajo se ha hecho la pregunta ¿Qué estrategias didácticas basadas en el juego de Educación Física se puede aplicar en los Estudiantes con NEE?

La cual responde, en identificar las estrategias didácticas basadas en el juego de Educación Física factibles de ser aplicadas en los Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales. Motivando a recopilar una serie de información necesaria para el desarrollo del presente trabajo, considerando las bases teóricas y estratégicas.

Respecto al juego. García (2009) afirma. “El juego es la actividad necesaria de los seres humanos suma importancia en la esfera social, siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas” (p.5).

Respecto a la didáctica lúdica. Chapela (2002 citado en Milla ,2017), piensa que “la didáctica lúdica se da por actividades interesantes y alegres que, a través de la manipulación satisfactoria de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Quien enseña al alumno es el material lúdico.” (p 41)

Respecto a la estrategia en el juego. Morín (1994) afirma. “La estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrían ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción. La estrategia lucha contra el azar y busca la información”. (p. 113).

Respecto al derecho a la educación inclusiva. Según Defensoría del pueblo (2007) “Los estudiantes con NEE tienen derecho de acceder a escuelas inclusivas sin discriminación. Se reconoce el derecho de las personas con discapacidad a acceder a escuelas regulares en igualdad de condiciones con los demás estudiantes” (p.26).

El presente trabajo servirá de guía y orientación para los docentes del Nivel Primaria y en especial a los de la especialidad de Educación Física porque se propone una serie de estrategias factibles de aplicar en actividades que incluya los juegos.

La estructura del trabajo consta de tres capítulos: En el capítulo I, se presenta el objetivo general y los específicos que se desea lograr con el presente trabajo. En el capítulo II, aborda lo concerniente a cómo el área de Educación Física dentro del enfoque inclusivo atiende, cobra importancia y cuenta con estrategias dirigidas a Estudiantes con NEE asociadas a discapacidad. En el capítulo III, engloba todo lo referente al juego desde sus bases teóricas, características, importancia hasta una serie de actividades propuestas a través del juego aplicado en Estudiantes con NEE.

Finalmente, se da a conocer las conclusiones que se ha llegado, las referencias citadas respecto a la selección de los autores más relevantes en el aporte del presente trabajo y los anexos

CAPÍTULO I

OBJETIVOS

1.1 Objetivo general.-

Comprender la importancias de las estrategias didácticas basadas en el juego de Educación Física que el docente aplica en los Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales del Nivel Primaria.

1.2 Objetivos específicos.-

- ❖ Conocer las características y ritmo de aprendizaje de los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.
- ❖ Establecer los tipos de juegos que aplica el docente en Educación Física como estrategia para trabajar con estudiantes con capacidades diferentes.
- ❖ Recopilar y seleccionar los juegos de Educación Física más adecuados para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.

CAPITULO II

EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

2.1. Educación física en la educación inclusiva.-

2.1.1 Concepto del área de Educación Física.-

La Educación Física es un área curricular que se encuentra en el Plan de Estudios del Nivel Primaria y Secundaria, actualmente enmarcada en el Currículo Nacional de Educación Básica quien apunta que al término de su vida escolar, los estudiantes logren con el Perfil de Egreso. Currículo Nacional (2016) “El estudiante practica una vida saludable para su bienestar, cuida su cuerpo e interactúa respetuosamente en la práctica de distintas actividades físicas, cotidianas o deportivas” (p.17).

Esta área como disciplina integrada busca el desarrollo integral del estudiante mejorando sus condiciones biopsicosociales. Algunos conceptos:

Romero, Mendoza, y Agüero (2011) sostienen. “La Educación Física se reconoce como un proceso formativo dirigido al desarrollo de capacidades y conocimientos sobre la motricidad y el desarrollo físico” (p.7).

Salas, Mendoza, Mamani e Hilacondo (2016) indican. “La Educación Física es un proceso pedagógico encaminado al perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo del hombre, a la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices vitalmente importantes...” (p.38).

El Programa Curricular de Educación Primaria (2016) menciona. “La Educación Física pretende que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica hacia el cuidado de su salud y la de los demás, buscando que sean autónomos

y capaces de asumir sus propias decisiones para la mejora de la calidad de vida” (p. 36).

2.1.2 La Educación Física como enfoque inclusivo en la Educación Básica

Regular

El área curricular de Educación Física ha cobrado vital importancia en el Plan de Estudios del Nivel Primaria de Educación Básica Regular, donde a partir del año 2017 ha aumentado las horas de clase siendo de tres horas semanales toda vez que es un área que mejora el desarrollo integral del estudiante.

La Educación inclusiva es un modelo pedagógico de diversidad e inclusión de las Instituciones Educativas de EBR que permiten la matrícula y permanencia de Estudiantes con NEE. Frente a esta diversidad, la educación inclusiva propone que todos los estudiantes independientes de sus condiciones accedan sin discriminación. Ello supone que las personas estudiantes con Necesidades Educativas Especiales deben tener acceso al sistema educativo regular (Defensoría del Pueblo, Informe N° 127, 2007, p.26)

“Como aliado de la labor docente se encuentra el SAANEE., quienes cumplen una labor itinerante y son los responsables de orientar, asesorar, capacitar al personal docente y no docente de las instituciones educativas inclusivas de todos los niveles y modalidades del sistema educativo y están encargados de la prevención, detección, diagnóstico, tratamiento e inclusión familiar, educativa, laboral y social de estudiantes con discapacidad”. (Defensoría del Pueblo, Informe N° 127, 2007, p.39)

“El enfoque actual de la Educación Física, toma en consideración una de las inteligencias múltiples de Gardner como es la Inteligencia Corporal o cinestésica. Es el estudiante el actor principal del trabajo pedagógico donde se debe considerar sus necesidades, experiencias, sus características individuales, culturales y lingüísticas. Se tiene que tener en cuenta que, los estudiantes no aprenden de la misma manera ni con el mismo ritmo. El aprendizaje dentro de este enfoque busca

que cada estudiante construya su aprendizaje en forma activa, de acuerdo a sus interacciones significativas. El estudiante aprende haciendo, experimentando en función a su propia actividad vital para desarrollarse” (Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación, 2005).

2.1.3. Adaptaciones curriculares para estudiantes con NEE.-

El propio sistema educativo de la Educación Inclusiva indica que cuando se cuente en el aula con Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales, el docente se encuentra en la capacidad de atender, integrar y acogerlos realizando las adaptaciones o adecuaciones curriculares.

Al respecto la Defensoría del Pueblo, Informe N° 127 (2007) refiere. “Los estudiantes con discapacidad tienen derecho a contar con las adaptaciones pedagógicas y curriculares necesarias, destinadas a favorecer su adecuado desarrollo educativo” (p.26).

“El MINEDU a través del Currículo Nacional de Educación Básica, documento normativo el cual nos hace referencia sobre las adecuaciones curriculares en EBR para estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad, mediante una propuesta curricular adaptándolas a las necesidades específicas” (MINEDU, 2016, p.111)

Portada del manual de Adaptaciones Curriculares – MINEDU (Véase Anexo 1)

2. 2. Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.-

“Los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales también son conocidos como estudiantes inclusivos, estudiantes con capacidades diferentes, estudiantes con discapacidad, los cuales presentan dificultades o ciertas limitaciones con el resto de sus compañeros. El SAANEE, se encarga de la identificación del Estudiante con NEE”.

(Brennan, 1988 como citó en Vergara, 2012) “los estudiantes con NEE es cuando presenta una deficiencia (física, sensorial, intelectual, emocional, social o cualquier combinación de estas) que afecta al aprendizaje hasta el punto que son necesarios algunos o todos los accesos especiales al currículo, al currículo especial o modificado especialmente adaptadas para que el alumno sea educado adecuada y eficazmente”.

2. 2.1 Tipos de Necesidades Educativas Especiales.-

Entre los tipos de NEE asociadas a discapacidad que se presentan mayormente en la EBR, tenemos: discapacidad intelectual (leve y moderada), sensorial (total o parcial) y física.

2. 2.1.1 Discapacidad intelectual.-

Al respecto la Defensoría del Pueblo, Informe N° 127 (2007) refiere. “Son aquellas personas con deficiencia intelectual tiene dificultad para la adquisición de conocimientos (síndrome de Down, autismo, retardo mental, etc.) (p. 118)

2.1.2 Discapacidad sensorial.-

Al respecto la Defensoría del Pueblo, Informe N° 127 (2007) refiere. “Son aquellas personas ciegas, con baja visión, sordas, con baja audición y sordo ciegas” Entre estas se encuentra la discapacidad visual (carencia, disminución o defecto de la vista) y auditiva (disminución o pérdida de percibir y discriminar sonidos)” (p. 118).

2.1.3 Discapacidad física.-

Al respecto la Defensoría del Pueblo, Informe N° 127 (2007) refiere. “Aquellas personas con movilidad restringida, sea por atrofia de los miembros superiores, inferiores o ambos; personas cuadripléjicas; con distrofia muscular, parálisis cerebral, etc.” (p. 118)

Vergara (como citó a Start, 2012) define. “Las discapacidades físicas como coordinaciones que limitan primordialmente las habilidades físicas de una persona. Son visibles con movimientos torpes o porque utiliza un equipo especial como silla de ruedas o muletas para desplazarse” (p.21)

2.2 Importancia de la Educación Física en Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales del Nivel Primaria.-

“Los beneficios que brinda el área de Educación Física en los estudiantes con NEE son los siguientes:

La Educación Física busca que el educando pueda vivenciar, practicar valores y desarrollar procesos cognitivos que lo lleven a la construcción de sus conocimientos y un óptimo desarrollo integral.

El docente de Educación Física al conocer las limitaciones o deficiencia de sus estudiantes procura que cada quien desarrolle sus posibilidades y capacidades para el bienestar general, personal, social y de salud.

Los Estudiantes con NEE a través de la Educación Física se sienten estimulados a integrarse, al trabajo colaborativo, donde las actividades que realiza las siente, las vive y las valora lo cual poco a poco las irá incorporando a su vida” (Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación, 2005).

“La Educación Física en estudiantes con NEE, toma en cuenta el diagnóstico y limitaciones de cada estudiante para realizar actividades de juego y deportivas adaptadas a sus necesidades e intereses, donde sea el propio estudiante quien se apropie de lo que hace y haciéndose dueño de su cuerpo.

Las experiencias y vivencias compartidas durante la clase de Educación Física ayudan a que los niños con NEE reconozcan las distintas partes de su cuerpo y lo explore permitiendo que desarrolle sus capacidades. El docente debe comunicarse asertivamente usando recursos como el juego corporal, imágenes. Mantener el contacto visual, expresarle palabras de aliento” (Laura, 2004).

Entre los beneficios de la Educación Física es que mejora la salud y la calidad de vida (equilibrio personal, relaciones con el grupo, liberación de tensiones a través

de actividades); el juego y el deporte (fomenta las relaciones interpersonales y como un medio de inserción social); expresión comunicativa (interrelacionar el mundo interior con el exterior mediante vivencias)”. (Romero, Mendoza, y Agüero p.8).

2.3. Estrategia didáctica de la Educación Física en la escuela inclusiva.-

En las IIEE de EBR que cuenta con Estudiantes con NEE, se debe preparar y capacitar a los docentes del área para que conozcan cómo adaptar, conducir y aplicar estrategias adecuadas para un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo.

2. 3.1 Concepto de estrategias.-

Para poder saber que se entiende por estrategias, algunos autores nos ilustran al respecto:

Salas, Mendoza, Mamani e Hilacondo (2016) afirman. “Estrategias son los métodos que se utilizan para hacer algo y los resultados que se obtienen dependerán en gran medida de saber elegir el método más eficaz para cada tarea” ” (p.39).

Biggs (1976, como se citó en Salas et al., 2016) afirma. “Las estrategias cognitivas son habilidades internamente organizadas que gobiernan la conducta de los individuos al atender, aprender, recordar y pensar” ” (p.40).

Danserau (1993-1995, como se citó en Salas et al., 2016) define. “Las estrategias como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimientos dividiéndolas en: atencionales, de codificación, meta cognitivas y afectivas” (p.41).

2.3.2 Estrategias en la Educación Física en estudiantes con necesidades Educativas Especiales.-

2. 3.2.1 Estrategias metodológicas.-

Las estrategias metodológicas permiten a los docentes tomar decisiones a partir de la aplicación de los métodos reflejados en acciones y actividades que considere y que sean más adecuadas para un mejor aprendizaje de los estudiantes con NEE.

El docente debe de tener un estilo de enseñanza que le permita interactuar con los estudiantes en el desarrollo de la sesión de aprendizaje de Educación Física.

Para aplicar una estrategia se debe considerar las características de los estudiantes, el material y los espacios disponibles.

Entre la clasificación de los métodos de la Educación Física tenemos: métodos visuales, auditivos, verbales, del ejercicio reglamentado, del juego y de la competición.

a) Métodos visuales, auditivos y verbales: actividades que estimulen los sentidos.

b) Métodos reglamentados: ejercicios que requiere de técnicas de las destrezas.

Estas pueden ser:

➤ Método analítico- constructivo: La enseñanza se da progresiva como si fuera eslabones. Ejemplo: enseñar ejercicios de vallas.

➤ Método global o sintético: La destreza se enseña de forma completa. Ejemplos: enseñar saltos simples, lanzamiento de objetos.

➤ Método analítico- sintético: Se utiliza para realiza ejercicios motores integrados. Ejemplo: enseñanza de estrategias de juegos.

c) Métodos del juego: El juego es un poderoso método de ejercitación, tiene un inmenso valor para el incremento y diversificación de habilidades. Entre sus características relevantes tenemos:

➤ Desarrolla la atención, rapidez, agilidad y equilibrio dinámico.

➤ Permite desarrollar la versatilidad del movimiento y el ingenio.

➤ La emotividad provocada por el clima lúdica permite soportar elevada carga física sin sentirla.

➤ Crea situaciones para afirmar los rasgos positivos de la personalidad y para la formación de los valores sociales.

d) Métodos de competición: Puede ser muy útil para el logro de muchos objetivos educacionales pero no se debe abusar de este método los estudiantes se acostumbren

sólo a competir, enfrentarse sin valorar el esfuerzo suyo y el de los otros. Las formas de competición pueden ir desde el más simple como por ejemplo, quien toca la pared primero; hasta las formas más evolucionadas de competición reglamentada, por ejemplo, el deporte. . Entre sus características relevantes tenemos:

- Estimulan el interés por la actividad programada.
- Desarrolla los sentimientos de solidaridad entre compañeros.
- El clima de elevada emotividad que crea permite un rendimiento físico superior al habitual.
- Tomar a bien el saber ganar y perder con generosidad.
- Permite educar la personalidad

Encontrar el método preciso es posible si el maestro conoce a cabalidad la gama disponible y para ello debe mantenerse actualizado. Chávez (1990 citado en Damián, 2012).

2. 3.2.2 Estrategias didácticas.-

“El docente de Educación Física debe ser una persona abierta, flexible a las sugerencias de los alumnos, que le permita acercarse más a las necesidades de los alumnos en cuanto a sus intereses y dificultades con el fin de que los conozca y se adapte a sus características y posibilidades. Debe mantener una relación horizontal y democrática, así como una adecuada comunicación, promover el respeto mutuo, considerando que hay una relación alumno-profesor que enseña y aprende en forma constante”. (Programa De Formación en servicio, MINEDU 2005, p.13)

Salas, Mendoza, Mamani e Hilacondo (2016) afirman. “Estrategias didácticas son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporciona al estudiante para facilitar un procesamiento o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos” (p.45).

“En el caso de estudiantes con NEE, se tiene que tener ciertas estrategias diferenciadas. Entre las estrategias que se consideran tenemos:

- Organizar las situaciones de enseñanza logrando la mayor interacción y participación, sin perder de vista las necesidades concretas de cada uno.

- Utilizar estrategias de aprendizaje cooperativo, hay que potenciar la cooperación horizontal entre estudiantes que presentan NEE y los que no las tienen, por ejemplo: trabajos grupales, elaboraciones colectivas.
- Plantear actividades que involucren de manera global todo su ser, sus dimensiones corporal, afectiva e intelectual.
- Propiciar juegos y actividades recreativas en las que todos puedan participar, incluidos los estudiantes con NEE, se pueden adaptar los juegos tradicionales o crear otros en función de las características de los estudiantes.
- Según el grado, realizar actividades que estimulen el autocontrol y la regulación social, ejemplo: juegos deportivos que propicien el respeto a los turnos, aceptación de normas, establecimiento de formas de participación” (MINEDU, manual de adaptaciones Curriculares, 2007).

3.2.3 El juego como estrategia en la sesión de aprendizaje con Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.-

El juego en la sesión de Educación Física está considerado dentro del Currículo Nacional de Educación Básica, el cual es aplicado desde el año 2016 en el Nivel Primaria de EBR, específicamente en el área de Educación Física cuya competencia es “Interactúa a través de sus habilidades socio motrices” y las capacidades a lograr son las siguientes: “ Se relaciona utilizando habilidades socio motrices” y “ crea y aplica estrategias y tácticas de juego”.

“El docente puede utilizar las estrategias básicas del juego, como son: juegos de cooperación, de oposición, de cooperación/oposición; utilizar reglas de organización de situaciones colectivas; aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego; práctica de actividades adaptadas; recopilar información de juegos” (León, Ferreyra, M. y Ferreyra, J., 2007, p.56)

“En el área de Educación Física, el juego es el mejor medio estratégico en las sesiones de aprendizaje, desde la forma más esporádica hasta las formas más regladas. Es el juego, aquel recurso didáctico de las actividades de enseñanza-aprendizaje en la medida en que aseguran la relación con la vida real de los estudiantes. Se busca que con el juego el estudiante se desenvuelva con autonomía, participe, se divierta, disfrute

moviéndose en la clase, tome decisiones, aceptando reglas y normas democráticas establecidas durante la sesión de aprendizaje.

Dentro de una sesión de clase o aprendizaje de educación física el juego como estrategia busca lo siguiente:

- Que su objetivo prioritario sea aprender a través del juego y en sí el aprender a jugar.
- Que los juegos deben ser variados y no rutinarios, que apunten a desarrollar su capacidad cognitiva y sensoriales. Además de sus habilidades motoras.
- Debe ser una actividad de la sesión, libremente asumida por el alumno.
- Debe ser una actividad improductiva, donde en la sesión no se genere beneficios ni tampoco daños, donde el docente tiene que remarcar el hecho, de que ganar o perder forma parte del juego.
- Se recomienda que el juego sea dirigido por el docente pero asumido por los estudiantes con autonomía y espontaneidad. El juego es una actividad usada como estrategia en los docentes” (Zagalaz, Fernández y Cecchini, 2003).

“La Didáctica lúdica, se da por actividades interesantes y alegres que, a través de la manipulación satisfactoria de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre los beneficios tenemos: Logra una mejor autonomía en la construcción del conocimiento, explora experiencias sensoriales significativas, se logra un mejor tema de aprendizaje, promueve el deseo de formular nuevas preguntas y buscar nuevo conocimientos, propicia la autoevaluación , coevaluación”. Chapela (2002 como citó en Milla, 2017)

CAPÍTULO III

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

El juego es una estrategia utilizada en el área la Educación Física por cuanto representa un medio para facilitar al estudiante en el logro de las competencias y capacidades.

Elligton (1990, como citó en Milla, 2017) afirma. “El juego como estrategia de aprendizaje como un conjunto de capacidades, aptitudes y habilidades necesarias para que el alumno construya su aprendizaje de manera significativa en los diversos niveles y modalidades del sistema educativo” (p.42).

3.1.Consideraciones generales del juego.-

El juego es un medio es muy antiguo, transmitido de generación en generación ya que era utilizado de manera empírica sin ningún fin específico educativo.

Con el transcurrir del tiempo los juegos fueron utilizados de forma estratégica en el proceso de enseñanza- aprendizaje buscando el desarrollo de capacidades y habilidades.

3.1.1. El juego a través del tiempo.-

Desde las civilizaciones antiguas (Grecia y Roma) ya se sentía la necesidad de la “recreación”, el tiempo libre; en la actualidad, se ha convertido en una necesidad y en una demanda social. Se debe de trabajar la habilidad y creatividad y cada uno de los alumnos independiente de su condición o limitación física (De Castro, 2008).

3.1.2. Concepto teóricos del juego.-

Sobre el juego existen varias concepciones y posturas teóricas, entre ellas las siguientes:

Bühler (1935 citado en Milla, 2017) considera. “El juego es una actividad que se lleva a cabo por placer que produce el ejercicio de un función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad” (p.40).

Bejarano (2009 citado en Milla, 2017) considera. “El juego es el que refleja las estructura y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras...ayuda al crecimiento del cerebro importante para el desarrollo de la persona” (p.39).

Vygotsky (1966 citado en Milla, 2017) explica. “El juego es la actividad lúdica que constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo... el juego es una actividad fundamentalmente social.” (p.40).

Teoría de Jean Piaget (1956 citado en Milla, 2017) afirma. “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, son las que condicionan la evolución del juego” (p.39).

3.1.3. Características del juego.-

Entre las características del juego se considera:

- Las actividades lúdicas expresan el desarrollo físico, biológico y emocional del niño, y su interacción debe estar conforme su realización y su socialización.
- El juego se convierte en una valiosa actividad a nivel sociológico.
- El juego es una competitividad, demostrando posibilidades y habilidades.
- Es una actividad reglamentada (Moncada, 2007, p.16)

Algunas de las características también a considerar:

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

- Se juega dentro de terminados límites y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es placentero y divertido. No tiene metas o finalidades extrínsecas. (Gonzales y Sotil, 2013, p.13)

3.1.4. Los juegos según las edades del niño del Nivel Primaria.-

A medida que crecen los niños sus juegos van cambiando desde que lo hace por repetición hasta por competición. , teniendo en cuenta sus edades.

Al clasificar los juegos por edades se debe considerar que estos se deben proponer a los estudiantes:

a) Niños de seis años

- Juegan las escondidas, hacen prueba de trapecio, cuerda.
- Juegan con la pelota como arrojarla y la hacerla saltar.
- Usan bloques y objetos con imaginación y sonido constructivo.

b) Niños de siete años

- Unen piezas y arman lo que se le pida.
- Juegan con la pelota: recogen, patean, botan.
- Saltan cuerdas, cambiando de vestimenta.
- Juegan al aire libre: corren, luchan, trepan, arman cajas, etc.

c) Niños de ocho años

- Le gusta jugar en compañía
- Inventan juegos con sus propias reglas y en grupo

d) Niños de nueve años

- Juegan y trabajan mucho fingiendo fatigarse.
- Pueden representar toda la rutina
- Realizan excursiones, caminatas (Palomino 2012 ,51)

3.2. El juego en el aprendizaje de educación física en Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.-

Los juegos deben de estar centrados en el aprendizaje de los estudiantes con NEE, donde el docente los aplica metodológicamente siendo capaz de crear otros juegos en forma conjunta con los estudiantes, atendiendo sus propuestas.

3. 2.1. Importancia del juego en niños con Necesidades Educativas Especiales.-

El juego beneficia a los estudiantes con NEE porque permite que estos amplíen sus posibilidades y capacidades frente al mundo, además el de tener sus primeras experiencias con el mundo exterior.

El juego es importante. De Castro (2008) afirma. “Desarrolla las cualidades físicas básicas, cualidades sociales, musculares, nerviosa. Ayuda a establecer relaciones humanas, a compartir experiencias, establecer contacto con otros, a adquirir habilidades y destrezas básicas. Mejora las aptitudes perceptivas” (p.15).

El juego permite al niño discapacitado entrar en relación con objetos y desarrollar las funciones básicas; tomar, golpear, mover, experimentar, imitar.

- Estimular al cuerpo y la mente porque es un diálogo permanente entre cuerpo, mente y espíritu.
- Transmitir seguridad y autoaceptación.
- Ayuda a crear una atmosfera distendida, de empatía y comprensión a los discapacitados al formar grupos con estudiantes de desarrollo normal (Loos y Hoinkis , 2007, p.16)

En la tarea educativa el juego cumple un papel importante en la medida que:

- Ayuda aprender de sí mismo y de lo que le rodea.
- Constituye el mejor medio para aprender y combinar aprendizaje con diversión, favoreciendo la capacidad de autoaprendizaje
- Desarrolla habilidades y destrezas.
- Permite una mejor socialización y adaptación. (Vilavila,et al., 2013)

Entre algunos beneficios del juego se destaca: “Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico. Es una vía excelente para expresar y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional” (Castro M., Ticllacuri, y Castro N, 2009,20)

Dentro de la importancia del juego se puede destacar:

- Del punto de vista psicológico, el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior.
- En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, que la pedagogía aprovecha constantemente y la aplica la didáctica.
- Mejora el intelecto: perfecciona los sentidos (Jáuregui y Linares 2017, 27)

3. 2.2 Clasificación de los principales juegos que favorecen al niño con Necesidades Educativas Especiales en el Nivel Primaria.-

Un niño que no juega es un niño enfermo y el docente debe hacer sentir a sus estudiantes que mientras juega y se divierte también aprenden.

Dentro de la clasificación escogida es desde el punto de vista educativo, y especialmente para estudiantes con NEE, así se tiene:

3. 2.2.1 Juegos cooperativos.-

Estos juegos de cooperación son en base a mejorar la solidaridad, compañerismo, ayuda mutua.

Los juegos deportivos es una actividad cooperativa es aquella en la que todas las personas participantes tienen un objetivo en común y para conseguirlo deben ayudarse mutuamente. Se aprende a compartir y confiar en los demás. Desarrolla la autoconfianza, todos son aceptados. (Maldonado, castellares y Peralta 2017, p.1)

Los juegos de cooperación aplicados en Educación Física son importantes. Aquí algunas de las razones:

- Permite explorar y dar pie a la búsqueda de soluciones creativa en un entorno libre de presiones.

- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- El error se integra dentro del proceso y propiciando la ayuda de los demás.
- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.(Maldonado, Castellares y Peralta 2017, p.25)

Se da a conocer algunos juegos cooperativos (Véase anexo 2)

3. 2.2.2 Juegos con regla o reglados.-

Juegos sujetos a reglas y libertad de acción como los juegos pre deportivos y deportivos, que son especializados.

“A partir de los 7 años surgen juegos sociales en lo que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas, donde el estudiante debe de asumir respetar. Los juegos de reglas pueden presentar variaciones” (Mamani, Olivera y Cárdenas, 2013, p.54).

“Este tipo de juego es puramente social, importante en la socialización. Los juegos de reglas se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas, de tal manera se debe establecer una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia”. (Gonzales y Sotil, 2013, p.15)

“En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quien la adoptan. Las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos”. (Romero, Huamán y Alcedo, 2015, p.41)

“En la etapa de las operaciones concretas aparece de los siete a los once años, los juegos de reglas entra en la vida infantil coexistiendo con los constructivos que se han iniciado en años anteriores” (Cabanillas, et al., 2008)

Se da a conocer algunos juegos de reglas o reglados. (Véase anexo 3)

3.2.2.3 Juegos de construcción.-

Son juegos que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo.

“Este tipo de juego está presente en cualquier edad. Este juego ayuda al niño a desarrollar su creatividad, su inteligencia y su aprecio hacia lo real” (Gonzales y Sotil, 2013, p.16)

El valor de los juegos de construcción es múltiple. Por una parte, son el medio más adecuado para lograr la coordinación de los movimientos físicos, de las operaciones sensitivas, de la imaginación, de la reflexión, tanto de cada uno de estos elementos entre sí” (Cabanillas, et al., 2008)

Se da a conocer algunos juegos de construcción. (Véase anexo 4)

3.2.2.4 Juegos de habilidades motoras o físicas: agilidad, coordinación, resistencia, velocidad y fuerza.-

Los niños desde antes de empezar hablar o caminar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Estos juegos motores son en base de ejercicios que mejoran el desarrollo muscular.

Urquieta (2007) afirma. “Los juegos motores son innumerables, desarrolla la coordinación de los movimientos como los juegos de destreza, juego de mano, boxeo, juegos con pelota: básquet, vóley, fútbol” (p.26).

Se ha clasificado los juegos en:

- a) Juegos de agilidad: la agilidad es la habilidad de cambiar rápido la dirección de un movimiento. Es la capacidad que tiene la persona para desplazarse rápidamente en distancias cortas. La agilidad depende de la coordinación y la fuerza. Disminuye el miedo, la inhibición. (De Castro, 2008, 19)

- b) Juegos de coordinación: La coordinación es la capacidad neuromuscular que tiene el organismo para movilizar las diferentes masas musculares de manera seleccionada y ordenada. (De Castro, 2008, 37).
- c) Juegos de resistencia: La resistencia es la capacidad del cuerpo humano de soportar un esfuerzo o una actividad física al mayor tiempo posible, luchando contra la fatiga y el cansancio que produce. La resistencia mejora nuestro trabajo cardiaco, respiratorio y muscular. (De Castro, 2008, 83).
- d) Juegos de velocidad: La velocidad es la capacidad que permite realizar acciones motrices, unos o varios movimientos, en el mínimo tiempo posible. La velocidad mejora el funcionamiento del sistema nervioso, la masa muscular. Genera mayor capacidad de prolongación y elasticidad mejora el tono muscular. Entre los 8 y 10 años es un buen momento para su desarrollo. (De Castro, 2008, 101).
- e) Juegos de fuerza: La fuerza es la capacidad de ejercer tensión muscular contra una resistencia, externa o interna, para desplazarse u oponerse a una masa determinada, de forma estática o dinámica. La fuerza mejora nuestro trabajo óseo, articular y muscular. Mejora el metabolismo muscular y la coordinación. (De Castro, 2008, 129).

Se da a conocer algunos juegos de habilidades motoras. (Véase anexo 5)

3.2.2.5 Juegos sensoriales: visuales, táctiles, auditivos.-

“Los juegos sensoriales son relativos a la facultad de sentir, provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones” (Cabanillas, et al., 2008,17)

“Nuestra memoria asimila un 20% de la información que les llegan a través del oído, un 50% de las que llegan a través de la vista, un 70% a través de la comunicación verbal y un 90% a través de la acción” (Loos y Hoinkis, 2007, p.45)

Se explicará en que consiste cada uno de estos juegos:

- a) Juegos visuales: Son los que ayudan a función visual, se producen con ayuda de elementos especiales como objetos, cubos, conos, tablitas, etc.
- b) Juegos auditivos: Son los juegos que ayudan a la función sensorial auditiva. Son los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- c) Juegos táctiles: estos juegos ayudan al desarrollo del tacto los niños lo realizan con diversos elementos y objetos de material blando al inicio, tablillas con superficies lisas. ” (Gonzales y Sotil, 2013, p.18)

Se da a conocer algunos juegos sensoriales (Véase anexo 6)

3.3. El juego como estrategia didáctica de la educación física aplicada en Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.-

3.3.1 Estrategias de enseñanza por parte del docente.-

Al aplicar las estrategias más adecuadas, el docente debe de considerar las NEE que presentan los estudiantes.

Loos y Hoinkis (2007) afirma. “Se debe partir siempre de la capacidad que la persona discapacitada, nunca de su deficiencia.” (p.17)

Entre las estrategias sugeridas se tiene:

- Cuando presentan discapacidad motora se ofrece juegos individuales o en grupos pequeños porque necesitan apoyo individual. Ejemplo: deben ser guiadas de la mano y por medio de explicaciones exhaustivas.
- El docente debe de mostrar tolerancia y empatía a través de un gesto, una palabra, un abrazo, estando atento a las señales psicofísica del discapacitado.
- El espacio a establecer el contacto durante el juego debe ser acogedor, iluminado que le permita al discapacitado espacio para el movimiento y para la exploración.

- Se aconseja al docente repetir los mismos juegos varias veces mostrando asertividad y logrando que los estudiantes con NEE puedan memorizar, para después hacer algunas variantes que puede ser propuesta por el docente o el estudiante. (Loos y Hoinkis, 2007, 17).

“ Se debe tener en cuenta al momento de adoptar ciertas estrategias que conduzcan a un mejor aprendizaje. El docente debe:

- Rescatar de cada alumno su posibilidad y trabajar desde ahí.
- Enfocar su mirada al niño que se mueve, que realiza la actividad y no de la eficacia de lo que hace, porque no sólo se desarrolla aspectos motrices sino aspectos expresivos, comunicativos, afectivos y cognitivos.” (Moreno, 2004 p.64)

“Para que se obtenga el mejor éxito se recomienda al docente lo siguiente:

- Ser parte del grupo y no ser autoritario(a).
- Esté atento (a) y alerta tan pronto decaiga el interés.
- Reconozca lo bueno de los estudiantes y siempre exprese lo mejor.
- Diga lo que se va a hacer y no cambie las reglas del juego una vez empezado.
- No saque del juego a los niños que pierdan.
- Hacer demostraciones del juego y acepte sugerencias.
- Antes de seleccionar las actividades de los juegos debe considerar que el juego se adapte a las características de los niños, a la cantidad de participantes y que todos jueguen”. (Urquieta., 2007, p.43-44)
-

3.3.2 Estrategias metodológicas aplicadas en estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.-

“Si bien se sabe, que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego.

Una propuesta nos indica que con el juego desarrolla la capacidad lúdica, articulando las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales.

Para aplicar estrategias de aprendizaje con el juego no basta con considerar los fundamentos teóricos y psicológicos sino es brindar las herramientas necesarias a los estudiantes quienes deben estar predispuestos al aprendizaje.

El estudiante es el protagonista del aprendizaje, es decir, quien busca sus propias estrategias de juego la cual las comparte con toda la clase. Dentro de los juegos los estudiantes proponen reglas y normas de algún juego ya establecido o el que incluso pueden inventar.

Entre las líneas metodológicas para estudiantes con NEE, el docente debe tener en cuenta:

- Por las propias características del alumnado tiene que realizar una adecuación.
- El refuerzo positivo será continuamente un elemento motivador.
- Las técnicas a utilizar serán fundamentalmente lúdicas, para una mayor motivación, multisensoriales y adecuada a los recursos de que se disponga sea humano y material” (Angulo, et al., 2001, p.40)

“Entre los aspectos metodológicos para la aplicación de los juegos, el docente debe de realizar lo siguiente:

- Que todos los alumnos presten la atención debida.
- Evitar explicaciones largas y complicadas.
- Dejar que sus alumnos pregunten dudas y aclararlas.
- Demostrar ejemplos de actividades y hacer que sus alumnos participen.
- Adaptar el nivel de exigencia a las características de sus alumnos.
- Debe corregir sin detener e juego.
- Hacer variantes que den riqueza de posibilidades.
- Hacer hincapié en las normas de cooperación y respeto de las reglas.
- Animar continuamente felicitando las acciones”. (Ferreyra M., Ferreyra J. y León, 2007, p.53)

3.3.3 Actividades de Educación Física basadas en juegos dirigido a Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales

Kaufman (1994, como se citó en Milla, 2017) considera. “Las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño (p.53)

Para comenzar a proponer actividades de juegos se debe:

- Saber sus limitaciones nos va a dar la idea de las actividades se puede proponer, sin llegar a la frustración al ofrecer ejercicios que no pueden ejecutar.
- El niño para poder jugar, primero tiene que poder armar los lazos con otros, relacionarse. En esta interacción con otros va ir apareciendo el espacio de juego (Moreno, 2004, p.70)

3.3.3.1 Juegos para desarrollar la inteligencia cinestésico-corporal.-

“El estudio de la teoría de las inteligencias múltiples presentado por Gardner, pone en evidencia que el ser humano posee talento y entre la inteligencia específica a desarrollar se encuentra la Inteligencia corporal o cinestésica. Por ello en el enfoque actual, la educación física asume una concepción dinámica e integradora del ser humano y de la educación”. (Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación, 2005, 3)

Aquí algunos juegos:

Juego 1

- Título: Rodemos
- Propósito: Desarrollar la habilidad de rodamiento y el control del movimiento.
- Recursos. Pasto, tapetes.
- Metodología:
 - a) Se organiza al grupo en dos equipos y se acomoda en fila.
 - b) Se marca el lugar de salida, de llegada y el regreso. Para ello es necesario señalar en donde inicia, marcar de tres a cuatro metros a partir de allí y colocar en ese sitio la señal donde se encuentra el siguiente compañero de fila, a quien el niño tocará para que inicie el recorrido.

- c) Los dos primeros niños de cada fila se colocan a los costados en el piso de manera que al rodar sobre su costado puedan recorrer el camino girando hacia la derecha y regresando girando hacia la izquierda.
- d) Para rodar pueden hacerlo con los brazos laterales al tronco, brazos levantados paralelos a la cabeza, brazos debajo de la cabeza u otro.
- e) Los alumnos empieza a girar cuando se da la señal de inicio, regresan y tocan a su compañero, quien continúa rodando. Así sucesivamente.

➤ Variantes:

- a) Discapacidad visual: Se permite a los alumnos caminar y realizar rodamientos de prueba por el sitio siguiendo indicaciones verbales.
- b) Discapacidad auditiva: se explica el juego ejemplificándolo. Se utiliza un pañuelo en la mano para dar señal del inicio.
- c) Discapacidad motora: Se permite cualquier forma de realizar el recorrido, dando preferencia a la más semejante al rodamiento.

➤ Evaluación: considerar los criterios de coordinación, fuerza, velocidad y resistencia.

Juego 2

➤ Título : Camino sobre la línea

➤ Propósito: Desarrollar la coordinación motriz y mejorar el equilibrio corporal al caminar.

➤ Recursos: espacio en que se encuentra líneas marcadas en el piso o tabla de madera de 10 metros de largo.

➤ Metodología:

- a) Se forma dos equipos de alumnos.
- b) Se explica que el juego consiste en realizar el recorrido señalado, caminando en la forma que se les indique y sin salirse de la línea.
- c) Se elige la forma de realizar el recorrido. Las opciones pueden ser: colocar el pie derecho y luego el izquierdo de manera que el talón de un pie toque la punta del otro pie, así sucesivamente.
- d) Un alumno de cada equipo realizar el recorrido de ida y vuelta, al llegar toca la mano del compañero siguiente. Así sucesivamente.

➤ Variantes:

d) Discapacidad visual: Se utiliza en el recorrido una tabla de madera para que el alumno camine sobre ella sin zapatos. Se permite que explore el espacio.

e) Discapacidad auditiva: se explica el juego ejemplificándolo.

f) Discapacidad motora: Se permite cualquier forma de realizar el recorrido de la manera que pueda, dando preferencia a la más semejante a caminar.

➤ Evaluación: considerar los criterios de coordinación, fuerza, velocidad, resistencia y equilibrio.

3.3.3.2 Juegos para trabajar distintas discapacidades.-

Juego 1

➤ Título : El tren lechero

➤ Propósito: Desarrollar la capacidad de compañerismo (cooperar- colaborar- compartir – ceder-respetar)

➤ Recursos: espacio

➤ Metodología:

a) Los alumnos se toman de la mano realizando un tren.

b) Sin soltarse deben desplazarse por el espacio para tocar al profesor, quien se alejará del grupo.

c) Al docente lo puede tocar el primero o último de la formación con encerrarlo todo el grupo.

➤ Variantes:

a) Discapacidad motora: los demás compañeros ayudan a los inclusivos.

b) Discapacidad sensorial: se explica el juego ejemplificándolo cómo se realiza y se les lleva de la mano a los que tienen dificultad de visión.

➤ Evaluación: considerar los criterios de integración – cooperación.

Juego 2

➤ Título : El jorobado

➤ Propósito: Desarrollar la capacidad de compañerismo (cooperar- colaborar- compartir – ceder-respetar)

➤ Recursos: espacio, almohadón una soga, tiza, pulsera con cascabel.

➤ Metodología:

- a) Un alumno será voluntario para ser el “jorobado”. A este se le colocará el almohadón por la espalda atado a una soga.
- b) El resto de alumnos deberán perseguirlo hasta jalar la soga y se caiga el almohadón. Para iniciar deben de estar detrás de la línea trazada.

➤ Variantes:

- a) Discapacidad motora: los que utilizan silla de ruedas y pueden desplazarse solos persiguen al jorobado, los que tienen muletas el profesor o un compañero le ayudará. También el “jorobado”, puede caminar y no correr.
- b) Discapacidad sensorial: se explica el juego ejemplificándolo, los que tienen dificultad el “jorobado” irá desplazándose haciendo palmas y con la pulsera de cascabel.

- Evaluación: considerar los criterios velocidad – resistencia.

Juego 3

- Título : negro y blanco

- Propósito: Comprensión de consigna y reglas

- Recursos: espacio,

- Metodología:

- a) Se reúne al grupo en ronda y se les pide que estén atento escuchando al profesor, ya que tendrán que decir lo contrario.
- b) El docente pregunta ¿Qué es lo contrario de blanco? Entonces dicen: negro. Entonces, si digo blanco ¿Qué contestarán? Dicen: negro.
- c) Luego a modo de canción le dice el docente: “si yo digo blanco, ustedes dicen: negro, este juego va empezar, no se vayan a equivocar”, “blanco, blanco, blanco”; ahí se hace silencio para que los chicos respondan: “negro, negro, negro”
- d) Se va variando la cantidad de palabras de acuerdo con la capacidad del grupo y creatividad del docente.

- Variantes:

- a) Discapacidad intelectual: Se varía el juego con consignas más sencillas.

b) Discapacidad sensorial Se utiliza tarjetas con imágenes y blancos – negros o con gestos para que digan o hagan lo contrario por ejemplo: el docente levanta los brazos, se sienta, pulgar hacia arriba, pierna adelante.

➤ Evaluación: se evaluará el grado de compromiso y el nivel de comprensión.

Juego 4

➤ Título : Juego de pases

➤ Propósito: Desarrollar la capacidad de compañerismo (cooperar- colaborar- compartir – ceder-respetar)

➤ Recursos: espacio, sogas, pelota.

➤ Metodología:

a) Para hacer que los estudiantes sean los protagonistas en la creación de reglas de juego se debe preguntar antes de empezar: ¿Qué está permitido hacer?, ¿Qué es lo que no se puede hacer? Debemos ayudarlo a pensar, anticipándonos a posibles situaciones y aclararlas de antemano.

b) Se divide al grupo en dos equipos, se coloca una soga de 1,50 mts del piso hacia arriba (tipo vóley).

c) Se explica a los alumnos que jugaremos a los pases. La pelota debe ser lanzada con las manos o brazos por arriba de la soga. El que recibe tiene que pasarla a un compañero y sólo luego podrá devolverse al otro equipo.

d) Se explica varias veces que por lo menos hay que hacer un pase dentro del equipo antes de pasarla al otro lado.

e) Cuando la pelota toca del piso y no es tomada por ningún participante, el equipo contrario gana un punto.

f) El equipo que llegue primero a sumar diez puntos gana.

➤ Variantes:

g) Discapacidad motora: Según la dificultad, se adecuará la altura de la red o soga. A los que no puedan sostenerse solos de pie se les ofrecerá jugar sentados en sillas.

h) Discapacidad sensorial: Con estudiantes con discapacidad visual se jugará en una cancha pequeña de 3 x 3 metros, de manera que cada jugador ocupe parte de la cancha, hasta cubrir el total de la superficie. La pelota se adapta con cascabeles.

La altura de la soga será decidida por los alumnos, quienes ayudarán en su colocación, para conocer altura y distancia.

➤ Evaluación: considerar los criterios de trabajo en equipo- asumir reglas.

CONCLUSIONES

PRIMERA.- Las bases teóricas del juego han permitido considerar las estrategias más adecuadas para aplicarse en los estudiantes inclusivos. Siendo el docente quien asume el compromiso de atender e integrar aquellos estudiantes inclusivos.

SEGUNDA.- Las estrategias didácticas y metodológicas basadas en el juego que aplica el docente en la Educación Física ayuda a que a los estudiantes con NEE asimilen, acomoden y se apropien del aprendizaje.

TERCERA.- Existe una variedad de tipos de juegos en el área de Educación Física pero se ha considerado los que benefician especialmente a los estudiantes con NEE como son los juegos colaborativos, constructivos, reglados, de habilidades motoras y sensoriales, en el cual los demás compañeros les muestran compañerismo siendo los aliados estratégicos.

CUARTA.- En las actividades de juegos propuestos se ha considerado el tipo de discapacidad que puedan presentar los estudiantes, con el fin de adaptar dichos juegos (variaciones correspondientes).considerando las potencialidades y ciertas limitaciones con que cuenta los estudiantes.

REFERENCIAS CITADAS

- Agüero, Cristian; Mendoza, Rodolfo; Romero Rony. *Educación Física para todos*. Primera edición. Trujillo, Perú: Tayabamba, 2011. 113p.
- Álvarez José; Hilacondo, Fredy. *Estrategias didácticas en psicopedagogía y psicomotricidad para la enseñanza de educación física*. Primera edición. Lima, Perú: CEEPRODAC, 2015.192 p.
- Angulo, Jesús; Revuelta Jesús; Cuadrillero Fausto y otros. *Educación Física en Primaria a través del juego (segundo ciclo)*. Primera edición, Barcelona España: INDE, 2001.292 p.
- Arazo, Mónica; López, Armando; Millones, María; Paucar Lizbeth; Urbina Juan. *Jugando aprendo: guía para favorecer la inclusión de niños y niñas con discapacidad*. Lima, Perú: Asociación Aynimundo, 2013. 81 p.
- Arquinigo, Celestino; Cabanillas, Alejandro; Valdivia, Rosa y otros. *El juego como como estrategia de aprendizaje*. Segunda edición. Huaraz, Ancash: I.D.E.S, 2008. 94 p.
- Cárdenas, Eva, Mamani, Juan, Olivera, Olga. *El juego en la educación infantil y primaria*. Primera edición. Puno, Perú: Silustani, 2013. 87 p.
- Castellares, Jorge; Maldonado, Jhon; Peralta, Milagros. *Juegos cooperativos en la educación física*. Primera edición. Huancayo, Perú, 2017. 68 p.
- Cecchini, José; García, Emilia; Zagalaz Ma. *Didáctica de la Educación Física en la Educación Primaria*. Madrid, España: Síntesis, 2003. 302 p.

Centro de capacitación JM Arguedianos. *Estrategias para el acceso y mejora a la educación con niños con discapacidad en escuelas regulares*. Primera edición. Huancayo, Perú: Caribet, 2013. 90 p.

Centro de Investigación y desarrollo de la Educación. *Programa Nacional de Formación de servicio*. Segunda reimpresión. Lima, Perú: Ministerio de Educación, 2005. 08 fascículos.

De Castro, Adela. *Juegos para Educación Física, desarrollo de destrezas*. Madrid, España: Narcea S.A., 2008. 143 p.

Defensoría del Pueblo. *Educación inclusiva: educación para todos, informe defensorial N° 127*. Primera edición. Lima – Perú. 152 p.

Ferreyra Juan, Ferreyra María, León, Leslie. *El juego como método y técnica de la educación física y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de 6° de primaria*. Primera edición. Lima, Perú, 2007. 115 p.

Fuentes, José. *Estrategias Metodológicas y evaluación en Educación Física*. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano, 2012. 189 p.

Gonzales, Wilfredo; Sotil, Wilfredo. *El juego, el teatro y la poesía como estrategia de aprendizaje*. Primera edición. Huánuco, Perú: Universidad Nacional Hermilio Valdizán, 2013. 210 p.

Hilacondo, Fredy; Mamani, Roger; Mendoza, Yesenia; Salas, Sandra. *Estrategia didáctica de Educación Física para las matemáticas*. Primera edición. Lima, Perú: CEEPRODAC, 2016. 108 p.

Huaman, Norma; Mechato, Alcedo; Romero, Danny. *El juego como herramienta de aprendizaje*. Primera edición. Lima, Perú: Casma, 2015. 107 p.

- Jáuregui, Miryam; Linares, Julio. *La importancia del juego en la educación de los niños*. Primera edición. Lima, Perú, 2017. 57 p.
- Loos, Sigríd; Hoinkis, Ute. *Las personas discapacitadas también juegan: 65 juegos y actividades para formar el desarrollo físico y psíquico*. Madrid, España: Narcea, 2007. 108 p.
- Milla, Irene. *Los juegos motoras en la clase de Educación Física*. Primera edición. Lima, Perú: Impugraf, 2017. 182 p.
- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional de Educación Básica*. Primera edición. Lima – Perú: Dirección de imprenta, 2017. 224 p.
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación Básica Regular: Programa curricular de educación primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/currículo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Ministerio de Educación. (2007). *Manual de adaptaciones curriculares*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/12-manual-de-adaptaciones.pdf>
- Moncada, Liz. *El juego como un medio del aprendizaje*. Primera edición. Lima, Perú, 2017. 125 p.
- Montes, Mónica; Castro, Ma. *Juegos para niños con Necesidades Educativas Especiales*. Primera edición. México: Brujas, 2013. 206 p.
- Moreno, María. *Educación física en el discapacitado, un recorrido hacia la posibilidad*. Bogotá, Colombia: Landeira, 2004. 320 p.

Palomino, Cecilia. *Desarrollo de la creatividad, juego*. Lima, Perú: Virtual S.A, 2012. 57 p.

Urquieta, Ruben. *El juego y la escuela*. Primera edición. Lima, Perú: Alvites Impresiones, 2007. 113 p.

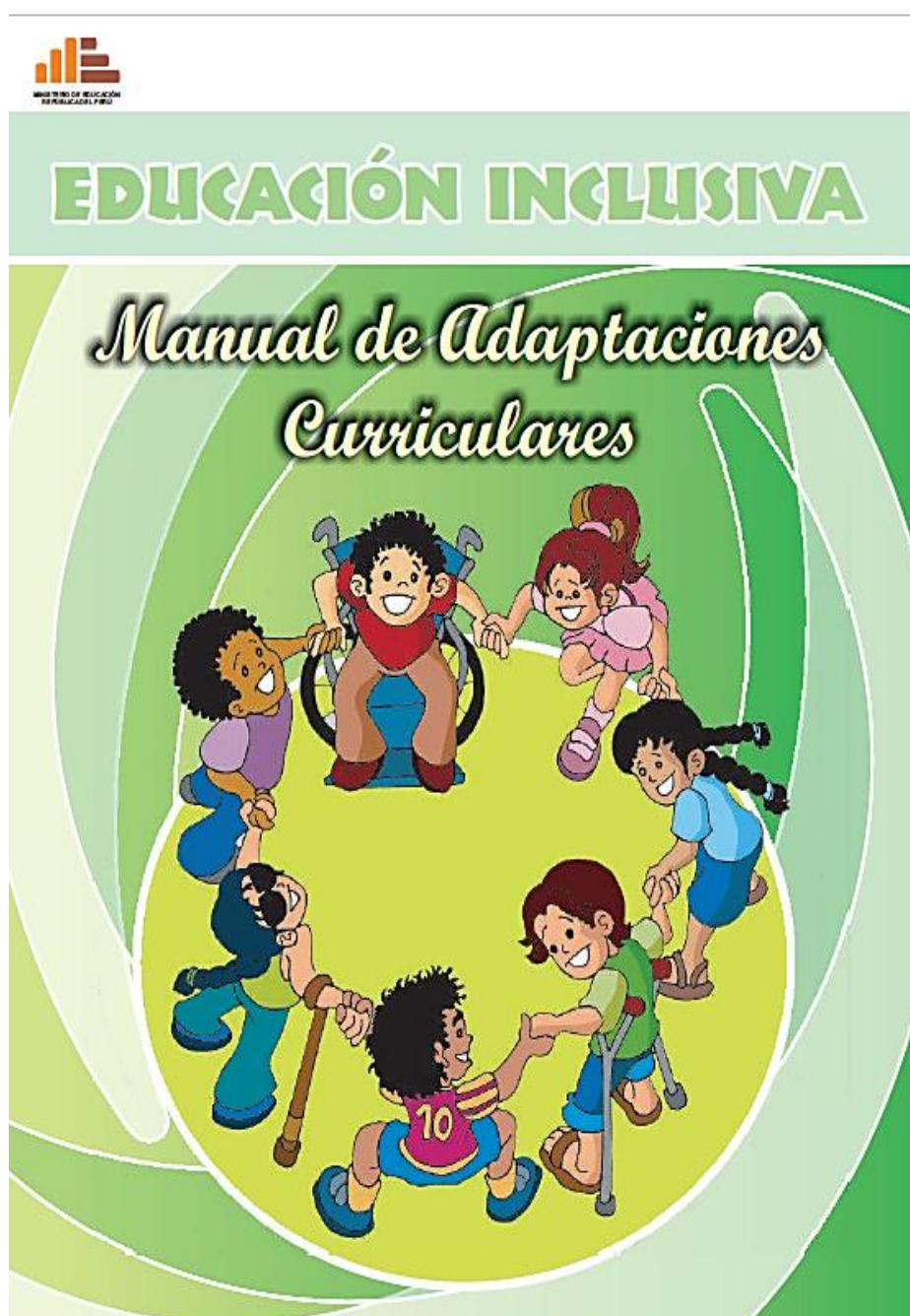
Vergara, Nelly. *Trabajar con niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales*. Primera edición. Lima, Perú: Instituto de Pedagogía Popular, 2012. 91 p.

Vilavila, Rosario; Valdivia Maythe y otros. *El juego como herramienta pedagógica en la sesión de aprendizaje*. Primera edición. Arequipa, Perú: Nelsystem, 2013. 99 p.

ANEXOS

ANEXO 1

PORTADA DEL MANUAL DE ADAPTACIONES CURRICULARES



ANEXO 2

JUEGOS COOPERATIVOS

JUEGOS DEPORTIVOS COOPERATIVOS CON LOS NOMBRES PROPIOS

A PARTIR DE CINCO AÑOS.

1. EL NOMBRE CON EL BALÓN. Pelotas.

Énfasis: **Presentarse**, distensión.
Coeficiente de cooperación: **8**.
Nos ponemos en círculo sentadas en el suelo.

Una pasa el balón a otra rodando por el suelo diciendo su propio nombre.

Quien recibe el balón continúa con el ejercicio de igual manera.

Cada persona pasa el balón sólo una vez a una persona poniendo mucho cuidado para que la persona que lo recibe lo pueda recoger sin que se le escape el balón.



A PARTIR DE SEIS AÑOS.

2. NOMBRE Y SUBIRSE A LA SILLA.

Énfasis: **Presentarse**, distensión.
Coeficiente de cooperación: **7**.
Esta actividad conseguirá mejor sus objetivos si la realizamos partiendo de la distribución de estar en círculo.

Cada participante se sube a la silla o al banco rápidamente. Se estira hacia arriba, dice su nombre (*Me llamo Anselmo*) y se baja.

Todo eso lo hará con ayuda de las compañeras que están a ambos lados.

Haremos esta actividad una persona tras otra siguiendo un orden predeterminado.

Por ejemplo, primero lo hacemos siguiendo el orden del círculo que tenemos. Después siguiendo el orden alfabético de la lista del grupo.

Lo vamos haciendo una persona tras otra estirándonos bien arriba y con cuidado de no hacernos daño al bajar.

Es muy divertido y cooperativo señalar subgrupos de 4 - 7 participantes que se agarran de las manos o por los hombros. Cuando la dinamizadora los indica, se suben y bajan a sus sillas sin soltar su agarre.

A PARTIR DE SIETE AÑOS.

3. EL NOMBRE BALOMPIÉ. Pelotas.

Énfasis: **Cooperación**.
Coeficiente de cooperación: **7**.
Nos ponemos todas en círculo de pie mirando al centro.

Abren las piernas tocando el pie derecho con el izquierdo de la compañera que está a su lado.

Disponemos de una pelota.

Una persona le pasa a otra la pelota con los pies diciendo: *Le paso la pelota a Marta, corazón*.

Lo haremos con cuidado para que la otra persona pueda recoger la pelota con un pie sin moverse mucho del sitio y siga con la actividad.

4. SALTA, MENGANA. (CD)

Énfasis: **Presentarse**.
Coeficiente de cooperación: **8**.
Las pregunto si las gusta saltar.

ANEXO 3
JUEGO DE REGLAS O REGLADO

• **Posta en zig – zag**

Campo de juego : Patio de la escuela

Número de jugadores : 10 a 30 estudiantes, por pares

Material de juego : 10 clavas o botellas vacías

Procedimiento:

Los jugadores se dividen en dos o más equipos de un número igual de participantes formados en columnas.

Directamente frente a cada equipo, se coloca una fila de 10 clavas o botellas vacías separadas por un metro de distancia entre sí.

Reglas:

A la señal de partida, el primer jugador de cada equipo debe correr, pasar entre las clavas en zig – zag, llegar a la línea final y retornar pasando nuevamente entre las clavas o botellas vacías al lugar de partida, donde deberá tocar la mano del siguiente jugador, que repetirá la operación.

El puntaje se determina en la siguiente forma; 3 puntos por llegar primero, 2 por llegar segundo y uno por llegar tercero.

Debe restarse 1 punto por cada clava o botella vacía derribada.

ANEXO 4

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

FÚTBOL CON PAREJA

Tipo de juego: Pre-deportivo (fútbol)

Nº de participantes: Dos equipos de seis a diez jugadores

Material necesario: Un balón

Desarrollo del juego: Los integrantes de cada equipo se emparejan y durante el transcurso del partido deben ir de la mano. Si una pareja se suelta, comete una infracción, sacando falta el equipo contrario.

Efectos del juego: Fundamentos técnicos del fútbol. Desarrollo de la cooperación

Variantes: *Fútbol para cojos.* La misma disposición, pero cada pareja debe ir unida por los pies. Para ello se atan con los cordones de una zapatilla.

Fútbol ciego. Un compañero de la pareja lleva los ojos vendados y es guiado por su compañero, que le lleva de la mano. El lazarillo no puede golpear el balón.

Fútbol reñido. Los jugadores se vuelven a emparejar, pero en esta ocasión con un jugador del equipo adversario.

Estrategia N°072

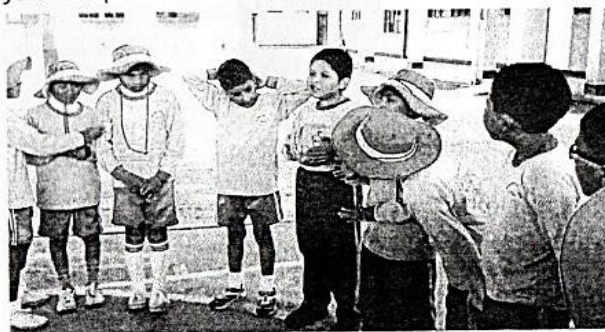
Pelota caliente

Objetivos

- Aprender los nombres.
- Iniciar un pequeño conocimiento de grupo

Desarrollo

En circunferencia, sentados o de pie. El maestro explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer diciendo el nombre con el que le gusta que le llamen, su lugar de procedencia, algunos gustos. Todo esto hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otro estudiante que continúa el juego, hasta que todos hayan sido presentados.



ANEXO 5

JUEGO DE HABILIDADES MOTORAS

6+

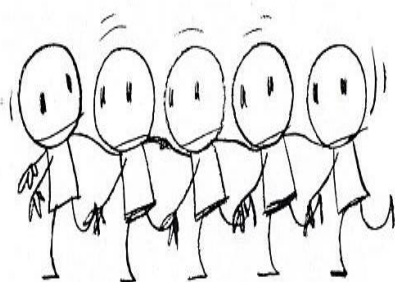
CARRERA DE CIGÜEÑAS

Se juega en grupos de seis. Cada grupo en fila y detrás de una línea.

El último integrante de cada grupo agarra con una mano el pie del compañero que tiene delante y coloca la otra sobre su hombro. El siguiente se colocará igual sujetando un pie del de delante y apoyándose en su hombro, hasta estar todos enganchados.

Deben salir todos coordinadamente, sin soltarse, hasta la línea de llegada.

Si se sueltan, tendrán que volver al principio.



AGILIDAD/EQUILIBRIO/COLABORACIÓN

38

© narcea, s. a. de ediciones

8+

TIRO AL SACO

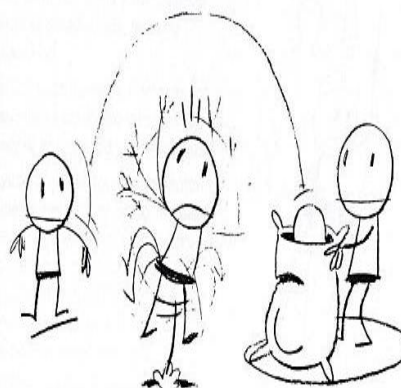
Dos equipos con el mismo número de balones y jugadores cada uno.

Un jugador de cada equipo estará dentro de un aro sujetando un saco (no puede salir del aro).

Los demás estarán detrás de una línea, con un balón cada uno.

Otro jugador de cada equipo estará en medio del equipo contrario, esto es, entre los que están con los balones y su compañero del saco, tratando de interceptar balones e impedir que el del otro aro reciba balones de sus compañeros para guardar en el saco.

Ganará el equipo que más balones consiga tener dentro de su saco.



AGILIDAD/REFLEJOS/PUNTERÍA

© narcea, s. a. de ediciones

39

ANEXO 6

JUEGO SENSORIAL

Desplazarse en la ciudad



Objetivos

- Descubrir cuáles son las pautas básicas para desenvolverse con seguridad en la ciudad y aprender a reconocer y respetar las señales de tránsito.
- Comprender y respetar las reglas del juego.
- Mejorar el trabajo en equipo.
- Desarrollar habilidades para recorrer los caminos con unos límites marcados.



Participantes

A partir de 4 participantes.
A partir de 8 años.



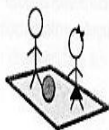
Duración

30 - 45 min.



Materiales

Piedras, cuerdas, tizas, obstáculos, lapiceros y hojas bond.

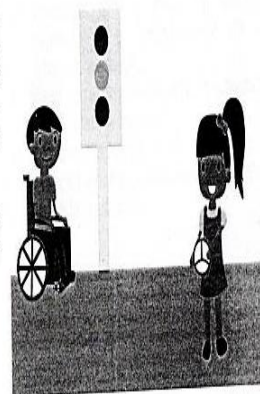


Dónde se puede realizar

En el interior o al aire libre.

Procedimiento

1. Crear un circuito en el espacio donde nos encontramos con: semáforos, señales de pare, pasos de peatones, parqueos, árboles, etc. Se crean todos los elementos que nos hagan falta.
2. Establecer los roles de cada niño, habrá personas que realizarán el papel de peatones y otros simularán que van manejando un automóvil.
3. Simular situaciones que se producen en el tránsito vehicular y peatonal como puede ser el cruce de una calle por un peatón, esperar un semáforo. También se ensayan las indicaciones en el sentido de marcha como derecha e izquierda, más deprisa o más despacio.
4. Intercambiar los roles entre los personajes.



Variantes

Se pueden introducir nuevos personajes como policías para practicar conversaciones y forma de actuar ante las dificultades que estos nos impongan.



Observaciones y cuidados

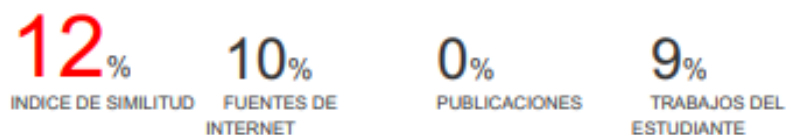
Se trata de una actividad con grandes dosis de imaginación e improvisación, dependiendo de la autonomía de la persona se le ofrecerá un nivel de apoyo diferente.

ANEXO 7
ABREVIATURAS

I.E	: Institución Educativa
II.EE	: Instituciones Educativas
NEE	: Necesidades Educativas Especiales
EBR	: Educación Básica Regular
MINEDU	: Ministerio de Educación
SAANEE	: Servicio de Apoyo y Asesoramiento para la Atención de Necesidades Educativas Especiales
PEI	: Proyecto Educativo Institucional
PCI	: Proyecto Curricular Institucional
PCA	: Proyecto Curricular de Aula.
C.I	: Coeficiente Intelectual

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES CON NEE DEL NIVEL PRIMARIA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	necesidadeseducativases.blogspot.com Fuente de Internet	3%
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	issuu.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1%

9	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
10	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
11	www.plazadedeportes.com Fuente de Internet	<1%
12	bio-glasses.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1%
14	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Escuela Politecnica Nacional Trabajo del estudiante	<1%
17	creativecommons.org Fuente de Internet	<1%
18	www.corteidh.or.cr Fuente de Internet	<1%
19	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1%

20	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
21	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1%
22	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
23	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1%
24	Submitted to Atlantic International University Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo

